

LARP BOOK 2019

LARP BOOK 2019

INDICE

6 PREFAZIONE
10 OLTRE LE REGOLE DEL GIOCO
12 RICORDI
14 FRAMMENTI
248 ASSOCIAZIONI
250 CREDITS

ONE SHOT

28 ARCANIVERSITAS E LA CONGIURA DELLE MASCHERE
Eryados
32 A VIKING'S TALE
WHLive
36 BLACK BOX DAYS
Ikebana larp Team
40 BUNKER 101
Chaos League
44 CHIAVE DI VOLTA
Terre Spezzate
48 DEMETRA
Terre Spezzate
52 DESAPARECIDOS
Terre Spezzate
56 DRACARYS
Terre Spezzate
60 I TRE MOSCHETTIERI
Montodine Live
64 KILLING ME SOFTLY
Ikebana larp team
68 LA BALLATA DEI FRATELLI COLT
Terre Spezzate
72 LA FESTA CHE FORSE NON ESISTE
Larp Factory Trieste
76 LA TEORIA DEL NULLA
Multa Paucis larp
80 LE ARTI DEI MISCUGLI
WHLive
84 MAGICAMPUS E IL SOGNO DEL LEVIATANO
Eryados
88 MISSION: RETURN HOME
Associazione Alteraego
92 RADICATO NELLA NOTTE
Bardi di Sadirvan
96 RED CENTER
Terre Spezzate

100 ROCCA RIOLA E LA SCOPERTA DEL SINODO
Larp Factory Trieste
104 SAFARÀ - DOVE TUTTO PUÒ SUCEDERE
Secondi Figli
108 SANCTUM
Terre Spezzate
112 SPY STORY
Cronosfera
116 STRANGER TOWN
Eryados
120 SUNLESS DAWN
Fulcron GRV
124 TAMBURI DI GUERRA
Bardi di Sadirvan
128 THE BORDER
Chaos League
132 TUTTI HANNO UN SEGRETO
Chaos League
136 TUTTO IN UNA NOTTE
Terre Spezzate
140 VILLA TRE LAGHI
Multa Paucis Larp

CAMPAGNE

146 AVALON LA GRANDE AVVENTURA
Montodine Live
150 BATTLE FOR VILEGIS
Battle for Vilegis
154 COLT
Spaghetti Larp
158 DUNE OMBRE SULL'IMPERO
Cyber Masters
162 GEA PROXY
Alma Ludica
166 INTEMPESTA NOCTIS
Il Borgo e la Ruota
170 I SACRAMENTI DELLA LINGUA SCARLATTA
Clavisomni
174 IURE SANGUINIS CARMEN SAECULARE
Secondi Figli
178 KYMERA
Kymera
182 LA LEGGENDA DI ELIAN
Bollaverde Live
186 LAND OF ANCIENT
L'Ordine degli Elementi
190 LA SINFONIA DEI SETTE
Fulcron GRV
194 LA SPIRALE E L'ETERNA
Squadra dei Falchi
198 LE CRONACHE DEL DRAGO NERO
Ohana GRV
202 APOCALYPSES
Artefici del Fuoco
206 MARI STREGATI
Montodine Live
210 MIRARI
Mirari
214 NOVIGRAD:UN MERCATO DI SANGUE
Terre Spezzate
218 OMBRE DEL PASSATO
Arcana Domine
222 POST TRAUMATIC STRESS DISORDER
Rust and Dust
226 SAVANNAH
Savannah Larp
230 SEVEN SEAS
Nautylus
234 DIES IRAE
Associazione Elysium
238 THE GREAT COMPASS
WHLive
242 VANIRIA
GRVItalia
246 WARHAMMER FANTASY
WHLive



PREFAZIONE

Ph. Luca Tenaglia

Tra tutti gli aspetti che hanno contraddistinto l'anno che si è appena concluso, ritengo che il 2019 sia stato caratterizzato principalmente da quatto elementi: traguardi raggiunti, intensificazione della comunicazione, maggiore professionismo, approccio all'internazionalità.

L'anno che si è appena concluso, infatti, non è affatto considerabile come la sola sommatoria di 365 giorni targati 2019 con dentro sparpagliati, qui e là, una serie di eventi di questo o quel genere LARP. No, questo 2019 ha rappresentato prima di qualunque altra cosa la chiusura e la summa di un decennio ricco di avvenimenti e stravolgimenti che hanno modificato, sensibilmente e profondamente, l'approccio che l'Italia ha con il Gioco di Ruolo dal Vivo, o LARP – Live Action Role Play se preferite.

E' successo di tutto in questi dieci anni: molte realtà hanno ristrutturato il proprio assetto, rendendosi forse conto di possedere molte più energie di quelle che credevano oppure prendendo coscienza di non essere più al passo coi tempi; altre invece hanno raggiunto importanti traguardi arrivando a spegnere dieci, se non venti candeline sulla propria torta di comple-

anno (e qualcuno anche di più), affermandosi come realtà "storiche" del LARP Italiano; altre ancora hanno affrontato processi di metamorfosi cosi profondi e radicali da risultare anche nell'abbandono delle proprie radici, magari per potersi adattare con più facilità alle nuove esigenze dei larpers italiani, quando non stranieri.
Insomma, il decennio appena concluso ha avviato - volente o nolente - un nuovo percorso per il LARP italiano e gli eventi organizzati nel 2019 dalle centinaia di realtà che lo compongono, di cui a breve vedremo una parte, ne sono una dimostrazione.

Il tempo delle Guerre Associative (come viene indicato buona parte del primo decennio del 2000) sembra ormai lontano; la lotta al "socio" - quel processo tribale per cui ci si doveva accaparrare a tutti i costi un giocatore, anche a costo d'infamare altri pur d'averlo - sembra ormai il mito di un'epoca barbarica lontana e meno civilizzata, sebbene resti convinto esistano ancora focolai di tale torbido pensiero. E sono anche piuttosto convinto che oggi si viva in un'epoca più comunitaria di quella di dieci anni fa. Un'epoca dove col tempo si è saputo sviluppare un approccio più sostenibile e condiviso delle "risorse", favorendo una serie di prassi (non dissimili dagli scambi culturali degli ambiti più letterari) che hanno portato sempre più spesso giocatori e organizzatori delle più disparate realtà italiane - e non solo italiane - a confrontarsi, cosi da condividere e apprendere reciprocamente modelli, idee, posizioni, stratagemmi e trucchetti: tutti strumenti utili a creare eventi sempre più belli e coinvolgenti; ed il 2019 è stato la summa di questo processo evolutivo iniziato anni fa, di questo Fare Rete. Un bel traguardo, direi. È infatti indubbio che in questi anni abbiamo compreso come "l'unione fa la forza" e questo stesso libricino ne è la dimostrazione: cinque anni fa nessuno avrebbe puntato su questa "scommessa" dell'Annuario - lo racconta bene la prima edizione del 2015, nel suo testo d'apertura – eppure oggi sono qui a scrivere la prefazione per il suo primo anniversario: il suo primo lustro.

E sapete qual è la cosa bella? Questo annuario, questo LARPBook non è più l'unico elemento che sta contribuendo alla costruzione della Rete di cui parlo, bensì uno dei molti: basti pensate a LARP Italia, tra i nodi portanti di questa Rete che si occupa di diffondere il nostro hobby e di supportare chi organizza LARP in Italia; o al neo nato LARP Club, aggregatore sociale tra larpers che fa del Chamber Larp il suo propellente (iniziativa ad oggi attiva in diverse città italiane come Bologna, Milano, Roma, Cagliari, Reggio Emilia, Pescara, Savona, Pisa, Padova e a breve anche Genova); oppure LARP Sud, network che si prefigge di accrescere la cultura del GDR dal Vivo nel Mezzogiorno; e non dimentichiamo Larpers di Merda, il gruppo Facebook valvola di sfogo che, negli anni, ha disintegrato con malizia e cattiveria molti tabù del GVR Italiano, favorendo (sembra assurdo, vero?) un processo di evoluzione e innalzamento della qualità grazie allo stigma sociale terminando il suo servizio a inizio 2019, con l'uscita dall'anonimato dei suoi ideatori e conseguente spiegazione della genesi di questa curiosa, macabra (ma forse necessaria) iniziativa.
Ma cosa ha caratterizzato queste realtà? La comunicazione, o meglio la ricerca di nuove

soluzioni comunicative al passo coi tempi per rivolgersi non più solo a larpers ma anche a chi larper ancora lo è, contribuendo cosi, attivamente e fattivamente, al quel processo collettivo di crescita, conoscenza, condivisione e inter-connettività che io, appunto, chiamo Fare Rete. E come loro anche altre grandi, medie e piccole realtà del LARP italiano stanno evolvendo le proprie strategie e i propri modelli comunicativi per essere al passo coi tempi.

Certo, nessuno fa le medesime cose: ci sono realtà che preferiscono un approccio meramente visivo, producendo materiale promozionale audio-video che certe volte non ha nulla da invidiare a trailer cinematografici o servizi fotografici professionali; c'è invece chi ha scelto di aprirsi al pubblico inaugurando tavoli di dibattito e confronto professionale nelle fiere di settore, come avvenuto al PLAY: Modena ad aprile scorso dove designer, organizzatori, giocatori e curiosi si sono riuniti per parlare e discutere delle proprie esperienze; altri ancora - come il sottoscritto, per Player.it – hanno invece preferito parlare di LARP a mezzo stampa, nel tentativo di conferire la giusta dignità a qualcosa che sebbene nato dall'amatorialità, oggi si affaccia al professionismo e necessita, quindi, di maggiore autorevolezza.

E visto che ho già introdotto il mio prossimo punto all'ordine del giorno, direi di proseguire spiegando perché ritengo il 2019 anche l'anno dell'affermazione del professionismo. Chiariamo subito: non sto affatto parlando di "fare LARP come professione" quanto piuttosto di iniziare a vedere il LARP come motore d'impresa.

Credo ormai l'abbiate notato: nel corso degli anni intorno al Gioco di Ruolo dal Vivo sono via via andate costituendosi attività di artigianato ad esso collaterali. Sarti, fabbri, pellettieri, fotografi e chi più ne ha più ne metta. Stiamo iniziando a capire che il LARP può generare indotto.

Non cadiamo però nel fallo di credere che il denaro sia una cosa sporca e che guadagnare dal proprio hobby sia sbagliato. Mettere a frutto la propria passione per crearsi una stabilità, fornendo al contempo un servizio di cui c'è domanda non ha nulla di sporco, anzi: è utile avere persone a cui rivolgersi che sappiano quale può essere la soluzione più congeniale al nostro tipo di approccio al gioco.

Non dico che si sia arrivati a poter vivere dignitosamente di un lavoro incentrato solo su questo: non di solo LARP vive l'uomo. Ma, indubbio, nascita ed esistenza di tali professionisti ha aumentato notevolmente l'accesso alla qualità e alla conoscenza di questo o quel prodotto, sia esso un vestito, un'armatura, un prop, un'arma, una scenografia, un video, una fotografia o un evento.

E sempre rimanendo nell'ambito del professionismo, non si può fare a meno di notare come questi tre elementi citati sin ora - traguardi raggiunti, intensificazione della comunicazione, maggiore professionismo - abbiano aperto le porte all'internazionalizzazione del LARP italiano.

Negli ultimi anni si sta infatti affermando - piano, piano - l'idea di organizzare eventi fruibili

anche da giocatori stranieri. Una formula che, sebbene circoscritta ad una manciata di realtà (è chiaro che non tutti abbiamo le stesse forze, le stesse capacità, le stesse competenze) contribuisce a "nobilitare" il LARP italiano rendendolo più Global e consentendo al tempo stesso la presenza di voci italiane nel "dibattito internazionale", affermando la nostra identità e la nostra "visione"; e perché no, esportare noi modelli di gioco all'estero e cosi non più vivere di solo sentito dire "oh, in Germania fanno cosi; eh, il Nordic è veramente strano; ma che è sto Jeepform?", ma contribuire fattivamente ad una evoluzione collettiva, saggia e sana, che sappia prendere quanto utile e "donare" quello che abbiamo.

Un approccio più GloCal e meno Local del LARP in grado, dunque, oggi di ideare e mettere in atto eventi anche fuori dai confini nazionali e dire cosi anche noi la nostra su come crediamo possa essere fatto un evento aperto a tutti, stranieri e non.

Il 2019 è stato un anno cerniera, pieno di soddisfazione e traguardi; un lungo anno che se con un occhio elaborava e metabolizzava il passato e generava il nostro presente (un presente inimmaginabile se ipotizzato dieci anni fa) con l'altro scrutava il futuro, per prepararsi alle nuove sfide del domani, figlio anche della coscienza di non esser soli al mondo. E quindi, a cuor leggero, posso senza timore dichiarare il 2019 - Anno del Futuro del LARP Italiano, perché abbiamo saputo mettere a frutto l'esperienza accumulata nel corso degli anni e siamo stati in grado di dar forma ad una realtà - la nostra realtà - in modo strabiliante, superando di gran lunga le nostre più rosee aspettative.
Produciamo eventi su vere navi che solcano il Mediterraneo, in veri bunker antiatomici, in veri manieri esplorabili; per i nostri giocatori noleggiamo elicotteri, edifichiamo cittadelle, programmiamo sistemi informatici realmente funzionanti, affittiamo interi borghi; gestiamo contemporaneamente centinaia, se non migliaia di giocatori, tutti con le proprie necessità; abbiamo sempre più occhio e attenzione per la sicurezza e per l'inclusività, con particolare attenzione alla sicurezza emotiva e non più solo fisica; siamo in grado di affrontare in modo professionale e maturo temi che da molti sarebbero considerati come tabù. In una sola frase: il futuro è già qui!
E non ce ne siamo nemmeno resi conto!

Andrea De Bellis
aka
Giuliano Pezzini

OLTRE LE REGOLE DEL GIOCO

Quando ero una bambina sognavo spesso mondi diversi, realtà parallele dove tutto era possibile. Credevo nel gioco e lo seguivo fino in fondo, senza esitazione. Mi immergevo completamente in universi di fantasia, fra eroi, storie e leggende. Poi crebbi, e tutto cambiò.

Mi insegnarono a rinchiudere la mia immaginazione, a nasconderla dentro una scatola fatta di rigide norme, appropriatezza e convenzioni. Mi dissero che ero grande ormai, ed il tempo di sognare era finito. Ora era il momento di guardare in faccia la realtà, di vivere la concretezza del presente. Eppure, non ho mai del tutto smesso.

Quando scoprii il larp avevo 15 anni. Ero una ragazzina timida, paurosa, bloccata sotto molti aspetti. Mai mi sarei sognata di parlare in pubblico, né tanto meno di scrivere questo articolo! Ciononostante, ero immensamente attratta da questo mondo. Non solo per la sua scenicità o stravaganza, ma per lo spiraglio che offriva. In esso vedevo una finestra, un ponte per realizzare qualunque fantasia e vivere infinite storie. E così è stato.
Il larp mi ha dato tanto. Mi ha cresciuto, mi ha formato, mi ha spinto oltre limiti che credevo irraggiungibili. Mi ha fatto capire non solo chi sono, ma chi vorrei essere. Ma soprattutto ho conosciuto persone meravigliose, senza cui tutto ciò non sarebbe stato possibile. Il larp mi ha incoraggiato ad uscire di volta in volta dalla mia zona di comfort ed andare oltre, sempre avanti, un passo alla volta.

Come organizzatrice ho vissuto molte storie, le migliori delle quali senza copione, nei backstage della sala master. Sono venuta a contatto con miriadi di persone in pochi anni. Ho visto il loro peggio ed il loro meglio. Ho superato ostacoli che credevo invalicabili. Ho imparato a gestire l'ansia e la paura. Ma soprattutto a lavorare in squadra, spesso accanto a persone meravigliose. Ad ascoltare le loro esigenze oltre alle mie. Ad esserci l'uno per l'altra nei momenti più impossibili. Organizzando larp ho conosciuto la diversità del mondo e delle persone ed ho costruito parte della mia Storia come persona. Ed ho compreso che, per quanto tu possa pianificare alla perfezione, nella vita tutto è imprevisto. Non avrai mai il pieno controllo, ma forse è proprio qui la bellezza della Grande Avventura. Per questo e per molto altro, al larp devo molto. Quando decisi di riaprire quella scatola, avevo

15 anni. Non avevo idea di cosa mi aspettasse, delle sfide e delle avventure che si prospettavano davanti a me. Ero contro lo standard, contro le Regole del Gioco. In molti mi dissero che era una pazzia, che si trattava di un hobby troppo fuori dal comune, che avrei fatto meglio ad impegnare il mio tempo in passatempi più "maturi". Ma mai fui più avventata e saggia di quel giorno, quando decisi di varcare il famoso cancello di casa Baggins e spingermi oltre la porta. Perché alla fine, conta solo ciò in cui tu credi, ed io già allora ero fermamente convinta del suo potenziale. Oltre ogni aspettativa, il larp ha il magico potere di far sognare, riflettere, educare. La nostra memoria si plasma tramite l'esperienza diretta. Le nostre relazioni si rinsaldano sul campo. Le nostre idee nascono grazie al vissuto.

Ringrazio ogni giorno per non aver dato retta alle Regole, per aver scelto la mia passione sempre e comunque di fronte alla diffidenza, il dubbio, lo scherno. C'è ancora molto da fare. Ma cosa o chi ci fermerà? Abbiamo salpato su un vascello pirata oltre i sette mari, cantando canzoni dense di rum e libertà. Esplorato foreste incantate e sconfitto orde di nemici in battaglia, scudo contro scudo. Attraversato i confini del tempo e dello spazio su un altro pianeta e risolto enigmi impossibili. Superato ogni paura nelle notti più oscure e maledette fianco a fianco con gli ultimi sopravvissuti. Siamo fuggiti dalle distopie più alienanti e "reali". Siamo tornati indietro nel tempo ed abbiamo cambiato il corso della Storia, ballando al valzer del delitto. Abbiamo fatto ridere, divertire, riflettere e sognare. Abbiamo sconfitto molti tabù, comunicando questo medium con gentilezza e passione. Abbiamo appena scalfito l'immenso potenziale del larp design ed intravisto le mille vie possibili ancora da intraprendere. Abbiamo esplorato angoli impossibili del mondo, guadando fiumi, valicando montagne e perlustrando il deserto! Il prossimo passo sarà la Luna?

Il mio augurio per il futuro della nostra passione è: non fermiamoci. Non esitiamo davanti a nulla, stereotipi, vincoli, imprevisti. Abbiamo realizzato l'impossibile, ma ora dobbiamo fare di più. Dobbiamo trasmetterne il valore. Diffondere l'energia che ci spinge a precipitarci di volta in volta ad ogni evento assieme ai nostri folli compagni d'avventure. É tempo di andare oltre le Regole del Gioco. Di rompere la scatola fatta di insicurezze e paure, ansie e dubbi, e lanciarci in nuove sfide ancora ed ancora. É ora di mettere da parte vecchi attriti e tensioni per costruire qualcosa di solido e duraturo da trasmettere. É il momento di abbattere ogni freno ed esplorare tutti gli orizzonti, valicando limiti che il larp non ha. Mai dubitare, perché ci attende l'Incredibile. Buon Gioco a tutti.

Laura Dolla

RICORDI

Fu un'estate di tanti anni fa che, per caso, come avvengono tutte le meraviglie, scoprii di avere un potere soprannaturale.
Ero un bambino, anche piuttosto solo, trascorrevo la maggior parte del tempo che non passavo a scuola con i miei nonni. Ora il fatto è che mio nonno era stato un marinaio, ma, più di tutto, è stato un incredibile narratore: ho ascoltato per ore i suoi racconti sul mare, sulle navi, sulla guerra e su luoghi su cui ancora oggi non ho posato i miei passi.
Ricordo che mi perdevo in quei racconti e in quelle storie e cercavo continuamente il modo di averne di nuove.
Purtroppo, il tempo dei racconti non fu così lungo perché mio nonno mi lasciò presto.
Ricordo che tentavo di raccontare io le sue storie perché avevo paura che un giorno, in qualche modo, avrebbero lasciato la mia mente e cercavo di farlo con le sue parole, il suo modo, ma tutto questo apparteneva a lui e io bambino non riuscivo a trovare quel tesoro.
Cominciai quindi a cercare il mio tesoro in giro, nelle pagine dei libri che riempivano le mie giornate, anche le più calde, di quell'estate di cui accennavo all'inizio.
"Potete chiamarmi Ismael"
Sono queste le parole che mi portarono di nuovo in mare, tra le pagine di Melville, alla ricerca di Moby Dick, ed è proprio in quelle pagine che trovai il mio tesoro ed il mio potere.
Mi resi conto che la nave, il suo capitano e la balena bianca stavano uscendo dal libro ed entrando nei miei giochi, riempiendo le ore e la casa dei miei: "Eccola laggiù! Soffia!"
Vissi mille storie quell'estate solitaria, navigai per tutto il Pacifico a bordo di una nave sgangherata che via via diventava più reale e piena di dettagli, di personaggi, di storie.
È a quell'estate che riconduco la mia passione per il gioco di ruolo, per l'immedesimazione, per quella arrogante convinzione di sentirsi dio di un mondo che non esiste ma che se provoca emozioni allora forse qualcosa di vero c'è e se riuscissi a farle provare a qualcun altro allora magari diventerebbe più reale e se solo riuscissi a portare altri con me su quella baleniera…
Ecco, in fondo, i miei vent'anni di vita nel gioco di ruolo nascono da quei puntini di sospensione che avete appena letto e forse, dico forse, forse anche voi avete come me inseguito la vostra balena per i mari dei mondi, attraversando i passaggi a nord-ovest tra la realtà e la vostra fantasia.

Mi ritrovo oggi, a quarant'anni, con il gioco di ruolo che è diventato la mia vita, il mio lavoro, preso dall'aiutare i giocatori a dare forma tangibile ai loro personaggi e dai progetti realizzati con la ciurma con cui divido la nave della narrazione tra realtà fantasy, horror e chissà che altro ci verrà in mente.
Ma a voi, solo a voi che vi trovate a sfogliare queste pagine che raccolgono le storie, i sogni ed i racconti di chi, come me, ha deciso di varcare le soglie dei mondi, posso confidare la mia verità: se mi doveste cercare, mi troverete in mare, su una nave, la prua verso sud, il vento in faccia, sulla scia di una nuova balena da inseguire, fosse anche solo per vedere a quale nuova storia mi porta, spero sempre in compagnia della mia ciurma: nessuna rotta, nessuna mappa, solo il vento della fantasia a gonfiare le vele.
Del resto, grazie alle pagine di Melville, ho scoperto tanto tempo fa che l'isola natia di Queeequeg "non è segnata in nessuna carta: i luoghi veri non lo sono mai".

Daniele Penza
Event Manager Battle for Vilegis



Ph. Valentina Malavenda



FRAMMENTI

Una piccola selezione di foto, tra le centinaia che sono pervenute, che non abbiamo potuto includere nelle schede.

Ph. Luca Tenaglia



Ph. Lisa Muner - Chiave di Volta



Ph. Flavio Mancinelli - Stranger Town



Ph. Luca Romagnoli - Sunless Dawn



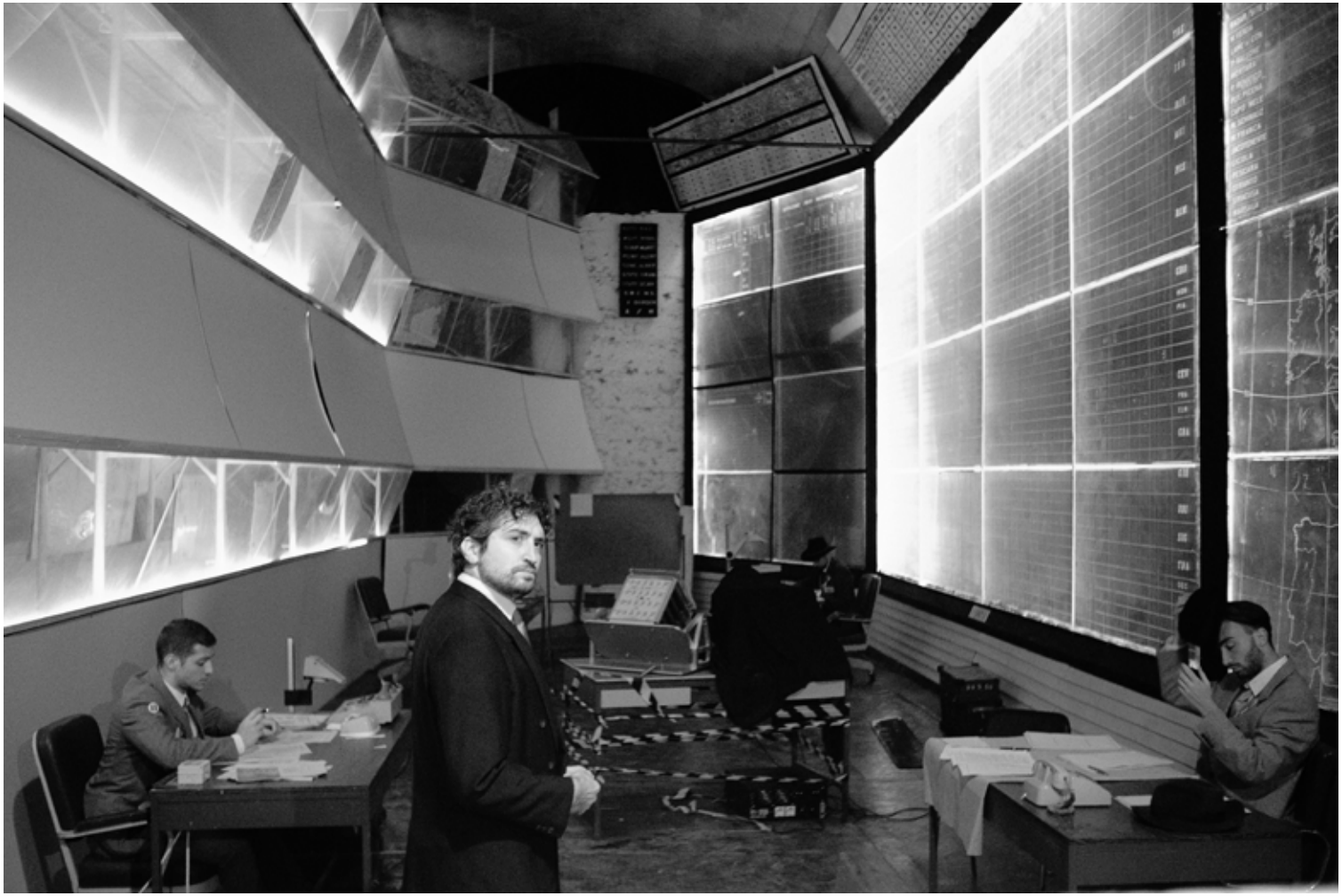
Ph. Stefano Kewan Lee - Desaparecidos



Ph. Elisa Frasani - Intempesta Noctis



Ph. Micol Polacci - Red Center



Ph. Stefano Kewan Lee - Bunker 101



Ph. Marco Soscia - Colt



Ph. Luca Tenaglia - Sanctum



Ph. Marco Uggè - Mari Stregati



Ph. Alessandro Vizzarro - Tutto in una Notte



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. Luca Romagnoli

ARCANIVERSITAS E LA CONGIURA DELLE MASCHERE

Eryados

Fantasy

Arcaniversitas e la Congiura delle Maschere è il quinto episodio di una serie larp ispirata alla saga di Harry Potter. L'Oscura Signora Porzia Tramontani riesce a diventare Ministro della Magia grazie al supporto di un'organizzazione paramilitare del Ministero, conosciuta come Reparto Noctor. Instaurato un regime oppressivo, mette in atto una serie di riforme che depenalizzano le Maledizioni Senza Perdono, tanto da inaugurare il Dipartimento per le Arti Oscure e reintrodurre la pena di morte. Le riforme vedono coinvolta anche l'Arcana Università di Magia e Stregoneria di Roccantica, la cui vita scolastica si trasforma in un incubo di severità e repressione. Un nutrito gruppo di ribelli, approfittando della momentanea assenza di Porzia, sobilla la scuola e i suoi ospiti, dando inizio a una rivolta che porterà alla disfatta dei Noctor e alla morte dei suoi leader. Tuttavia il tentativo di distruggere gli horcrux dell'Oscura Signora fallisce e, al suo ritorno, questa decide di punire gli studenti e gli ospiti della scuola con la pena capitale. La loro vita viene tratta in salvo dall'intervento di uno dei professori, il quale rivela di essere un mago leggendario, disposto a cederle antiche conoscenze proibite in cambio della grazia ai ribelli.
Ancora una volta Arcaniversitas si svolge all'interno del Castello di Gargonza (Arezzo), un magico borgo medievale con torre, fossato, cortili, terrazze, saloni e tutto il resto, restaurata con gusto e nel rispetto delle tracce che la storia ha lasciato su di essa. Arcaniversitas, così come il suo evento gemello "minore" Magicampus, è un evento scritto e pensato per farti sentire completamente immerso nell'ambiente magico a cui coralmente darete vita: interpretare il ruolo che il giocatore si è scelto deve essere un'esperienza unica, capace di fargli provare ciò che il Personaggio stesso proverebbe nella medesima situazione. L'obiettivo che si deve porre è quello di creare, insieme agli altri partecipanti, una storia emozionante e memorabile grazie al pathos che il suo apporto saprà suscitare.

Arcaniversitas and the Conspiracy of the Masks is the fifth episode of a larp series inspired by the Harry Potter saga. The Dark Lady Porzia Tramontani has succeeded in becoming Minister of Magic.
Having established an oppressive regime, she has implemented a series of reforms that, among other unspeakable deeds, have decriminalized the use of the Unforgivable Curses. The reforms have also affected the Roccantica University, whose school life has turned into a nightmare. Consequently, a large group of rebels urges the school and its guests to reject such a state of things, starting a revolt against the government.
As in previous episodes, Arcaniversitas took place in the Gargonza Castle, a tastefully restored medieval village, complete with a moat, courtyards, halls and so on, helping players to feel immersed in a magical atmosphere and live the experience as their characters would.

21 Novembre

Castello di Garzonga (AR)

85

550-600€

4 giorni

www.arcaniversitas.it

Flavio Mancinelli













ORGANIZZATORI

Serena Bonanno
Valentina Costanzo
Franca De Angelis
Carlotta Fagioli
Umberto Francia
Federico Yang Maoloni
Alfio Montenegro
Martina Montenegro
Michele Montesi
Gianluca Torrente.

COLLABORATORI

Valentina Alemanno
Tania Alineri
Alessia Altieri
Cristiana Amicozzi
Manuel Battista
Cecilia Bertini
Piero Brundo
Ambra Calvanese
Chiara Cappiello
Cristina Ceccarelli
Barbara Cestoni
Alessandro Chimenti
Maico Corongiu
Daniele Coccia
Daniele Cotroneo
Luca Di Giandomenico
Francesca Chiara Donatiello
Emilio Fabbri
Luca Falcone
Alessandra Ferlazzo
Cèline Fusi
Paolo Gaballo
Giulia Giorgi
Sara Giorgi
Giacomo Giusti
Soledad Grecchi
Federico La China
Francesco La Manna
Lorenzo Latella
Sim Levi Tezel
Silvia Lupi
Flavio Mancinelli
Giustino Mancuso
Simone Meconi
Leonardo Moretti
Antonio Micolucci
Carmine Paciello
Fulvio Pagano
Margherita Pagliaro
Marco Lucio Papaleo
Federica Picciau
Cristina Picuti
Francesco Pollero
Baburka Production
Alessandro Romanzin
Gianluca Rossi
Stasic Rotaru
Riccardo Suriano
Mikael Sustersic
Fabrizio Tarricone
Carlotta Vercesi
Diego Zappelli

A VIKING'S TALE

WHLive

Fantasy

A Vikings Tale è un evento autoconclusivo di due giorni che, partendo dal contesto storico delle terre scandinave del 871 d.C, si tinge di elementi fantastici tratti dalle più famose saghe norrene. Sull'onda dell'interesse per i vichinghi, spinto da film e serie tv di grande impatto visivo e narrativo, Domenico Lascala decide di scrivere la sceneggiatura e la quasi totalità dei personaggi, durante un periodo di oltre un anno di lavoro. I giocatori hanno interpretato i principali esponenti dei Clan dell'Hallogaland, chiamati da Egon il Veggente in un bosco sacro a Odino, per decidere chi si sarebbe seduto su un trono vuoto da troppo tempo.
Carichi di un bagaglio di storie personali, di conflitti, vendette, amori e destini da compiersi, i personaggi hanno districato le fila di una trama che ha messo in contrapposizione l'umanità e l'ineluttabilità del Fato.

La location scelta, un'area naturalistica del Canavese, è risultata ideale nell'immergere i giocatori in un contesto di sinergia con la Natura. Il silenzio del bosco, l'oscurità che ne nasconde i segreti, la debole luce delle torce hanno saputo evocare ataviche sensazioni e le atmosfere che si volevano rappresentare.
L'evento è stato volutamente pensato per essere altamente inclusivo nei confronti dei "giovanissimi", a cui sono state dedicate sottotrame specifiche e personaggi scritti ad hoc. Altro fattore degno di nota è stato la presenza di numerosi nuovi giocatori che hanno definito l'esperienza entusiasmante e "fuori dagli schemi". La presenza di Workshop introduttivi su ambientazione e meccaniche di gioco ha permesso un rapido e proficuo ingresso del giocatore nel personaggio.

A Vikings Tale is a two-day event, set in the historical context of the Scandinavian lands of 871 AD, and influenced by fantastic elements, which took inspiration from the most famous Norse sagas. Participants played the main exponents of the Halgaland clan, called by Egon the Seer in a forest sacred to Odin, to decide who would sit on a throne which stayed empty for too long. Loaded with a wealth of personal stories, conflicts, revenges, loves and destinies to be fulfilled, the characters untangled the line of a plot that tried to destroy humanity. But the Fate, sometimes, is inevitable…

6 Agosto

Area naturalistica “Pianezze”, Vialfrè (TO)

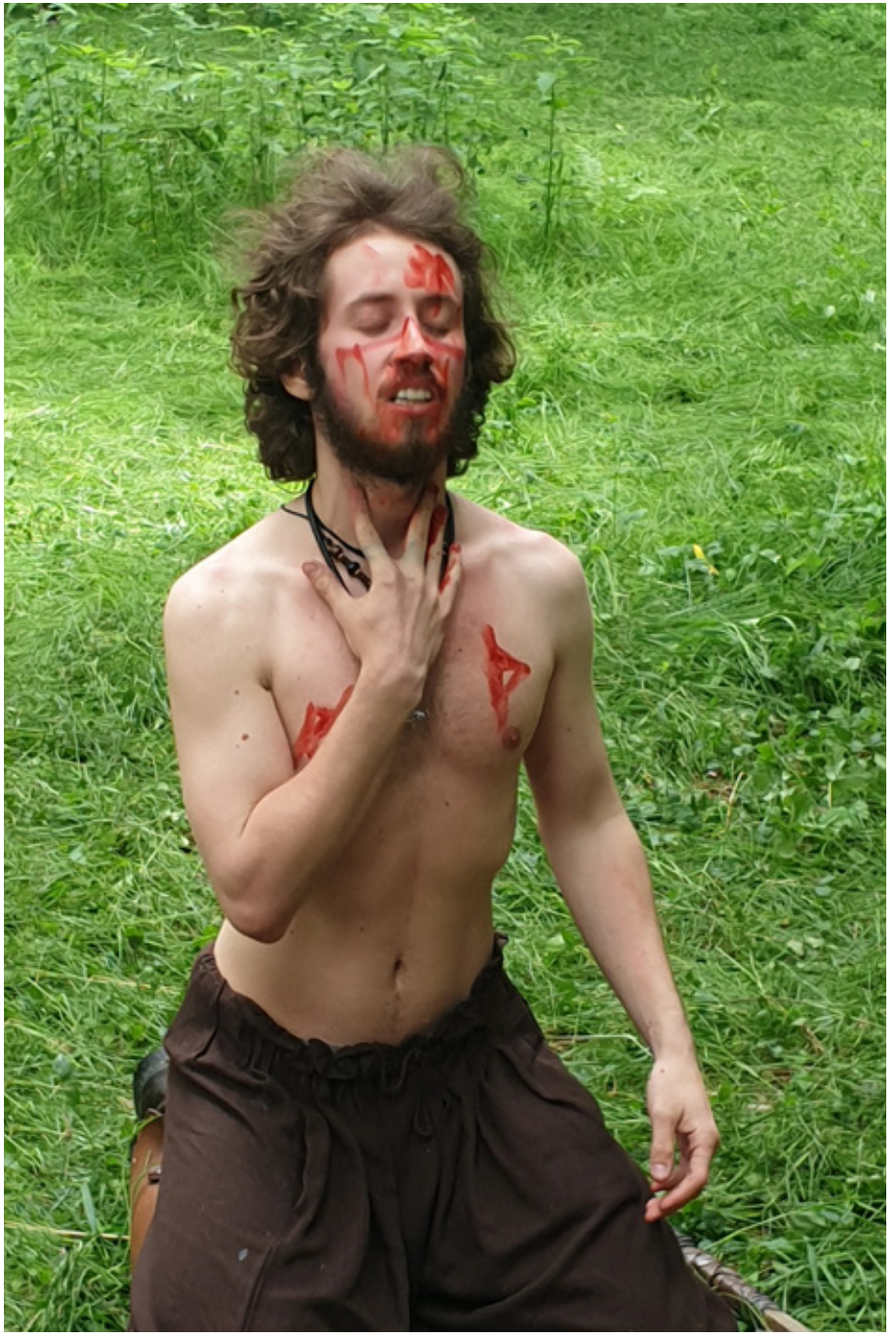
42

40€

2 Giorni

www.whlive.it/vikings

Federica Mancini, Stefania Ferro













ORGANIZZATORI

Domenico Lascala

COLLABORATORI

Stefania Ferro
Carlo Baronti
Simone Meconi
Celine Fusi Robert
Federica Mancini
Elena MDS

BLACK BOX DAYS

Ikebana larp Team

Festival

I Black Box Days si sono svolti il 19 e 20 ottobre 2019 negli spazi del Mixart nel centro storico di Pisa. Sono stati due giorni di full immersion che hanno messo alla prova le nostre capacità come Ikebana larp Team; una prova riuscita, che ci ha resi coesi e motivati, e che replicheremo sicuramente.

Per quanto i Black Box condividano lo stesso spazio fisico di una stanza con i loro cugini "da camera", offrono una capacità narrativa estremamente più potente grazie all'uso di suoni, luci e scenografie; dal punto di vista organizzativo è richiesto uno sforzo in più per l'allestimento e la regia reattiva, ma il ritorno in termini di impatto è altrettanto efficace.

Abbiamo messo in scena "Billy", il nostro primo larp, che ripercorre le scelte di vita di William Stanley Milligan attraverso gli occhi delle sue numerose e conflittuali personalità; un larp maturo e rodato, ma comunque una esperienza toccante, una tragedia umana che lascia spazio anche a momenti di leggerezza; emotivamente imponente anche per gli organizzatori, lascia i giocatori a decidere dove andare e se dare, seppur per "gioco", una seconda possibilità alla storia tormentata di Billy. Per la prima volta abbiamo giocato "Killing Me Softly", che ripropone gli avvenimenti della rapina alla Kreditbanken di Stoccolma del 1973 da cui prende il nome proprio la "sindrome di Stoccolma". Il comparto suoni è stato un punto di forza nel creare un "esterno ostile" e un "interno accogliente", fisicamente ed emotivamente, fino alla naturale ma non scontata alleanza tra rapiti e rapitori e la riproposizione di scene e schemi incredibilmente simili alle vicende realmente accadute.

Il terzo larp proposto è stato "Seconda Stesura", un gioco di narrazione e costruzione collettiva degli intrighi e delle vicende umane intorno all'organizzazione di un grande evento di piazza e di protesta, con fronti contrapposti e disordini. Diviso in scene e con salti temporali, le vite dei protagonisti si incastrano le une con le altre fino a costruire un quadro tanto tragico quanto purtroppo realistico – basti pensare agli eventi del G8 di Genova del 2001; una narrazione godibile sia in chiave drammatica sia in chiave umoristica, per poter esorcizzare tutto il carico di paure e impotenza di fronte ai grandi eventi della vita.

Black Box Days took place in Pisa, on 19-20 October 2019: two challenging, full-immersion days, a successful event, highly motivating for all Ikebana larp Team. Black Box larps share the same limited physical space with chamber larps, but offer an enhanced narrative thanks to sound, light and ambient settings; a greater effort leading to a stronger impact on players.

We staged "Billy", where players walks into William Stanley Milligan personalities' shoes, possibly giving a second chance to Billy and his troubled life; a deeply emotional experience - for the staff, too. Then, "Killing Me Softly", loosely based on Kreditbanken robbery in Stockholm in 1973, the event that the Stockholm syndrome is named on.

The third larp was "Seconda Stesura" (Second Draft), a narrative and cooperative larp about all that the organization of a big street demonstration involves, and the tragic impact on its characters' lives.

19 Ottobre

Mixart, Pisa (PI)

10

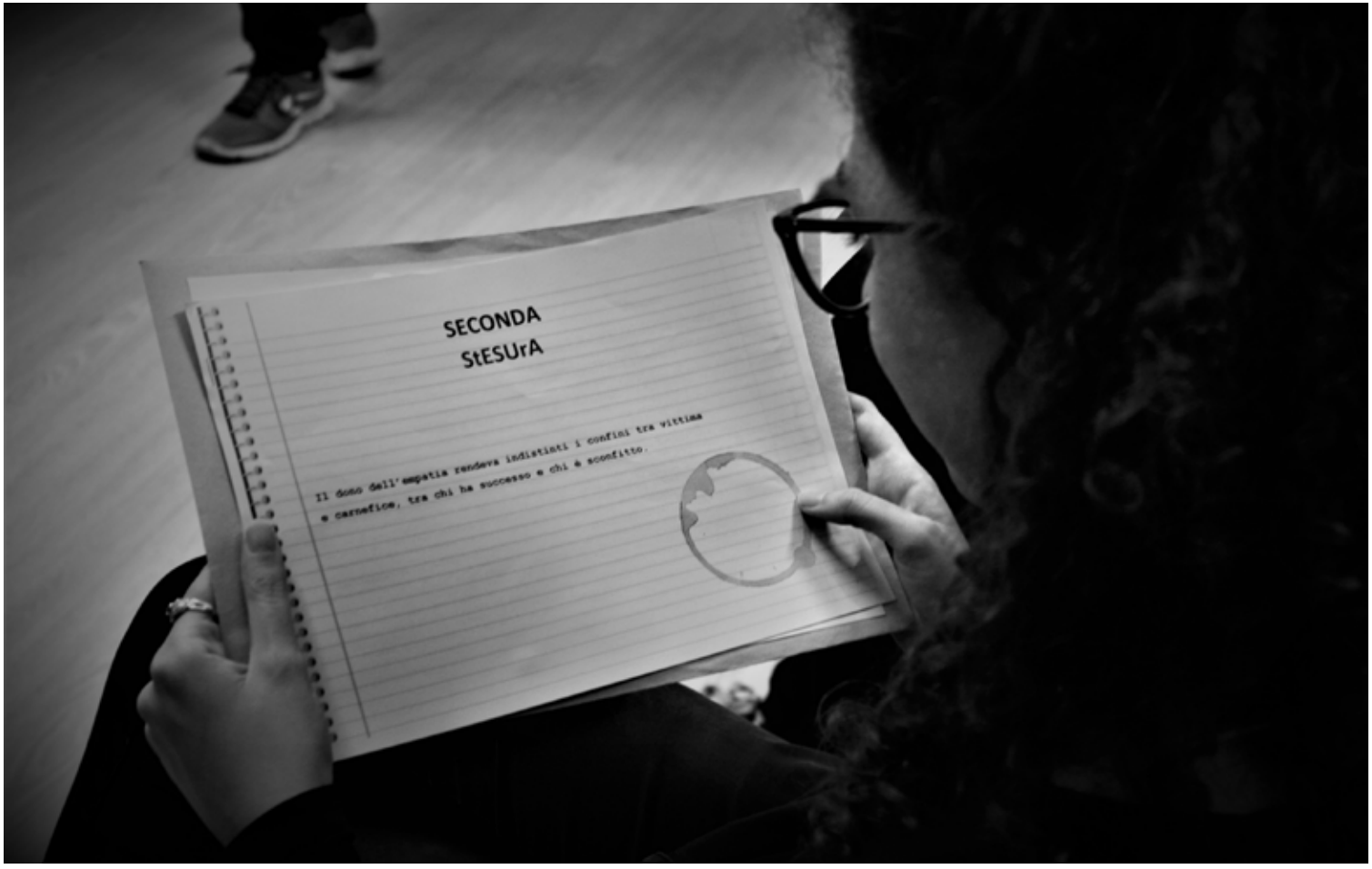
15€

4 Ore

www.facebook.com/ikebanalarp

Daniela Catalano, Elia Peroni




SECONDA
StESUrA
Il dono dell'empatia rendeva indistinti i confini tra vittima
e carnefice, tra chi ha successo e chi è sconfitto.




TRAUMA


BOLLETTA
ULTIMISSIMO



ORGANIZZATORI

Matteo Romani
Francesco Bianco
Lorenzo Cenceschi
Michele Cortellezzi
Daniela Catalano
Bernardo Chiti
Elia Peroni

COLLABORATORI

BUNKER 101

Chaos League

Post-Apocalittico

Bunker 101: una perfetta ricetta post-apocalittica tra vita, amore, morte e radiazioni.
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 e rivoluzionario bunker antiatomico progettato dal geniale e visionario Duncan. Sono gli unici esseri umani sopravvissuti 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, lavorano sodo mettendo anima ed energie affinché la scintilla dell'umanità continui i brillare. È una società cristallizzata nei favolosi anni '50 del rock'n'roll e dell'hula hoop, della brillantina e delle Pin Up, ma ciascuno svolge con dedizione il compito che gli viene assegnato, sotto lo sguardo amorevole ma severo dei supervisori che si assicurano che tutto sia svolto con ordine e rispetto della comunità. Ogni minimo errore può mettere in pericolo l'intera delicata struttura ed i cittadini sono tenuti a non dimenticarlo mai. 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 Cittadino del Bunker 101 e portano avanti la vita del Bunker lavorando come operai o tecnici, come educatori o amministratori, come archivisti o esploratori. Vivono la vita quotidiana di una comunità che non è mai uscita dal sottosuolo, tra balli ed elezioni, fra amori, rancori e la sempre presente minaccia radioattiva.
Bunker 101 è un larp centrato sulle relazioni tra gli individui che appartengono ad una comunità tanto combattiva quanto fragile, che cerca di lottare 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.

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.

23-25 Agosto

Bunker Soratte (Roma)

100

135-180€

3 Giorni

www.bunker101.com

Stefano Kewan Lee




PECHINO









ORGANIZZATORI

Chaos League

COLLABORATORI

Cybermasters
Nessun Dove

CHIAVE DI VOLTA

Terre Spezzate

Storico

Chiave di Volta è un larp scritto e messo in scena per la prima volta nel 2015, in due run. Nell'ottobre del 2019 è stato riproposto per altre 3 repliche, di cui una internazionale, giocata in inglese, per un totale di almeno 400 giocatori, alcuni dei quali hanno rigiocato l'evento, due o anche tre volte, sebbene con personaggi diversi.

Chiave di Volta è un larp di genere storico, gotico, mistery, che strizza l'occhio all'affascinante tradizione esoterico-massonica ed inquadra un ambiente in cui l'occulto, la filosofia, la scienza e la politica si mescolano fino a confonderne i confini.
Il tema esplorato da questo evento larp è il potere, nelle sue molte forme. L'invito sotteso è di sondare quali fragili equilibri materiali o psicologici spingono gli uomini a dominare i propri simili, o a sottomettersi alla volontà altrui. Cosa rende davvero potente un essere umano... l'autorità morale, la scienza, il denaro, l'amore, l'inganno, la seduzione, il carisma?
Nonostante l'evento sia stato scritto ormai cinque anni fa, le correzioni e i cambiamenti apportati alla sceneggiatura sono stati minimi. Lo scenario è, infatti, estremamente ricco e curato nei minimi dettagli, ciascun personaggio viene descritto attraverso un breve racconto, scritto in uno stile letterario che richiama le opere dell'epoca ed è coinvolto da trame, eventi e legami che rendono la sua esperienza decisamente unica. Inoltre, i personaggi sono divisi per status sociale, la servitù e l'alta società, creando dinamiche politiche e sociali non solo realistiche, ma anche estremamente giocabili: i due mondi sono separati (anche fisicamente, come nelle vere magioni vittoriane) ma comunicanti e quel che accade nell'uno riverbera nell'altro. È stato estremamente interessante vedere come le storie si dipanino in modo assai diverso nelle cinque run dello stesso larp, e consentire ai giocatori di partecipare nuovamente all'evento con personaggi diversi è stata una scelta vincente. Infatti, tutti coloro che sono tornati, sono stati piacevolmente sorpresi da quanto ancora avessero da scoprire sugli altri personaggi, ma anche su eventi e storie che coinvolgono tutti.

La replica internazionale è stata anch'essa un esperimento, perché l'evento era stato pensato e scritto per il pubblico italiano, non era assolutamente scontato che fosse godibile e interessante anche per giocatori che provengono da paesi e tradizioni larp diversi.

"Keystone" had been played twice, in Italian, in 2015. In 2019 we re-ran it three more times, including an English-language edition for International players; in total, this larp has involved more than 400 participants.
The focus of this event is the true meaning of Power: the fragile psychological balances that bring a person to dominate other people, or to be subjugated by others' will. Where does real power lie, what makes someone powerful or respected? Moral authority, knowledge, money, seduction, or charisma?
The larp was written 5 years ago with great care and detail, and thus only minimal corrections were needed. Each character is described in a style inspired by 19th century novels, and their story is interlaced with plot hooks, backstory elements and connections to other characters, creating an unique experience every time, as remarked by several 2015 participants who played it again last year, and by the vastly different development we observed in each of the five runs.

10 Novembre

Villa Agazzotti (MO)

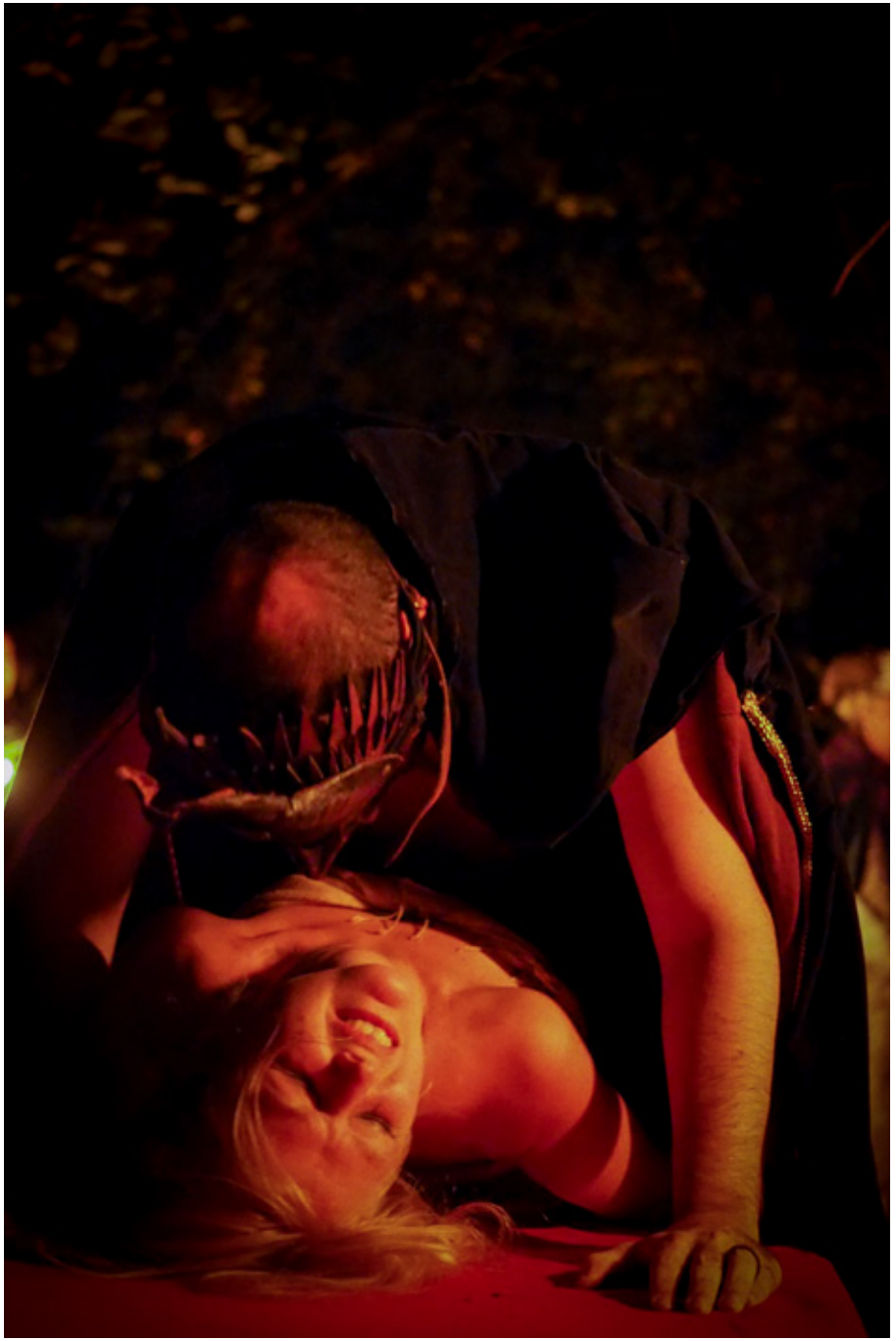
65

160€

3 Giorni

www.grv.it/chiave

Lisa Muner, Micol Polacci













ORGANIZZATORI

Chiara Tirabasso
Daniele Cristina
Ascanio Viarigi
Francesco Pregliasco
Daniele Dagna
Cristina Jon
Martina Codognotto
Enrico Francese
Daniele Porta
Arianna Busti
Fabio Rebecchi

COLLABORATORI

Alberta Avanzi
Daniela Camba
Fabio Costa
Gabriella Aguzzi
Giacomo Longhetti
Lorenzo Nicolosi

DEMETRA

Terre Spezzate

Distopico

Un larp all-inclusive in un elegante albergo sulle Alpi. Un evento ricco di azione, investigazione e politica, una spy story dal sapore vintage ambientata in un mondo distopico, che sfida le convenzioni tradizionali. Anni '50: un terribile incidente globale causa una gravissima crisi mondiale del cibo e la degenerazione genetica nella popolazione maschile. Dal disastro sorge, però, una speranza: Demetra è una corporation a guida femminile che produce coltivazioni OGM e il suo intervento salva l'intera umanità dal disastro, facendola assurgere a leader del settore alimentare.
All'improvviso, gli uomini vanno incontro a demenza senile, deterioramento delle condizioni fisiche e morte precoce. Il morbo è una malattia geneticamente trasmissibile: il cataclisma ha danneggiato il cromosoma umano Y, radicando in esso una grave e permanente alterazione; gli uomini muoiono prima di aver raggiunto il quarantesimo anno d'età e diventano sterili prima dei 30. Le conseguenze della "sindrome di Martha Chase", dal nome della ricercatrice che per prima isolò il difetto sul genoma, è la leva per il definitivo stravolgimento dei ruoli.
30 anni dopo, le donne hanno preso il comando, ma oggi nuove corporazioni sfidano il monopolio della Demetra e forze sovversive si muovono nell'ombra minando i fondamenti della nuova società, proprio mentre la compagnia annuncia il lancio di un nuovo, rivoluzionario, prodotto.
Demetra è stato un larp per sconvolgere la nostra concezione di società: i giocatori hanno interpretato personaggi lontani dai canoni convenzionali e ruoli tipicamente riservati al sesso opposto. Il potere e la forza erano nelle mani di personaggi femminili comprese l'aspettativa e la pressione sociale che ne derivano. Viceversa, i personaggi maschili avevano ruoli di sotterfugio e rivalsa in una cornice di soprusi e soggezione, solitamente ricondotta al mondo femminile.
Tutti i giocatori protagonisti di questo evento ricco di azione, investigazione e politica sono stati spinti a prendere decisioni etiche altamente discutibili. Noi autori ci teniamo a sottolineare che il nostro obiettivo era scrivere un larp capace di offrire momenti di riflessione sul concetto di "squilibrio sociale" qualsiasi esso sia. Non è stato solo un evento che parlava della discriminazione delle parti sociali percepite o reputate più deboli, ma anche della pressione sociale sulla parte percepita o reputata più forte, di tradizione e pregiudizi.

A larp in an hotel in the Alps, portraying a spy story in a retro-dystopian setting. In the '50s, a global accident caused a worldwide famine and the genetic degeneration of all males, causing senile dementia, physical decline and premature death. Demetra, a female-lead corporation whose OGM farming and research saves the world from hunger, becomes the global leader of the food sector.

30 years later, women have occupied all the authority positions in society, but new corporations challenge Demetra's monopoly, and subversive groups plot to undermine the pillars of the new world.

This larp, played once in Italian and once for an international audience, tried to upset social conventions and to have players experiencing roles typical of the opposite gender. Female characters had authority, physical strength, and the social pressure which comes with them. Male characters explored subterfuge and social revenge, in a world of injustice and oppression.

27 Luglio

Claviere, Torino (TO)

90

185€

3 Giorni

www.grv.it/demetra

Nicolò Capello, Roberto Rosso













ORGANIZZATORI

Cristina Jon
Elio Di Giovanni
Chiara Bottone
Daniele Cristina
Michela Molinari
Federico Ferri
Filippo Santi
Marco Ascanio Viarigi
Chantal Mingardi

COLLABORATORI

Alessio Santarini
Ivan Grossi
Niccolò Capello
Chiara Tirabasso
Massimiliano Milano
Matteo Verzelletti
Mario Di Cinto

DESAPARECIDOS

Terre Spezzate

Storico

Desaparecidos è stato un larp storico ambientato durante la dittatura di Augusto Pinochet in Cile. L'evento ha messo in scena gli eventi occorsi a Villa Grimaldi, una caserma che è stata il principale centro clandestino di detenzione, tortura e omicidio degli oppositori politici. Si stima che più di cinquemila cileni siano stati imprigionati nella struttura. Di loro circa trecento risultano ancora oggi essere desaparecidos.
Ispirato a fatti storici accaduti nel 1975 alla periferia di Santiago, il larp ha visto prestigiosi ospiti internazionali, arrivati in Cile per trattare con la "Junta" del dittatore, essere dirottati verso Villa Grimaldi a causa di un attentato terroristico compiuto dai dissidenti.
Nello stesso edificio gli spietati interessi internazionali di un gruppo di faccendieri italiani, di una delegazione vaticana e dei servizi segreti americani si intrecciano con i giochi di potere interni al governo e con le violenze del regime verso i propri cittadini.
Lo scopo del larp è stato di rappresentare come una svolta autoritaria possa riflettersi sulle vite dei cittadini, giungendo a crudeli violazioni dei diritti umani, alla soppressione delle libertà fondamentali e al ricorso alla tortura quale mezzo di annientamento della volontà del singolo e di ogni forma di opposizione democratica.
Desaparecidos ha voluto approfondire un capitolo di storia travagliata a lungo rimasto proibito, ma soprattutto la tragedia di un popolo che ha costruito una forte memoria collettiva attraverso drammatiche storie personali, un popolo profondamente segnato tutt'oggi dalle gravi negazioni di dignità in cui incorsero gli uomini e le donne cilene.

Desaparecidos was an historical larp, set during Augusto Pinochet's dictatorship in Chile. It set up the events occurred at Villa Grimaldi, a complex that used to be the main undercover center of detention, torture and homicide of political opponents. It's estimated that more than 5000 Chileans were imprisoned in the building. Of them about 300 are still listed as desaparecidos, "disappeared".
Inspired to real historical facts happened in 1975 on the outskirts of Santiago, the larp has shown illustrious international guests, arrived in Chile to negotiate with the "Junta", being unexpectedly redirected towards Villa Grimaldi for safety reasons, after a terror attack by opponents of the regime.
In the same building ruthless international interests of Italian fixers, of a Vatican delegation and of American secret services weave together with internal power games of the government and the violence of the regime against their own citizens.

12 Gennaio

Castrignano di Langhirano, (PR)

70

185€

3 Giorni

www.grv.it/desaparecidos

Camilla Missaglia, Lisa Muner
Nicolò Cappello, Stefano Kewan Lee













ORGANIZZATORI

Paolo D'Angelo
Paolo Righini
Gianfranca Bressan
Aladino Amantini
Mauro Scanagatta
Bernardo Chiti
Max Milano
Valentina Masotti
Marco Bielli
Giacomo Sommella
Tommaso Nonvino
Marco Ascanio Viarigi
Roberta Carrer

COLLABORATORI

Paola Tigrino
Fabio Costa
Francesca Medda
Chiara Tirabasso
Francesco Pregliasco
Alessia Boni
Vittoria Bertaglia
Alessia Boni

DRACARYS

Terre Spezzate

Fantasy

Nell'estate 2019 abbiamo replicato "Dracarys - il Risveglio della Magia", il larp ispirato a Game of Thrones che creammo nel 2016. Questo larp è già apparso nell'Annuario dedicato a quell'anno, quindi non ripetiamo quanto là già scritto, ma cerchiamo di concentrarci sulle novità e sulle sfide organizzative che la replica ci ha posto.
Come allora, Dracarys è stato un grosso progetto, che ha richiesto il lavoro di molte persone per realizzare le ambizioni da "kolossal fantasy" che ci proponevamo.
Se nel 2016 la scrittura di un personaggio individuale e completo per ciascun partecipante fu un lavoro titanico, quest'anno la revisione di circa duemila pagine di materiale non è stata da meno. Infatti, prima di poter fare le correzioni e le modifiche che volevamo, abbiamo dovuto ricostruire e riordinare le schede di tutti i personaggi a partire dai vecchi documenti PDF, a causa di una disavventura informatica.
I personaggi di Dracarys furono scritti utilizzando Spindle, un software online dedicato al larp; ma in questi anni, Spindle è fallito e si sono persi tutti i dati. Solo grazie a un eroico gruppo di volontari siamo riusciti a portare a termine il penoso lavoro di smontaggio e rimontaggio delle molte sezioni che componevano la scheda di ciascun personaggio. Tra le novità della replica 2019, c'è stato il cambio di location: il castello utilizzato alla prima edizione non era più disponibile, ma dopo il panico iniziale siamo rimasti davvero soddisfatti dal castello di San Pietro e dalle sue numerosissime stanze giocabili, incluse sia eleganti sale nobiliari sia sinistri sotterranei.
In uno di questi sotterranei gli artisti di Piece of Cake Cosplay, che, come nel 2016, dirigevano il reparto scenografico del larp, hanno costruito un vero e proprio dungeon, ancora più bello e più intricato di quello originale.
Inoltre, come potete vedere nella foto, abbiamo bruciato vivo un personaggio sul nostro nuovo rogo, con un effetto molto realistico (nessun larper è stato maltrattato per realizzare quella foto)
Tre anni fa, Dracarys sfiorò i 350 partecipanti e fu il larp più grosso del Nord Italia; quest'anno la replica si è fermata a 215, ma siamo stati contenti che tra essi vi fossero ben 58 persone che non avevano ancora giocato un larp.
Ma soprattutto, siamo contenti del fatto che tra le persone che hanno organizzato o collaborato all'edizione 2019 e ad altri larp recenti, ve ne siano molte che hanno iniziato a giocare dal vivo proprio tre anni fa, al primo Dracarys.

In summer 2019 we re-ran "Dracarys - the Magic Awakens", a Game of Thrones-inspired Larp we had already organized in 2016. This year we used a different venue, since the first edition castle was not available. Thus, we had to adapt the scenography and larpitechture to the new location.
Piece of Cake Cosplay, as in 2016, were in charge of the set design and prop department, and they built a new dungeon in the castle's basement, more intricate and complex than the original one.
Moreover, as you can see in the pictures, this year we had a new FX: we burnt a character at the stake (no larper were harmed in the making of this scene).
Three years ago, Dracarys came close to 350 players, and was the biggest larp in Northern Italy: this re-run had "only" 215 participants, but we're happy to have had 58 first-time larpers among those. And we're even more proud that the organizer team for this 2019 edition, included several people who discovered larp 3 years ago, at the first Dracarys.

23 Agosto

Castello di San Pietro in Cerro (PC)

216

135€

3 Giorni

www.dracarys.it

Enrico Bertelli, Camilla Missaglia, Micol Polacci













ORGANIZZATORI

Chiara Tirabasso
Lorenzo Nicolosi
Alberta Avanzi
Francesco Pregliasco
Federico Ferri
Luca Ghizzardi
Massimiliano Milano
Ascanio Viarigi
Fabio Costa
Federico Barcella
Marco Bielli
Daniela Camba
Elio Biffi

COLLABORATORI

Alessia Boni
Andrea Capone
Daniele Cristina
Daniele Gasparinetti
Davide Paonessa
Francesca Virduzzo
Francesco Atzei
Giacomo Sommella
Gianmaria Giardino
Giulia Palazzani
Giulia Stolfini
Luca Novelli
Marcello Ruggeri
Marco Brugnerotto
Maria Grazia Ceruso
Micol Polacci
Monica Gardella
Niccolò Sancrotti
Paola Fabriani
Paolo Brizio
Pietro Fassina
Simonluca Riolo
Valentina Di Mauro
Vittoria Bertaglia

I TRE MOSCHETTIERI

Montodine Live

Storico

I Tre Moschettieri è un evento larp sperimentale, il più esclusivo da noi creato, con soli 8 personaggi giocanti. I giocatori, rigorosamente selezionati, interpretavano i quattro eroi della trilogia di Dumas e i rispettivi servitori.
Moschettieri e servitori seguivano il gioco su due piani paralleli: caratterizzato da una maggiore componente di azione e combattimento per quanto riguardava i primi, con un focus sull'investigazione nel caso dei secondi.
Come per nostra tradizione, l'evento si è caratterizzato anche per un'estetica di gioco di alto livello, per l'occasione con un parco costumi completamente rinnovato. Questa prima edizione 2019 de "I Tre Moschettieri" ha costituito una versione beta, realizzata con lo scopo di poter perfezionare il format in vista di future repliche, che contiamo di poter aprire al pubblico esterno alla nostra associazione.

Quanto alla vicenda narrata, essa si inserisce come un episodio apocrifo del primo romanzo dei Moschettieri di Dumas, durante l'assedio alla roccaforte ugonotta della Rochelle.
D'Artagnan, Athos, Aramis e Porthos, con i loro servitori Planchet, Grimaud, Bazin e Mousqueton, giungono a un avamposto occupato dalle truppe francesi, solo per scoprire che esso è divenuto il quartier generale del Cardinale Richelieu, accompagnato dal suo seguito di guardie rosse, dal conte di Rochefort e dalla perfida Milady.
La presenza del grande timoniere del Regno rivelerà la trama di un infido complotto, ordito ai danni della Regina Anna d'Austria, con il coinvolgimento di agenti inglesi e cospiratori ugonotti: una storia che scorre lungo il filo affilato di una spada e attorno a passioni ancora più taglienti e pericolose.

The Three Musketeers is an experimental larp event, the most exclusive we have ever created, involving only 8 player characters.
The participants, rigorously selected, played the four heroes of the Dumas trilogy and their servants.
Musketeers and servants followed the game on two parallel plotlines: a more action-oriented larp for the musketeers, and one more focused on investigation for their servants.
As in our tradition, the event was also characterized by a high level game aesthetic, for the occasion with a completely renewed costume assortment; we usually run larp campaigns in a pirate setting...
This first 2019 edition of "The Three Musketeers" was a beta version, created with the aim of perfecting the format for future replicas, which we hope to open to the public outside our association.

9 Febbraio

Castello di Gorzone (BS)

8

30€

1 Giorno

www.montodinelive.it

Marco Uggè













ORGANIZZATORI

Lorenzo Samanni

COLLABORATORI

Arianna Bellinaso
Davide Clerici
Alessandro Costi
Camilla Colombo
Denis Dallari
Matteo Davolio
Marco Lena
Maddalena Gattoni
Marco Ravelli
Silvia Rossi
Aurora Rossini
Vera Rossini
Paola Tigrino
Claudia Zecchini

KILLING ME SOFTLY

Ikebana larp team

Storico

Killing me Softly è un larp da camera Black Box presentato ai "Black box Days" dal gruppo Ikebana larp team nell'ottobre 2019.

Stoccolma, Settembre 1973, piazza Norrmalmstorg, Kreditbanken. La Svezia intera si ritrova per la prima volta davanti alla televisione per seguire gli eventi generati da una rapina finita male. Mentre fuori le autorità parlano di criminali abili e senza scrupoli, dentro il caveau della banca ostaggi e rapinatori si alleano per sopravvivere.
Identità lontane tra loro si condensano in uno spazio limitato; costretti a mettersi a nudo per sopravvivere, creeranno legami strani e imprevedibili, tali da generare un nuovo concetto che da allora ne prenderà il nome: sindrome di Stoccolma. Quando l'ambiente esterno è ostile, l'unica salvezza che resta è guardarsi negli occhi; non importa quanta paura tu abbia, la minaccia che non vedi rimane la peggiore.
Questo larp offre ai giocatori un'esperienza che esplora la gestione del trauma e i meccanismi di difesa che ne derivano, attraverso il vissuto dei personaggi che sono stati protagonisti della rapina alla Kreditbanken di Stoccolma del 1973. Liberamente ispirato a fatti di cronaca realmente accaduti, questa esperienza tocca temi delicati e basa la sua cifra stilistica sulla vicinanza fisica e successivamente emotiva dei giocatori, obbligati ad agire in un ambiente ristretto e ostile. Questa prossimità si intensifica in un crescendo di stimoli sensoriali che condurranno naturalmente i giocatori a stringere legami inaspettati verso un climax finale da loro stessi generato.
L'alternanza di illuminazioni differenti e le suggestioni proiettate sulle pareti della stanza guidano i partecipanti attraverso i diversi stadi emotivi tipici della sindrome di Stoccolma e li accompagnano fino al termine della loro esperienza.
L'esplorazione introspettiva di sé e dell'altro si intervalla alla necessità di fuga che rappresenta il motore primo di KMS: quando l'Io si trasforma in Noi cade la distanza tra vittima e carnefice e inevitabilmente il nemico diventa esterno.
Tra le varie repliche dell'evento spicca l'esperienza all'Italian larp Festival 2019, dove KMS ha vinto il premio per la miglior meccanica tra i larp esordienti della manifestazione.

Killing Me Softly is a Black Box larp by Ikebana larp Team. This experience allows the players to explore the management of trauma and defense mechanisms that derive from it, through characters who were protagonists of the 1973 Kreditbanken robbery in Stockholm. Loosely based on actual events, this larp touches sensitive themes and bases its style on physical and emotional closeness: players are forced to act in a cramped and hostile environment.
The alternation of different lighting effects, and suggestions projected on the room wall, lead participants through the different emotional stages typical of Stockholm syndrome and escort them until the end of their intimate experience.

19 Ottobre

Mixart, Pisa (PI)

10

15€

4 Ore

www.facebook.com/ikebanalarp

Daniela Catalano, Bernardo Chiti













ORGANIZZATORI

Matteo Romani
Francesco Bianco
Lorenzo Cenceschi
Michele Cortellezzi
Daniela Catalano
Bernardo Chiti
Elia Peroni

LA BALLATA DEI FRATELLI COLT

Terre Spezzate

Western

Da qualche parte in Texas. In un qualche anno di grazia oramai dimenticato. La ballata dei fratelli Colt è un larp western, di ispirazione tarantiniana, che mette in scena una faida spavalda e sanguinosa tra cinque fratelli, i rancori vorticosi e la quotidianità surreale dell'Ovest più selvaggio. E proprio come un film di Tarantino, anche questo larp ha voluto essere esplosivo, sanguinoso e audace, senza alcuna pretesa di realismo storico, ma con un'attenzione alla tensione drammatica, all'estetica, alla violenza. Cercando di restare fedeli alle ispirazioni, si è voluto proporre ai giocatori una follia delirante di pallottole e un inno trionfale al selvaggio West. Niente di troppo realistico, al contrario: esagerato e manieristico, colorato, sboccato e iperbolico.

Il cinema è stato punto di partenza e di arrivo. Come in ogni pellicola pulp che si rispetti, il larp ha corso attraverso la storia a un ritmo incalzante e vorticoso, saltando lungo la linea temporale, in una struttura ad episodi in ordine non cronologico, e affidandosi a colonne sonore punk e hip hop, frenetiche e aggressive come la storia che si è cercato di raccontare. La narrazione dell'evento non ha seguito un andamento lineare. Si è scelto di partire dalla fine, in medias res, con la resa dei conti, per poi interrompere e ricominciare con un caratteristico "sei ore prima", come in molti film accade. Rewind. Si riavvolge il nastro. Si torna a quel pomeriggio, quando tutti eravamo ancora inconsapevoli, e non sapevamo come sarebbe andata a finire.

Ma come siamo arrivati a tutto questo? Cosa è accaduto in queste ore? Ai giocatori non è rimasto che scoprirlo, per approdare infine alla situazione con cui avevano esordito. Si è ricostruita così la vicenda dei famigerati fratelli Colt, banditi senza onore e senza paura, sporchi di sangue e di peccati, come macchie indelebili.

La ballata dei fratelli Colt ha preso vita all'interno dell'iniziativa "W² - 2 Weekend Western", due larp western in un solo weekend, che ha visto accostate le due grandi facce del West cinematografico: la domenica per il Tarantino di Django e Hateful Eight, con i fratelli Colt, e il sabato per i grandi classici da John Ford a Sergio Leone con la quarta replica di "Ultima sfida ad Oak Valley".

The Ballad of the Colt Brothers is a Tarantinian-inspired larp, which stages a bold feud between five brothers, in the surreal everyday life of the wildest West. And just like a Tarantino movie, this larp wanted to be explosive and bloody, without any claim to historical authenticity, but with an attention to dramatic tension, aesthetics, and violence. As in any self-respecting pulp movie, "Colt" ran through the story jumping along the timeline.

The larp was structured into non-chronological episodes, each introduced by a punk or hip-hop soundtrack. We chose to start from the end, in medias res, with the showdown; and then stop, and start again with a typical "six hours before…".

The ballad of the Colt brothers came to life within the initiative "W² - 2 Weekend Western": two different larp westerns in one weekend, which also saw on Saturday the fourth replica of "Last challenge in Oak Valley".

7 Luglio

Villaggio delle Stelle, Lusernetta (TO)

38

75€

1 Giorno

www.grv.it/fratellicolt

Gabriele Giannini













ORGANIZZATORI

Daniele Cristina
Francesca Romana Cicetti
Daniela Camba
Gabriella Aguzzi
Massimiliano Milano
Alice Giurgola
Emilio Lo Giudice

COLLABORATORI

Sara Donnarumma
Alessia Boni
Riccardo Ciapponi
Davide Gregori,
Valentina Di Mauro
Andrea Capone
Monica Gardella
Francesca Virduzzo
Nicolò Savani
Bernardo Chiti
Maria Grazia Ceruso
Gianfranca Bressan

LA FESTA CHE FORSE NON ESISTE

Larp Factory Trieste

Storico

"La festa che forse non esiste" è un evento larp di intrigo, macchinazione, corruzione e decadenza ambientato nella sfavillante atmosfera della Londra vittoriana, scritto all'inizio del 2001 e poi rappresentato un'infinità di volte come larp da camera nelle convention ludiche di tutta Italia. Sette anni dopo la stesura originale, lo scenario della "Festa" fu attentamente rivisto e ampliato con parecchi nuovi personaggi, allo scopo di essere messo in scena nel marzo 2008 all'Antico Caffè San Marco di Trieste come sesto evento nella storia della neonata Larp Factory.

Come per tanti altri eventi, il proposito degli organizzatori triestini era ed è, allora come oggi, quello di "portare il larp da camera fuori dalla camera": ossia recuperare alcuni scenari "classici" della tradizione chamber larp italiana discendente dall'epopea del Flying Circus e rappresentarli come eventi larp a tutto tondo, con scenografie, costumi, logistica, effetti speciali e workshop di preparazione degni di questo nome.
Domenica 6 ottobre 2019 la Larp Factory Trieste ha deciso di riportare la "Festa" all'Antico Caffè San Marco, proponendo questo storico scenario ai giocatori triestini che undici anni e mezzo prima non facevano ancora larp. Come per quasi tutti gli eventi della Larp Factory, il sistema di gioco era estremamente leggero, basato sul classico WYSIWYG ("se puoi farlo tu, lo può fare anche il tuo personaggio"). Naturalmente gli workshop di preparazione sono stati aggiornati e alcune soluzioni di adattamento trovate nel 2008 sono state sostituite da altre più funzionali: il misterioso organizzatore della festa a cui vengono invitati i personaggi questa volta comunicava con i suoi ospiti attraverso il sistema di amplificazione del locale, a volte con messaggi registrati e a volte improvvisando al microfono da un'altra stanza; le schede supplementari per la seconda parte del live sono state nascoste all'interno degli spartiti consegnati ai personaggi al loro arrivo alla festa, in modo da rendere diegetico il rinvenimento delle informazioni aggiuntive all'inizio della seconda parte dell'evento; gli stessi spartiti d'altronde avevano anche una funzione di per sé stessi, ossia aiutare i partecipanti a cantare in coro l'inno patriottico "Rule, Britannia!", che marcava ironicamente il passaggio tra la prima e la seconda parte.
Nonostante i quasi vent'anni di età, la "Festa" ha combattuto ancora una volta con l'onore del veterano, lasciando i partecipanti estremamente soddisfatti.

"The party that possibly does not exist" is a larp about intrigue, corruption and decadence, set in Victorian London.
Originally written in 2001, it was ran countless times as a chamber larp in conventions all around Italy. In 2008 it was revised and significantly expanded to be played in the Antico Caffè San Marco, an historic cafè in Trieste, famous as a rendezvous for intellectuals.
After eleven years, we decided to run "The party" again in that same venue, to present it to new players and further our mission of "bringing chamber larps out of the chamber", that is, reviving classic scenarios from the Italian chamber larp traditions, and turning them into full-fledged larps complete with props, costumes, SFX and pre-game workshops.
For this run, we improved and refined several design tool and technical solutions, and we can say that years have been kind to the "The party", which was once more greatly appreciated by participants.

6 Ottobre

Antico Caffè San Marco, Trieste (TS)

21

7€

1 Giorno

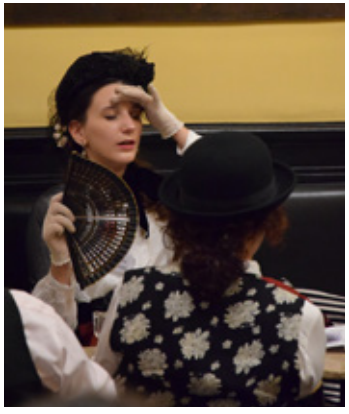
www.larpfactory.it

Qin Yang













ORGANIZZATORI

Andrej C. Mislej
Teo Mora
Alessandro Y. Polliotti

COLLABORATORI

Dago
Benjamin Fortini
Qin Yang

LA TEORIA DEL NULLA

Multa Paucis larp

Distopico Futuristico

Anno 2106. La Guerra ha corrotto la terra, inquinato le acque e soffocato l'aria, fino alla creazione di un rinnovato Ordine Mondiale. Un nuovo equilibrio per la specie umana è stato stabilito grazie ad una Soluzione definitiva per garantirne la sopravvivenza ed evitare la sovrappopolazione: AEternal, un farmaco miracoloso in grado di arrestare completamente la vecchiaia, un lasciapassare per l'immortalità. Ma il prezzo da pagare è alto: come stabilisce il Trattato della Cessione, a chi fa uso di AEternal non è concesso il dono della procreazione. Nessun erede. Nessuna progenie di sangue. Ma il cuore dell'uomo è fragile e, a volte, non segue il volere del Grande Occhio, che ci governa, ci protegge... e ci osserva sempre.
La Teoria del Nulla è stata un'esperienza immersiva ed alienante, grazie anche ad un allestimento apposito di telecamere di sicurezza funzionanti, che hanno contribuito a ricreare un'atmosfera di ingiustizia ed oppressione, sulla falsariga di "1984" di G. Orwell ed "Il Racconto dell'Ancella" di M. Atwood. Lo scopo era stimolare la riflessione ed il confronto su alcune tematiche sensibili ed attuali come la libertà d'espressione, il problema della sovrappopolazione ed il ruolo dello Stato e della religione nelle nostre vite quotidiane. Un'illusione dentro la realtà, un'opportunità per cambiare punto di vista in un futuro non così distante e ricordare l'Orrore dei regimi totalitari.
In un mondo dove governano gli impeccabili Angeli, in cui i rigidi Sephiri insegnano ai Semi a germogliare e alle Polveri qual è il loro posto, una costante domanda ha tormentato le menti degli abitanti del Sacro Impero del Gran Eden per due lunghi giorni: chi merita davvero di vivere in eterno?

Year 2106. The war corrupted the earth, polluted the waters and suffocated the air, until the creation of a renewed World Order. A new balance for the human species was established thanks to a definitive Solution to guarantee its survival and avoid overpopulation: AEternal, a miraculous drug able to completely stop aging. But the price to pay is high: as the Treaty states, those who use AEternal are not granted the gift of procreation.
"The Theory of Nothing" has been an immersive and alienating experience, using functioning security cameras to recreate an atmosphere of injustice and oppression, inspired by "1984" by G. Orwell and "The Handmaid's Tale" by M. Atwood. The aim was to stimulate reflection and discussion on some contemporary issues such as freedom of expression, the problem of overpopulation and the role of the state and religion in our daily lives.

30 Marzo

Villa Immacolata, Monghidoro (BO)

40

50€

2 Giorni

www.fulcrongrv.it/foto/teoria-del-nulla

Luca Romagnoli













ORGANIZZATORI

Filippo Santi
Laura Dolla
Alessio Santarini
Martina Casatori
Alessandro Serra
Filippo Cumoli
Mattia Santi

COLLABORATORI

Linda Celine Ramponi
Riccardo Teglia
Stefano Bichicchi
Bruno D'Angelis
Luca Bonavita
Vittorio Caudarella
Alessandro Severini
Alice Giurgola
Sara Perone
Luca Romagnoli
Fulcron GRV

LE ARTI DEI MISCUGLI

WHLive

Fantasy

L'evento speciale "Le Arti dei Miscugli" è stato realizzato per festeggiare il decennale associativo. Il live è una one shot a tema "Caos nel Vecchio Mondo", pur ispirandosi ad alcuni contenuti della Campagna di Warhammer Fantasy. I giocatori hanno interpretato i propri personaggi proiettati dieci anni in un oscuro futuro, in cui sono stati sopraffatti dai Poteri della Rovina.
La storia dei dieci anni a venire del Vecchio Mondo è stata scritta dal Gruppo Narrazione sulla base di quanto giocato nella Campagna ma è totalmente slegata da essa. Una volta pubblicata la storia, i giocatori hanno scelto quale delle possibili forze del male servire e hanno scritto il proprio background, concordato con il Gruppo Narrazione.
Le forze oscure che i Giocatori potevano scegliere non erano altro che i grandi nemici con cui erano già familiari, gli antagonisti della Campagna classica. Piuma alla mano, i giocatori hanno tracciato le proprie tragedie ed epopee che hanno condotto i personaggi a cedere alla blasfemia. Nella stesura dei background non si è badato all'umiltà, al contrario: la Narrazione ha dato la possibilità ai giocatori di far dei propri personaggi degli elementi cardine nella storia del Vecchio Mondo. La stessa esuberanza è stata la chiave dei costumi: i giocatori si sono sbizzarriti con outfit che richiamavano l'immaginario di Warhammer Fantasy e soprattutto del Wargame: orrende mutazioni, armature massicce e grottescamente decorate ed abiti sgargianti.
La scusante per riunire tante personalità in conflitto tra loro era una dieta politica. Tra un sotterfugio e un accordo, i personaggi si sono allettati con giochi e con un buffet in linea con la tematica dell'evento: un'insalata di pollo si è trasformata in un'insalata di carne umana, un buon vino è diventato sangue da offrire al Caos e molto altro.
Brindisi, giochi e intrallazzi, hanno permesso ai personaggi di vivere un'esperienza memorabile, fino al gran finale: il risveglio dall'incubo dieci anni indietro, nel presente che ben conoscono, atterriti dalla prospettiva del loro possibile futuro.

This special event, titled "Arts of Mixtures" was set up to celebrate our association's tenth anniversary. This larp, inspired by Warhammer's "Chaos in the Old World", was an one-shot event, being part of our campaign's main plotline, but with a different flavor. Each participant played their own character, but "ten years later", in an obscure future where they have been subdued by the Powers of Ruin: some by Daemons of Chaos, others by vampires or sorcerers.
Through drinks, games, deceptions and political agreements, the characters lived an unforgettable experience until they woke up in their own time, ten years back: apparently, it was all a vivid nightmare about their possible future...

13 Luglio

Camaldoli, (AR)

30

13€

1 Giorno

www.whlive.it

Carlo Baronti













ORGANIZZATORI

Carlo Baronti
Samuele Desideri
Céline Fusi
Simone Meconi
Francesco Rossi

COLLABORATORI

Paola Massone
Giacomo Del Ministro
Matteo Bresci
Lorenzo Latella
Luca Ulivieri
Francesca Giordano
Leonardo Vignolini
Cecilia Bertini

MAGICAMPUS E IL SOGNO DEL LEVIATANO

Eryados

Fantasy

"Magicampus e il Sogno del Leviatano" è il secondo episodio di una serie larp ispirata alla saga di Harry Potter e ambientata nella stessa continuity narrativa dei nostri eventi targati Arcaniversitas. La misteriosa creatura magica chiamata Leviatano, che da tempo immemore dorme nel ventre della terra sotto l'Arcana Università di Magia e Stregoneria di Roccantica, è in procinto di svegliarsi. Questo è causa di un fenomeno catastrofico definito "Sogno del Leviatano" in cui i desideri delle streghe e dei maghi prendono forma in modo incontrollato dando vita a una realtà caotica.

Contestualmente a Collescuro giunge un'eccentrica compagnia teatrale, il Circo Papilioni, composto da individui i cui corpi, dalle fattezze animali, sono frutto degli esperimenti di Hans von Kopperstein, un mago oscuro del passato collaboratore di Grindelwald. Un'antica megera fa il suo ritorno, decisa a sfruttare i poveri circensi per riportare in vita Hans von Kopperstein.
Accanto agli adulti, l'evento, ambientato all'interno del Castello di Gargonza, un intero borgo medievale in esclusiva per i partecipanti, ha visto la presenza di ragazzi minorenni di età compresa fra gli 11 e i 17 anni.

Magicampus and the Leviathan's Dream is the second episode of a larp series inspired by the Harry Potter saga, and sharing the same continuum with our "Arcaniversitas" larps.
The mysterious Leviathan, a gigantic mythical creature that has been sleeping in the depths of the earth under Roccantica University of Witchcraft and Wizardry since the dawn of time, is about to wake up. Such contingency brings about a catastrophic phenomenon called "Leviathan's Dream" in which the desires of witches and wizards take shape in an uncontrollable way, creating a chaotic and deceiving reality. At the same time the Papilioni Circus, an eccentric theatre company linked to a dark wizard defeated in the past and its bizarre experiments, arrives in Collescuro.
This larp, which took place in the impressive Gargonza Castle, an authentic medieval village fully reserved to our players, was attended by many adults as well as girls and boys aged 11 to 17.

3 Luglio

Castello di Gargonza, Arezzo (AR)

85

400-500€

4 Giorni

www.magicampus.it

Flavio Mancinelli













ORGANIZZATORI

Serena Bonanno
Valentina Costanzo
Franca De Angelis
Carlotta Fagioli
Federico Fantacone
Umberto Francia
Aurora Guidi
Federico Yang Maoloni
Alfio Montenegro
Martina Montenegro
Alessia Pelonzi
Gianluca Torrente

COLLABORATORI

Cristiana Amicozzi
Lorenzo Antognozzi
Sharon Badia
Manuel Battista
Davide Capozza
Ambra Calvanese
Valeria Cammarosano
Barbara Cestoni
Alessandro Chimenti
Irene Curreli
Daniele Cotroneo
Simone De Gasperis
Agnese Fraioli
Cèline Fusi
Giacomo Giusti
Federico La China
Francesco La Manna
Simone Leonetti
Flavio Mancinelli
Carlotta Marasini
Federico Mazza
Simone Meconi
Leonardo Moretti
Antonio Micolucci
Chiara Novelli
Fulvio Pagano
Margherita Pagliaro
Benedetta Pagnini
Lorenzo Palombo
Marco Lucio Papaleo
Cristina Picuti
Stasic Rotaru
Jean Paul Sneider
Diego Zappelli

MISSION: RETURN HOME

Associazione Alteraego

Sci-Fi

I lavoratori della stazione artica si guardano tra di loro, lo stupore stampato in volto. L'allarme che ha cominciato a suonare da qualche secondo rimbomba nelle loro orecchie. Ma più del fragore, li stordisce la scritta apparsa su ogni monitor: "Warning. Contamination alert. Please follow quarantine protocol."
Passati i primi istanti, gli scienziati, i dottori, gli ingegneri si mettono in cammino, mentre gli addetti alla sicurezza controllano che l'evacuazione proceda senza intoppi. Per tutti, inizia l'ultima missione. Comprendere. Sopravvivere. Tornare a casa. Ambientato in una stazione di ricerca dislocata in un territorio artico, "Mission: Return Home" ha voluto offrire ai giocatori un'esperienza che parlasse in fin dei conti dell'emozione più antica di tutte: la paura. La paura di ciò che non conosciamo, la paura di ciò che non potremo mai comprendere, ma anche la paura che deriva dal non poterci fidare di chi ci sta accanto.
L'evento è stato organizzato in un rifugio di montagna, avendo a disposizione un ampio spazio esterno innevato, che fornisse ai giocatori la sensazione di essere a tutti gli effetti in un luogo sperduto ed ostile.
I ventuno giocatori rappresentavano il personale di questa base di ricerca: scienziati, medici, ingegneri e guardie di sicurezza. Dopo un iniziale momento conoscitivo, i giocatori sono stati lanciati nel vivo del gioco dal suono degli allarmi dei sistemi computerizzati. Naturale da parte dei giocatori il desiderio di conoscere di più sulla minaccia incombente, attraverso il sistema informatico JCN, in grado di ascoltare le loro domande e di rispondere attraverso messaggi a video. Per poter procedere nelle analisi risultava però necessario selezionare un gruppo di personaggi che partecipasse a missioni esterne, in mezzo alla neve ed all'oscurità.
Nella finzione di gioco le condizioni ambientali erano proibitive, rappresentate da una apposita app che teneva traccia del tempo passato all'esterno, ed indicava ai giocatori quali conseguenze negative soffrissero a causa della progressiva ipotermia. A complicare le cose, la riuscita della missione era messa a rischio dal fatto che ci fosse, tra i partecipanti, qualcuno che la voleva segretamente far fallire. L'evento è iniziato di sabato sera è si è svolto nell'arco di una sola notte, in modo che la stanchezza e la tensione dei giocatori fossero sempre più palpabili, man mano che giungevano alla conclusione determinata dalle scelte da loro effettuate.

Set in a research station in the Arctic territory, "Mission: Return Home" was about fear. Fear of the unknown, of the incomprehensible, of not being able to trust those around us.
The event was organized in a mountain hut in the snow-covered Alps, to create the feeling of being in a remote, hostile place.
Players, impersonating scientific or security personnel of the research station, had at their disposal a computer system, able to listen to their questions and answer them through screen messages, while a group of characters participated in outdoor missions in the snow.
A special app simulated prohibitive environmental conditions and kept track of the time spent outside, and the consequences of progressive hypothermia. Plus, the success of the mission was jeopardized by the fact that someone secretly wanted the mission to fail. The event took place over the course of a single night, with the rising tiredness and tension of the players leading to the dramatic finale.

1 Dicembre

Rifugio Viote, Monte Bondone (TN)

21

35€

1 Giorno

www.alteraego.it/experior/mission-return-home

Matteo Davolio, Silvia Toso













ORGANIZZATORI

Mauro Scanagatta

COLLABORATORI

Andrea Venturi
Sara Bonora
Sergio Mutinelli
Silvia Toso

RADICATO NELLA NOTTE

Bardi di Sadirvan

Fantasy

"Radicato nella Notte" è stato l'evento principale estivo 2019 della campagna "Bardi di Sadirvan". È il secondo evento della saga Dalle Macerie, con un team di organizzatori che si è rinnovato quasi completamente rispetto all'episodio precedente. Del nuovo gruppo hanno fatto parte sia master storici che nuove leve, con risultati molto apprezzati da tutti i partecipanti.
La location scelta per l'occasione non era mai stata sfruttata per eventi larp in precedenza, il che ha richiesto un impegno aggiuntivo in fase di preparazione. Vari partecipanti hanno raggiunto la location con un giorno di anticipo proprio per dare una mano in questo senso. Gli stessi giocatori hanno avuto cura di montare i propri accampamenti in ruolo, contribuendo così alla scenografia dell'evento in maniera co-creativa.

Il "gancio" per i personaggi è stato il salvataggio di un nobile prigioniero, una missione solo in apparenza semplice che si è rivelata essere ben più misteriosa e cupa del previsto. I tre giorni dell'evento sono stai un climax di indagini e rivelazioni, culminati nella notte finale, in cui luce e tenebra si sono affrontati fino a che i primi sprazzi dell'aurora non sono arrivati ad illuminare il mondo, ancora una volta.
Il larp, pur se permeato fin dalla prima sera da un clima di festa per la liberazione del nobile prigioniero, ha affrontato con organicità molti temi sempre attuali come la paura del diverso, la gestione dello stress post-traumatico e la difficile mediazione tra soggettività e collettività.
Per l'intera durata dell'evento sono stati offerti sia un servizio locanda in ruolo che un ambulatorio fuori gioco per le eventuali emergenze.

"Radicato nella Notte (Rooted into the Night) was the 2019 campaign summer main event of the "Bardi di Sadirvan" campaign. For this second event the crew had a substantial overhaul with both new recruits and veterans. As the location required some preparatory work, many players arrive on site the day before, helped with the set-up, and prepared their in-game camps. The apparently simple plot hook was the rescue attempt of an imprisoned noble, but the story quickly became more mysterious and dark. Across three days the investigation unfolded, until on the last night darkness and light had their final showdown. Despite starting on the first evening with a festive vibe, the larp treated themes like the fear of stranger, PTSD, and the compromises between the individual and the collectivity.

16 Agosto

Base Scout Addielia, Ragusa (RG)

40

30€

3 Giorni

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

Federico Fortuna, Gioele Capitani, Leonardo Sven Ricciardi













ORGANIZZATORI

Vincenzo Sarta
Francesco Miceli
Luana Ricca
Ylenia Macrì
Tiziana Fiderio
Paolone Bonomo

COLLABORATORI

Claudio Gravano
Claudio Nigro

RED CENTER

Terre Spezzate

Distopico

'Red Center' è un larp al femminile, scritto e prodotto da donne, per donne, trans e cis, non binarie e agender. Scritto da Chiara Tirabasso ed Esperanza Montero, originariamente in inglese, è stato giocato in Spagna per un pubblico internazionale nel 2018 e poi a Parma nel novembre 2019.

Ispirato da "Il racconto dell'Ancella" di Margaret Atwood, il larp si svolge presso il centro di rieducazione Rachele e Lia, il Centro Rosso, dove donne comuni comuni vengono coattamente addestrate ad essere Ancelle. Le Ancelle, nella "Repubblica di Gilead", sono le rare donne fertili, costrette a generare e portare in grembo i figli di alcuni selezionati uomini.
Per tre giorni e due notti, le protagoniste di questa storia distopica, vivono sulla propria pelle il traumatico percorso di addestramento e lavaggio del cervello nel Centro Rosso.

Red Center è un larp sull'oppressione, in cui le protagoniste hanno vissuto il processo di riprogrammazione al fine di diventare parte di un futuro disfunzionale e totalitario, ma anche verosimile. Quello che l'Ancella racconta sta in un tempo di là da venire, ma interpella fortemente il presente, perché questo larp parla di donne, ma anche di donne che nuocciono ad altre donne; mette in luce le conquiste del femminismo passato e presente, per osservarle attraverso la lente distorta e impietosa di un regime totalitario di stampo religioso.
Le protagoniste di questa storia sono vittime e agenti dell'oppressione. Il larp è strutturato per offrire un'esperienza profonda ed emotivamente provante, modulata dall'uso di parole di sicurezza per regolare il livello di oppressione.

Patriarcato, oppressione, misoginia, totalitarismo e fanatismo religioso compongono una società orribile e distopica ma assolutamente plausibile che le autrici hanno deciso di dipingere a tratti realistici, in cui le vittime opprimono altre vittime, come succede anche oggi, in altre forme, nella società in cui viviamo.
Red Center non è in nessun modo un larp per divertirsi, è un'esperienza per riflettere, ragionare, farsi domande, per condividere in sicurezza l'esperienza di donne comuni che si trovano schiacciate dagli ingranaggi impietosi di un regime totalitario.

Red Center is a larp freely inspired by Margaret Atwood's "The Handmaid's Tale". I's a larp for women, trans and cis, not binary and agender. Oppression, reprogramming and becoming become part of a dysfunctional and totalitarian future: Red Center is set in a time to come, but strongly questions the present. Talking about women, it highlights the achievements of feminism and inspire to observe them through the distorted and merciless lens of a totalitarian regime and religious fanaticism.
The characters can be victims or agents of oppression. The larp is structured to provide a profound and emotionally intense experience, using safe words to control the level of oppression. Patriarchy, oppression, misogyny, totalitarianism and religious fanaticism make up a horrible and dystopian, yet plausible, society that the authors paint realistically, in which the victims oppress other victims, as happens even today, in other forms, in modern society.

15 Novembre

Pieve di Catrignano, (PR)

40

170€

3 Giorni

www.grv.it/redcenter

Micol Polacci













ORGANIZZATORI

Chiara Tirabasso
Esperanza Montero

COLLABORATORI

Daniela Camba
Elena Menietti
Massimiliano Milano
Ilaria Fucale
Paola Tigrino

ROCCA RIOLA E LA SCOPERTA DEL SINODO

Larp Factory Trieste

Fantasy

Quel sabato pomeriggio di Settembre, strani individui si aggiravano all'interno del parco di San Giovanni, a Trieste. Alcuni di loro indossavano lunghe vesti in vivaci colori; altri portavano cappelli stravaganti; altri ancora avevano con sé strani oggetti, tra cui spiccavano le bacchette di legno, ognuna diversa dall'altra, che molti stringevano in mano. Ma quello che accomunava tutti questi curiosi personaggi era che non prestavano la minima attenzione alle migliaia di varietà di rose coltivate nel parco, né oziavano o chiacchieravano distesi nei prati: sembrava quasi che non fossero lì per passare un pomeriggio di relax al parco, ma che ben altre faccende, molto più importanti, occupassero le loro menti. E in effetti era proprio così.

Si trattava infatti dei partecipanti a "Rocca Riola e la scoperta del Sinodo", un urban larp organizzato dalla Larp Factory Trieste su gentile concessione dell'Italica Scuola di Magia di Rocca Riola, che aveva creato questo evento nel 2016 nell'ambito della sua campagna di ambientazione potteriana. I larper, dispersi tra i normali frequentatori del parco estranei all'evento, hanno dato vita a una temporanea commistione tra realtà e fantasia, per quasi quattro ore di immersione totale nel magico mondo delle streghe e dei maghi italiani. Per l'occasione le schede dei personaggi sono state in gran parte riscritte, alcuni personaggi sono stati eliminati, altri aggiunti e le trame completamente riviste, in modo da rendere più compatto ed equilibrato, come si conviene a una one-shot, quello che in origine era il quarto episodio di una campagna. Il regolamento era quello ultraleggero di Rocca Riola, e come sempre è stato illustrato non con pesanti manuali ma con divertenti esempi pratici durante i workshop di preparazione all'evento. Si trattava in sostanza del classico WYSIWYG ("se puoi farlo tu, lo può fare anche il tuo personaggio"): la principale eccezione era ovviamente la magia, gestita in maniera molto simile a come avveniva nel famoso larp polacco "College of Wizardry".

L'evento ha avuto un successo sorprendente nell'attirare nuove leve ai nostri larp e ha riscontrato un gradimento eccezionale da parte dei partecipanti, soprattutto per la ricchezza dell'ambientazione e la complessità degli intrecci. Le critiche più spesso rivolte all'evento sono state sulla durata, forse troppo breve per la gran mole di trame messa in gioco, e sull'ampiezza della location, che rendeva troppo facile nascondersi ai propri nemici.

During an apparently ordinary September afternoon, strange people were wandering the park of San Giovanni, in Trieste. They all looked different from each other, but for the wooden wands they all carried, and for how they acted: it looked like they were there on some sort of mission.

These people were taking part in the "Rocca Riola e la scoperta del Sinodo" event, an urban larp organized by Larp Factory Trieste and created by l'Italica Scuola di Magia di Rocca Riola ("The Italian School of Magic"). During the event, the presence of the players and civilians made it possible to blur the line between real life and the fantasy world of the game.

The rules were simple, following the WYSIWYG principle, the only exception being magic, that was played in a similar way to the Polish "College of Wizardry" larp. The players were extremely pleased with the setting and the complexity of the story, although for some the event was too short to explore all of the lore.

7 Settembre

Parco di San Giovanni, Trieste (TS)

27

5€

1 Giorno

www.larpfactory.it

Qin Yang













ORGANIZZATORI

Andrej C. Mislej
Angela Caputo

COLLABORATORI

Benjamin Fortini
Qin Yang

SAFARÀ - DOVE TUTTO PUÒ SUCEDERE

Secondi Figli

Fantasy

"Safarà", parola araba che significa "viaggiare, esplorare", è anche il nome di un oscuro e bizzarro bazar. Questo luogo affascinante, colmo di oggetti provenienti da ogni dove, cibi, bevande esotiche e spezie dagli odori pungenti è in realtà molto più di quanto non si possa cogliere ad un primo sguardo, un vero crocevia tra le realtà. Qua il dispotico uomo-serpente intrappola gli ignari viaggiatori e li costringe a vagare senza sosta nel suo mercato, costringendoli a barattare pezzi della loro anima in cambio di strani oggetti.

Safarà è un Open-larp, ovvero un evento larp aperto al pubblico nell'ambito di una manifestazione che prevede l'interazione attiva da parte di un grande flusso di visitatori. I partecipanti sono invitati a vestire i panni di ignari viandanti e devono interagire con i figuranti per scoprire i misteri che si celavano dietro gli oggetti in mostra nell'esotico Bazar.
Il percorso dura circa 30 minuti ed ai giocatori viene fornita una speciale tessera per tenere traccia dei loro progressi man mano che avanzano e svelano i segreti gelosamente custoditi dagli abitanti del mercato.

L'esperienza nasce nell'ambito della Firenze Fantasy, a cui siamo stati invitati e che fornisce gli spazi da allestire.
Nella splendida cornice della Fortezza da Basso abbiamo ricreato un angolo di mercato orientale in tinte fantasy. L'allestimento sfarzoso, il profumo di incenso e la musica rapivano i sensi dei passanti e catapultavano i partecipanti in una dimensione parallela, fatta di strani personaggi e misteri da risolvere.

"Safarà" is not only an Arabic word meaning "to travel, to explore" but also the name of a mysterious and peculiar bazaar. This market is undoubtedly the best place to find unique objects, exotic foods, and rare spices, but taking a closer look it's also a maze full of secrets and obscure mysteries; a real crossroad in between realities. Here, the despotic snake man imprisons naive travelers and forces them to wander in his bazaar forever, selling their souls for weird items.
Safarà is an "Open-larp", an event taking place inside a fair or a convention where the visitors become players and interact with the staff that guides them through the experience. The whole journey lasts for about 30 minutes, all players are provided with a card to show their progression in the plot.
The otherworldly aesthetic and the deeply layered plot captured all kind of passerby, luring them in a parallel dimension made of mischievous character and unsolved mysteries.

15 Marzo

Firenze Fantasy (FI)

Aperto al pubblico

Gratuito

3 Giorni

www.secondifigli.org

Alessandro Firmalli, Staff Secondi Figli













ORGANIZZATORI

Elisa Tognari
Giacomo Mancini
Matteo Romani
Furio Frittoli
Francesco Bianco
Lorenzo Ansuini

COLLABORATORI

Ivon Todorova
Eugenio Lucarelli
Laura Dolla
Andrea Carollo
Elisa Borace
Claudia Luisi
Francesco Baglivo
Massimiliano La Gala
Giorgia Tesi
Isabella Tarini
Andrea Papini

SANCTUM

Terre Spezzate

Sci-Fi

"Delicato come un gorilla e profondo come un copertone incendiato.
Lasciati alle spalle ogni brandello di decenza figlia del vecchio mondo e immergiti in una miscela esplosiva di larp, musica e cultura post-apocalittica.
Crea il tuo gruppo, ottieni il controllo di risorse e quartieri e poi balla finché le tue fiamme non daranno fuoco anche al sole, in questo appassionato tributo al culto di Fallout e Mad Max!
Vivi per quattro giorni al centro delle wasteland, nell'evento più cromato, psichedelico, violento ed esagerato che abbiamo mai organizzato!"
Così recitava il sito di SANCTUM, un evento che si presentava come "libero – divertente – eccessivo", in seguito ribattezzato "il larp più ignorante di Terre Spezzate".
Per questo larp, giocato in sei piani più sotterraneo di una palazzina in disuso alle porte di Milano, abbiamo voluto coniugare il nostro consueto impegno scenografico con temi e storie volutamente sopra le righe e senza alcuna pretesa di prendersi sul serio.
Abbiamo inoltre cercato di dare all'evento una dimensione festosa, allestendo un improbabile e squallido bar che serviva i peggiori intrugli delle wasteland, ed invitando i The Pheromone Syndicate, che ci hanno onorato con un piccolo live show dedicato, più un dj set.
Il gioco in sé aveva un'impostazione prettamente sandbox: i gruppi e i personaggi sono stati creati dai partecipanti, che hanno poi potuto esplorare liberamente le trame e l'ambientazione (e la location).
Per fornire spunti di gioco appropriati a ogni personaggio, abbiamo approntato un form in cui ciascun partecipante poteva indicare una serie di opinioni, affiliazioni, obiettivi, caratterizzazioni del proprio personaggio. A ciascun elemento scelto, corrispondeva poi un paragrafo di testo o comunque uno spunto di gioco che "agganciava" il personaggio ad una delle trame dell'evento.
SANCTUM ha avuto una gestione travagliata: lo avevamo annunciato già per il 2018, poi fummo costretti a rinviare per carenza di iscrizioni.
Quest'anno, anche grazie a una scoppiettante "campagna promozionale" con protagonista un gorilla, siamo davvero contenti di essere riusciti a realizzarlo coinvolgendo più di cento giocatori, di cui 15 si affacciavano per la prima volta sul mondo del larp.

"Sanctum" was presented as a "fun, free, over-the-top" larp, and was later lovingly defined as "Terre Spezzate's most ignorant larp". To explain what it was like, we'll use the same words we wrote on the website:

"As dainty as a gorilla, as soulful as a burned tire. Shed as a skin any scrap of decency, legacy from a decayed rusty bygone world, and join this explosive blend of larp, music and post-apocalyptic culture!"

For this project we put our usual effort in props and scenery at the service of an openly tongue-in-cheek larp. SANCTUM took place in a huge abandoned building in the outskirts of Milan, whose six floors (including the rooftop and the basement) were completely reserved to participants.
We also tried to give a "party-like" vibe to the larp, creating a disreputable bar, and inviting The Pheromone Syndicate, an Italian Electro Rock duo which graced us with a live show and a dj set.

12 Settembre

Urban Airsoft Italia, Milano (MI)

103

120€

4 Giorni

www.grv.it/sanctum

Luca Tenaglia













ORGANIZZATORI

Alessia Boni
Barbara Crivelli
Daniela Camba
Filippo Alganon
Francesco Pregliasco
Giacomo Sommella
Marco Bielli
Massimiliano Milano
Riccardo Ciapponi
Sara Coccoli
Simonluca Riolo

COLLABORATORI

Alain Amadeo
Alessandro Zerbini
Andrea Gatta
Andrea Penca
Daniele Gasparinetti
Federica Mancini
Francesca Virduzzo
Francesco Beccalossi
Giacomo Longhetti
Luca Sparagino
Marcello Ruggeri
Marco Ascanio Viarigi
Marco Brugnerotto
Matteo Di Domenico
Nicolò Vincentini
Paolo Brizio
Pietro Fassina
Samuele Dutto
Sandro Capone
Stefania Salerno

SPY STORY

Cronosfera

Thriller

"Esattamente 42 giorni fa il signor Jonathan Banks, un ricercatore australiano che ha ottenuto un ambitissimo posto al CERN di Ginevra, ha improvvisamente lasciato il suo lavoro ritirandosi a vita privata senza fornire spiegazioni soddisfacenti né ai pochi amici né ai colleghi di lavoro. Due giorni dopo, con la scusa di un viaggio di vacanza, si è trasferito qui in Italia. Ha preso in affitto una stanza presso questa struttura e da qui non si è più mosso. Fino ad oggi. Questo è il suo dossier. Ed ora, agenti, quelli che seguono sono i vostri ordini …".

Le agenzie di servizi segreti più influenti del mondo sono sulle tracce di un uomo, un australiano che alloggia da circa un mese in Italia. Tutti i partecipanti ricevono all'inizio una busta chiusa che li divide in squadre con assegnazione casuale: ciascuno appartiene, all'insaputa degli altri, ad un'agenzia di servizi segreti (CIA, BND, MI6, FSB) e ha un appuntamento con un contatto. Nel corso dell'incontro, che avviene in segreto, viene effettuato un briefing dettagliato sull'operazione in corso, ma le informazioni sulle altre forze in campo sono poche e frammentarie. Da lì in poi gli agenti ricevono direttamente sui propri smartphone una serie di incarichi di spionaggio che dovranno portare a termine, spesso interagendo con altri personaggi coinvolti, per giungere alla verità... fino all'esplosivo finale.
L'evento contiene elementi di caccia al tesoro, momenti di animazione scenografica, enigmi da risolvere, pedinamenti, interrogatori...ed è adatto a tutti, non solo larpers!

The world's most powerful intelligence agencies are on the trail of a man, an Australian research scientist working at CERN, Geneva, Switzerland. The target recently went AWOL and moved to Italy, without apparent reason. Players are secretly (and randomly) assigned to an agency (CIA, BND, MI6, FSB) and have a rendezvous with their local contact. During the meeting, they receive a full briefing of the operation but a very few info on the other assets in play. From then on, they get orders directly on their smartphones about many diverse covert operations to carry out, often interacting with other characters, in order to discover the truth... to the explosive finale.
The event is packed with intense action, treasure hunt elements, puzzles to solve, shadowing, interrogation... and it is designed for everybody, not only larpers!

19 Dicembre

Castello di Semivicoli, (CH)

24

45€

1 Giorno

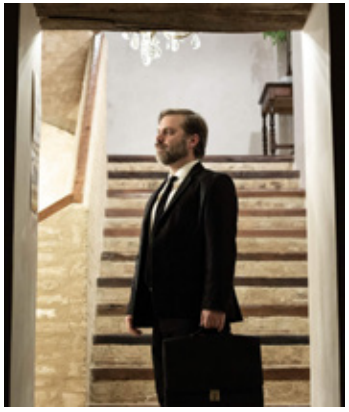
www.cronosfera.it/spystory

Roberta Gabrieli













ORGANIZZATORI

Lorenzo Giannotti
Giammario Giannotti
Antonio Donatiello

COLLABORATORI

Daniela Cairoli
Gianluca Caruso Carlo
Elpidio
Roberta Gabrieli
Fabrizio Rapino

STRANGER TOWN

Eryados

Sci-Fi

Stranger Town nasce dall'idea di portare in scena le atmosfere tipiche della cultura pop e del cinema anni '80, con i quale un'intera generazione è cresciuta. L'ovvio riferimento alla serie tv Stranger Things non è l'unica ispirazione che ha guidato la realizzazione di questo evento, tra i riferimenti c'è il cinema di Steven Spielberg, i romanzi di Stephen King (non a caso l'evento è ambientato nel Maine) e le atmosfere misteriose e ambigue di Twin Peaks.
Nasce così un'esperienza che vuole coinvolgere i giocatori nelle dinamiche di una comunità apparentemente tranquilla, su cui gravano tanto i dissapori tipici di un luogo dove tutti si conoscono e quelli che vengono dalla grande città sono subito additati come "problemi", quanto le ombre di antiche superstizioni indiane e di sparizioni inspiegabili avvenute nel folto dei boschi che circondano la cittadina.
Su tutto questo grava, come nel telefilm di lynchiana memoria, una domanda: "Che fine ha fatto il piccolo Timmy Logan?".

Per rendere questa atmosfera, i giocatori sono immersi in piccoli contesti familiari, dove letteralmente vivono la quotidianità di quella Hamlin che abbiamo costruito per loro in ogni più piccolo dettaglio: fare la spesa al market, cucinare la colazione per tutta la famiglia o recarsi sul posto di lavoro sono parte integrante dell'esperienza di gioco.
Nasce così un larp dal sapore cinematografico, dove tutti i personaggi sono protagonisti tanto del loro dramma personale legato alle dinamiche familiari, quanto di quello che attraversa la comunità di cui fanno parte o alla quale invece sono completamente alieni, nel tentativo di far cadere la spessa coltre di inganni e cospirazioni messa in atto da mani ignote. Nel costruire il nostro piccolo angolo di America, lo sforzo scenografico è andato di pari passo a quello autoriale, cercando di riportare in vita una ricostruzione quanto più possibile fedele di quei ruggenti eighties che abbiamo sempre sognato di rivivere almeno una volta.

The goal of "Stranger Town" was to bring to life 80's cinema pop culture. Besides "Stranger Things" other sources of inspiration were Spielberg movies, Stephen King's novels, and Twin Peaks.
Challenges are the petty drama of a tightly-knit apparently peaceful community, strangers from the big city are seen as potential troublemakers, ancient Native legends, and mysterious disappearances in the nearby woods. To give players that kind of experience, the daily life of the town of Hamlin was part of the larp: shopping for groceries, cooking breakfast for the family, and even going to work.
The event tries to flow like a movie, with character involved in their own personal stories, or the ones of the larger community, blanketed in deception and conspiracies set up by unknown agents. A large scenographic and writing effort was put into building this small corner of 80s America.

4 Maggio

Norcenni Girasole Village, Firenze (FI)

85

300–400€

3 Giorni

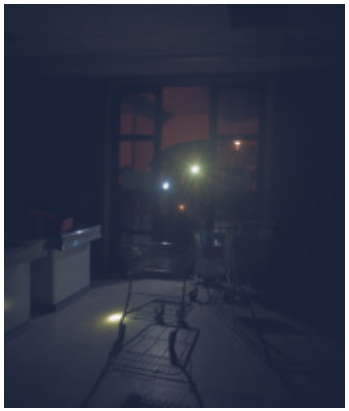
www.strangertown.it

Flavio Mancinelli













ORGANIZZATORI

Serena Bonanno
Davide Capozza
Daniele Casotti
Valentina Costanzo
Emilio Fabbri
Umberto Francia
Diego Martelli
Simone Meconi
Alfio Montenegro
Martina Montenegro
Michele Montesi

COLLABORATORI

Cristiana Amicozzi
Manuele Battista
Martina Bonfiglio
Valeria Cammarosano
Maico Corongiu
Alessandro Chimenti
Lorenzo Ciamei
Daniele Coccia
Federico Fantacone
Nicola Giampà
Rachele Giugni
Aurora Guidi
Flavio Mancinelli
Carlotta Marasini
Martina Moriello
Monia Nava
Marco Lucio Papaleo
Alessia Pelonzi
Cristina Picuti
Annamaria Rontani
Stasic Rotaru
Safiye Sansoy
Alessandro Sperduti
Luca Stefani
Matteo Tanganelli
Mattia Vignotto
Diego Zappelli

SUNLESS DAWN

Fulcron GRV

Noir

"Tra poco comincerà la festa. Il treno sbuffa, interrompe i tuoi pensieri. Sollevi la testa e per la prima volta da molto tempo guardi fuori. C'è la neve. È bianca, come la carta, come una foto non esposta, come uno spartito ancora da scrivere. Ciò che immagini è che a breve tutta questa neve si tingerà di nero, dell'inchiostro delle storie che verranno partorite questa sera, delle note che verranno cantate, dei tanti articoli di cronaca che verranno scritti su tutte queste vicende. Ciò che non sai, però, è che si tingerà anche di un altro colore, più denso e terribile."
Sunless Dawn è un evento larp one shot noir in cui agiscono diversi personaggi, invitati per una cena elegante in occasione della fine delle riprese di un importante film che vedrà protagonista la padrona di casa, Caroline Reese. La villa, solitamente destinata alle vacanze invernali dei coniugi Reese e a qualche celebrazione occasionale, è diventata così teatro di misteriosi eventi in un'atmosfera squisitamente anni '50.
Ogni invitato ha qualcosa da nascondere e che vorrebbe dimenticare.
Nessuno può permettersi di abbassare la guardia, qualcuno potrebbe avere l'intenzione di commettere più peccati di quanti non ne abbia commessi lui.
Un gruppo di trenta giocatori ha vestito per una sera i panni di pugili e attrici, giornalisti e imprenditori, modelle e avvocati. Tutti hanno cercato di districare il delitto che si è consumato davanti ai loro occhi. Tra ambizioni, rancori e passati nascosti nessuno può dire di essere innocente, a Sunless Dawn.

Sunless Dawn is a one-shot noir larp event set during an elegant dinner hosted for the end of the shooting of an important movie. The villa, usually intended for occasional celebrations, became the scene of mysterious events in an exquisitely 1950s atmosphere. Each guest has something to hide and something to forget.
A group of thirty players dressed as boxers and actresses, journalists and entrepreneurs, models and lawyers for one evening. Everyone tried to untangle the crime that took place under their eyes. Amid ambitions, grudges and hidden past, no one can say that he is innocent, in Sunless Dawn.

19 Gennaio

Castellonchio, Firenze (FI)

30

25-30€

1 Giorno

www.fulcrongrv.it

Luca Romagnoli













ORGANIZZATORI

Martina Casatori
Filippo Cumoli

COLLABORATORI

Mattia Santi

TAMBURI DI GUERRA

Bardi di Sadirvan

Fantasy

L'evento "Tamburi di Guerra" è stato il primo di una nuova saga della campagna Bardi di Sadirvan, uno "spin off" fin dalle prime intenzioni degli organizzatori, che vuole esplorare una delle razze più iconiche del fantasy: gli Orchi.
Gli Orchi sono sempre esistiti nell'ambientazione di Sadirvan, inizialmente come avversari temibili e fieri. Negli ultimi anni alcuni giocatori hanno scelto di utilizzarli come PG e da questa decisione è nato, in-game, il Patto di Sangue che da il nome alla saga. In un ribaltamento della prospettiva tradizionale del canone fantastico, i protagonisti di questa storia, invece di combattere contro i famigerati pelleverde, si sono schierati al loro fianco per aiutarli a riconquistare le loro terre.
I personaggi, in seguito ad un concilio di guerra che ha riempito la prima sera di gioco, hanno messo piede per la prima volta nelle Terre Selvagge, dimora ancestrale del popolo orchesco. La location scelta si è rivelata perfetta per suggerire il senso di asperità e pericolo di un'area ancora lontana dalla civiltà e dall'antropizzazione tipiche di Sadirvan. L'esplorazione ha svolto un ruolo importante nel contesto dell'evento e i giocatori hanno contribuito alla scenografia allestendo i propri accampamenti a tema con l'ambientazione.
Tra i momenti più graditi del larp c'è stata l'esplorazione di un piccolo dungeon, che prevedeva la risoluzione di una serie di enigmi implicanti chiavi e porte: una vera sfida, sia per i giocatori che per gli organizzatori. Il team creativo di quest'evento, infatti, è stato composto per la maggior parte da larpers "veterani" della campagna BdS che si sono lanciati nell'organizzazione per la loro prima volta. Il risultato sembra essere stato soddisfacente sia per i partecipanti che per lo staff, che si è subito detto pronto e intenzionato ad pianificare un nuovo episodio del Patto di Sangue per il 2020.
L'evento è stato allietato dalla presenza di un servizio locanda in ruolo e di un'auto medica per le eventuali emergenze. Per l'occasione abbiamo anche instaurato una proficua collaborazione con l'ASD Nocte Tempore, che ha portato in gioco i propri rapaci e una squadra di tamburi orcheschi.

"Tamburi di Guerra" (War Drums) is the first event of a new Bardi di Sadirvan saga, an Orc-themed spin-off. Orcs have appeared in the Sadirvan world, first just as antagonists, and later as PCs. Flipping on itself one of the most common fantasy tropes, characters in this story fight alongside the greenskins and not against them, to help them win back their homeland. After a war council on the first evening, characters walked into the Savage Lands, ancestral homeland of the Orc people. The location was perfect to portray an harsh and dangerous area, far away from civilization. Exploration was a big part of the event and players set up their own IC camps. A small dungeon, which could be explored and offered a challenge with enigmas involving doors and keys was among the most appreciated parts of the event. The crew was mostly made of veteran players that tried to organise an event for the first time. Satisfied with the results, the crew is planning a new event for 2020.

29 Marzo

Villaggio “La Torre”. Siracusa (SR)

30

30€

3 Giorni

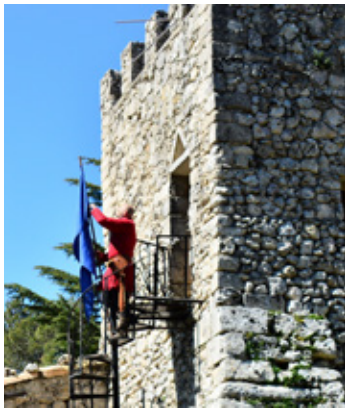
asslotofiorito.wixsite.com/-lotofiorito/bardi-di-sadirvan-

Gioele Capitani, Federico Fortuna













ORGANIZZATORI

Roberto Carella
Ylenia Macrì
Sebastiano Palumbo
Giorgio Carella
Claudio Nigro

COLLABORATORI

Federico Alescio
Alessandra Caruso
Steven Salerno
ASD NocteTempore

THE BORDER

Chaos League

Distopico

In un futuro distopico un gruppo di persone in fuga dal loro paese sbarca a “La Frontiera” e deve affrontare la spietata selezione per entrare a far parte di un mondo migliore di quello da cui fuggono. Cosa saranno disposti a fare per attraversare La Frontiera? The Border - La Frontiera è un LARP (Live Action Role-Playing) che parla di migrazioni, frontiere e umanità. Una forma nuova, diversa, in cui non ci sono spettatori, ma solo partecipanti. E’ aperto a tutti e non richiede nessuna preparazione da parte del partecipante. Devi solo metterti in gioco. È pensato per essere un evento immersivo, potente, che arriva dritto al cuore e al cervello dei partecipanti. Un percorso che ci mette davanti alle nostre ipocrisie, ai nostri limiti. Parla di 30 miglia di mare, di ciò che non vorremmo essere.

The Border - The Frontier is a LARP (Live Action Role-Playing) that talks about migration, borders and humanity. A new, different form, in which there are no spectators, only participants. It is open to everyone and requires no preparation by the participant. You just have to put yourself on the line. It’s designed to be an immersive, powerful event that goes straight to the heart and brain of the participants. A path that puts us in front of our hypocrisies, our limits. It’s about 30 miles of sea, about what we don’t want to be.

10 Dicembre

DAS (BO)

60

10-15€

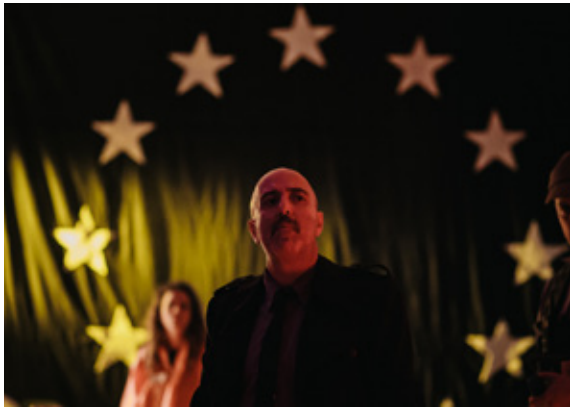
6 ore

www. chaosleague.org/site/border

Luca Tenaglia













ORGANIZZATORI

Chaos League

TUTTI HANNO UN SEGRETO

Chaos League

Thriller

Un gruppo di orfani con un oscuro passato si ritrova dopo tanti anni nello stesso orfanotrofio della loro infanzia. I segreti sepolti riemergono mentre vecchie ferite tornano a sanguinare. Erano una banda, la Banda del Bottone, fino a quando uno di loro morì e vennero divisi. Fino ad oggi. È passato tanto tempo, ora sono cresciuti, sono cambiati... forse. Cosa sono diventati? Possono fuggire da ciò che sono?
Il ricordo di momenti indimenticabili, di gioie e di drammi, le piccole storie dell'infanzia raccontate attorno ad un tavolo ed i segreti creduti sepolti. Tutto questo è loro il passato ancora vivido che ritorna, legando tutti nuovamente in un vortice malinconico di emozioni e di polaroid. Una narrazione intima, psicologica e oscura. Un luogo isolato, dove nessuno può sentirti. Dove tutti hanno un segreto.
Tutti hanno un segreto è ambientato in una "epoca vintage", ispirata agli anni '80 e '90.
Un periodo in cui i computer erano rudimentali e i cellulari enormi venivano usati solo da pochissimi ricchi. un'epoca in cui la televisione era catodica e la musica si ascoltava con le musicassette. L'epoca di Blockbuster e dei videonoleggi di VHS.
Gli anni delle controculture storiche dei metallari, dei punk, dei nerd e dei geek, dei dark, e di tanti altri. L'epoca degli indistruttibili giocattoli di plastica e di una modernità ancora acerba. un'epoca così vicina, così lontana.
Tutti hanno un segreto è un gioco che usa tecniche narrative disegnate specificatamente per creare una esperienza emotiva e narrativa diversa e unica, per vivere il passato, il presente e il futuro del personaggio. Immaginiamo di poter avere il controllo completo su di esso, di poter avere strumenti che ci permettono di narrare la nostra interiorità e di giocare con profondità le nostre emozioni, le nostre intenzioni, le nostre memorie.
Ambientato in una location unica ed esclusiva nel cuore d'Italia. A pochi minuti da Firenze. Un Intero antichissimo convento dedicato interamente per questa esperienza. Un luogo storico, solitario, potente. Che cela misteri, silenzi, segreti.

A group of orphans with a dark past find themselves reunited after so many years in the same orphanage of their childhood. Buried secrets resurface as old wounds bleed again. They were a gang, the Band of the Button, until one of them died and they were divided. Until today.
The Secrets we keep is a game that uses specifically narrative techniques designed to create a different and unique emotional experience, to live the past, present and future of the character. We imagine that we can have complete control over it, that we can have tools that allow us to narrate our intimacy and play with depth our emotions, our intentions, our memories.
Set in a unique and exclusive location in the heart of Italy. A few minutes from Florence. An entire ancient convent dedicated entirely for this experience. A historical, solitary, powerful place. That hides mysteries, silences, secrets.

15 Marzo e 22 Marzo

Bagno a Ripoli, Firenze (Fi)

26

165–175€

2 Giorni

secrets.chaosleague.org/it/tutti-hanno-un-segreto

Luca Tenaglia













ORGANIZZATORI

Chaos League

COLLABORATORI

Chaos Armada

TUTTO IN UNA NOTTE

Terre Spezzate

Storico

Il destino all'asta. Quanto lo sfarzo può riuscire a nascondere gli orrori di una guerra?
Tutto in una Notte nasce da un'idea di Federico Malavasi. Quello che volevamo fare era raccontare una parte meno nota della seconda guerra mondiale ossia il governo fantoccio di Vichy.
Sia Federico che Amos sono grandi conoscitori della seconda guerra mondiale e l'idea di narrarne e farne conoscere una piccola, tragica porzione si è rivelata da subito una sfida interessante e coinvolgente.
È stato fatto un lungo lavoro sull'attendibilità storica così che i partecipanti potessero immedesimarsi quanto più possibile nelle persone del tempo.
Oltre agli oggetti di arredamento abbiamo posto particolare attenzione sulle divise e armi, sui documenti di identità, sulle gerarchie militari e catene di comando e sulle leggi del tempo.
Inoltre abbiamo curato una sezione storica in cui si raccontava la seconda guerra mondiale fino al giorno dell'evento e abbiamo creato svariati personaggi basati su reali personaggi dell'epoca (ai giocatori che li interpretavano veniva comunicata la controparte reale nel caso volessero approfondirne la conoscenza). Lo stile del larp era quello di narrare la vita in una "bolla dorata", abbiamo voluto raccontare la capacità dell'uomo di riuscire ad eliminare l'orrore dalla propria vita, circondandosi di oggetti ricercati, indossando vestiti costosi e ammantandosi di indifferenza di fronte alla realtà.
Una realtà che però non può venir tenuta fuori e che arriva sotto forma di gerarchi nazisti, leggi razziali e persone che cercano di salvare la propria vita. Per ottenere questo abbiamo ricreato un evento sfarzoso, un'asta di quadri per l'elite di Vichy, alla quale però partecipano segretamente anche molte altre persone: ebrei e scienziati in fuga, spie, membri della resistenza e militari delle potenze dell'Asse.
Abbiamo quindi curato l'aspetto dei vini e dei cibi, inserito eventi quale una contemporanea di scacchi e un'esibizione musicale dal vivo nonché, ovviamente, un'asta di bellissimi quadri.
Nel complesso abbiamo cercato far rivivere ai giocatori un'esperienza insieme sfarzosa e tragica e far provare loro cosa significa vivere in una società dove il razzismo è istituzionalizzato ed essere considerati diversi significa rischiare la propria vita.

"All in One Night - A Fateful Auction", a larp born out of an idea of Federico Malavasi, aimed at depicting a not so well known part of World War II: the Vichy puppet regime.
To help players identify with the lives of people at the time, we worked hard on historical authenticity, including uniforms, weapons, identity papers, military hierarchies, and racial laws.
The larp main theme was life in a gilded bubble. It focused on high-society characters who tried to ignore the horrors of war and institutionalized racism through expensive and sophisticated pastimes, such as attending an exclusive paintings auction.
Several characters had a secret identity or motivations, being spies, fugitive jews, deserting scientists, or Resistance members.
We wanted players to live an experience both tragic and luxurious. Therefore, we made a significant effort to represent the high-end atmosphere of the larp, through fancy food and wines, a live piano exhibition, a simultaneous game of chess, and so on.

27 Aprile

Villa Aggazzotti, Modena (MO)

70

110€

2 Giorni

www.grv.it/tuttoinunanotte

Alessandro Vizzarro













ORGANIZZATORI

Federico Malavasi
Amos Marenchino

COLLABORATORI

Alessia Boni
Alice Lunghi
Cecilia Randall
Chiara Bottone
Emilio Lo Giudice
Francesca Medda
Matteo Davolio
Paolo Brizio
Pierluigi Fabbri
Raffaella Bortolani
Tiziana Bonifatto
Tommaso Nonvino
Vanessa Guazzi
Chiara Tirabasso
Fabio Costa
Massimiliano Milano

VILLA TRE LAGHI

Multa Paucis Larp

Horror

Anno 1934. Nella tenuta del Signor Ettore Nunziati dagli Esposti e sua moglie Clarissa Hebernause si sono intrecciate le storie di trenta personaggi costretti a vivere all'interno della Villa da parte dei padroni di casa. Fuori il mondo non è più come una volta, ma è diventato invivibile e pericoloso. In un clima di pressione psicologica e paura dell'esterno, i padroni sono visti da tutti gli ospiti come dei salvatori e dei protettori. La malattia del povero Luca, figlio di Ettore e Clarissa, lo porta ad essere un ragazzino molto fragile ed ha fatto sprofondare la madre in uno stato quasi perennemente isterico che rende difficile la vita di tutti gli abitanti della tenuta. Inoltre la presenza di un fantasma nella casa non fa presagire nulla di buono: molti dicono di averlo visto nelle ore più buie, altri sentono sussurri, altri sostengono addirittura di averci parlato. La scoperta del soprannaturale legato alle vicende politiche degli anni '30 si sono sommate per dare vita ad un'intrigante storia di conflitti e di tensione in un'incantevole villa del 1400 sull'appennino bolognese. Grazie ad una meta-room in cui venivano a contatto diretto con lo spirito, numerosi personaggi hanno esplorato le travagliate vicende della propria vita presente, passata e futura. In questo larp auto-conclusivo horror-thriller con richiami storici, i protagonisti hanno esplorato il tema della vita e della morte, del confine sottile nel mezzo e di come la memoria può essere tramandata ed influire notevolmente sul presente e sul futuro.

Year 1934. In Mr Ettore Nunziati dagli Esposti and his wife Clarissa Hebernause's estate, thirty characters find themselves forced to live inside the Villa by the landlords. The world outside has changed, becoming too dangerous. Through psychological pressure and fear, the hosts are looked at as protectors by their guests. Luca, son of Hector and Clarissa, is a sick, very fragile little boy, overprotected by his mother. Moreover, a ghost seems to live in the house: many hear whispers, others even claim to have spoken to him.
The supernatural themes linked to the political events of the '30s have combined to create an intriguing story of conflict and tension in a charming 15th century villa on the Bolognese Apennines. A meta-room let the players contact the ghost, exploring the troubled events of their lives. In this horror-thriller LARP with historical references, players explored the themes of life and death and how memory can influence the present and the future.

30 Novembre

Ca' Palazzo Malvasia, Sasso Marconi (BO)

30

60€

1 Giorno

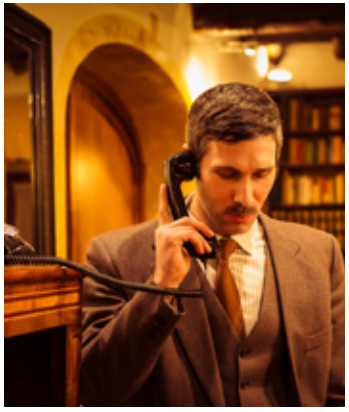
www.facebook.com/events/2169174570041551

Luca Romagnoli













ORGANIZZATORI

Filippo Santi
Alessio Santarini
Alice Giurgola
Giovanni Cozza
Linda Celine Ramponi
Alessandro Serra
Laura Dolla

COLLABORATORI

Chiara Cappiello
Chiara Bottone
Roberto Tenerani



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. Luca Tenaglia

AVALON
LA GRANDE AVVENTURA

Montodine Live

Fantasy

Vi è un'isola nell'estremo occidente, perennemente avvolta nelle nebbie.
Si trova al di là del mare e del tempo, e nessuna nave vi può approdare, se non opportunamente guidata.
Molti ritengono sia un luogo di pace, dove gli spiriti puri vanno a riposare, altri pensano sia il luogo dove le anime dei guerrieri defunti giungono per combattere in eterno le battaglie volute dai loro Dei.
Solo gli Elfi e gli stessi Dei conoscono i segreti di questa terra, mentre gli uomini ossessionati dal potere arcano e dalla conoscenza sacrificano la loro esistenza per raggiungerla.
Sulle sue spiagge spesso giunge chi è defunto in battaglia, chiamato ancora a combattere e a banchettare in eterno.
Ma il cuore pulsante di questa terra sono gli uomini e le donne nati sulle sue montagne e all'ombra delle sue foreste: un popolo fiero e feroce, misticamente legato alla natura di questo luogo.
Quest'isola è Avalon.

There is an island in the far west, perpetually shrouded in mists. It lies beyond sea and time, and no ship can land there unless properly guided.
Only the Elves and the Gods themselves know the secrets of this land, while men obsessed with arcane power and knowledge sacrifice their existence to reach it.
But the beating heart of this land are the men and women born on its mountains and in the shadow of its forests: a proud and fierce people, mystically linked to the nature of this place.
This island is Avalon.
"Avalon - The Great Adventure" is a fantasy campaign started in late 2019 and active in the area surrounding Milan.

24 Agosto 2019

Lombardia

30

30€

1

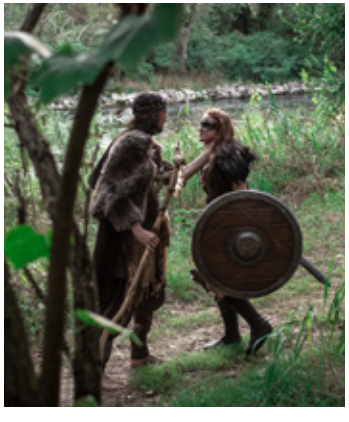
www.montodinelive.it/avalonsite

Maddalena Gattoni, Marco Uggè













ORGANIZZATORI

Lorenzo Samanni

COLLABORATORI

Simone Arcari
Davide Damiano
Melissa Danza
Jennifer Fagiani
Marco Ferrari
Maddalena Gattoni
Giuseppe Grammi
Emanuele Gusmaroli
Valeria Messi
Sofia Ogliari
Cosimo Panigoni
Dario Paone
Elena Paparazzo
Nicola Pignoli
Marco Ravelli
Silvia Rossi
Vera Rossini
Giulia Scattini
Andrea Sechi
Francesco Trunfio
Marco Uggè
Claudia Zecchini

BATTLE FOR VILEGIS

Battle for Vilegis

Fantasy

La storia di Battle for Vilegis si snoda attraverso diversi eventi durante l'anno, che vedono fino a 1500 giocatori sfidarsi con ogni mezzo per conquistare Vilegis, il Crocevia dei Mondi. Si gioca nell'arco di 4 o 5 giorni, e il gioco non si ferma mai: tra battaglie campali, intrighi, rituali, assedi, esplorazioni e missioni, ogni giocatore sceglie come affrontare la propria giornata e come scrivere la propria storia.
Il contesto 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. A muovere avventurieri di ogni sorta verso Vilegis, convogliandoli nella fazione che più gli si addice, è il potere dei Guardiani, leader le cui Casate giurano di servire ciascuno un diverso Spettro, raffigurazioni delle forze del Creato.
Nella piana dove si svolge l'evento c'è molto da giocare: la Cittadella in cui incantatori, apotecari, guerrieri e studiosi si riuniscono nelle sedi delle Accademie, o i fortini delle Casate con mura abbattibili, torri e diverse entrate da difendere contro ogni sorta di attaccanti.
Intorno, sorgono diversi hotspot di gioco, come il Valico, un terreno sacro alle malevole divinità primeve, in cui la realtà si assottiglia ed i mondi si toccano. Nei pressi della Cittadella c'è la Cripta, un labirinto in cui farsi strada alla ricerca di antichi manufatti ed oggetti incantati non è semplice, e non sempre i passaggi rimangono gli stessi dopo che si è voltato l'angolo.
Incastonato tra la vegetazione sorge il Giardino del Sogno: dietro i suoi portoni non giacciono solo erbe rare e reagenti, ma anche incubi e trappole di ogni sorta.
Nel 2019 è stata aperta una nuova Casata, Devoras, fortemente caratterizzata da missioni e obiettivi che coinvolgono tutte le altre Casate, rendendola un ulteriore veicolo di gioco per tutti. Nel format degli eventi ci sono state inoltre grandi novità, aggiungendo più scelte agli obiettivi comuni delle Casate; sono state aperte ulteriori strade per i gruppi e i singoli giocatori, ampliando organizzazioni e congreghe e aggiungendone di nuove: farne parte richiede la giusta dose di azione e segreti.
La scelta su chi essere a Vilegis è quindi aperta: possono essere giocate ambientazioni originali o tratte da altri contesti purchè attinenti, scegliendo la propria Casata in base ai concept presenti. Scopo di ogni Guardiano è innalzare il proprio Spettro al di sopra degli altri, facendo riecheggiare la propria eco in tutti i mondi del Creato.

Battle for Vilegis takes players in the fantasy realm of Lunaria. Vilegis, a Crossroad between Worlds, is the stage where up to 1500 players give life to 5 days of uninterrupted experience, fighting breathtaking battles, exploring arcane powers, weaving intricate plans, all for the glory of their Guardians, noble rulers of powerful Houses.
Through the tension between the interests of the House they swore allegiance to, and the greater good of the multiverse, players alternate between the safe walls of their Camp, and the many options the teeming Citadel has to offer.
Be it through knowledge or by sheer power, players will have the chance to engage in magical rituals, massive battles, tournaments, duels and challenges of every kind. Be it day or night, summer or winter, Vilegis or Istica (the medieval castle where, twice a year, we play an event focused on diplomacy and political scheming), Battle for Vilegis will try to offer its participants a memorable experience.

1 Maggio 2012

Centro Italia

1500

45–60 €

4

www.battleforvilegis.com

Valentina Malavenda, Mille961iso













ORGANIZZATORI

Battle For Vilegis

COLT

Spaghetti Larp

Western

Chronicles Of Lone Town (COLT) è un nuovo format di Live mirato agli appassionati del genere western, in particolare la formula Spaghetti resa celebre da Sergio Leone e tanto amata da registi moderni come Quentin Tarantino: niente sparatorie con gli indiani ed eroi bellissimi e perfetti, ma solo uomini immersi nella polvere che farebbero di tutto... per un pugno di dollari.

Il Live prende vita nei mesi successivi alla Guerra Civile Americana. Nel sud sconfitto ma non spezzato Lone Town, una piccola città al confine col Messico, sale alla ribalta dopo anni di oblio grazie alla cattura di un famigerato disertore: il colonnello confederato Jonathan Spencer. La leggenda del tesoro che quest'uomo ha sottratto a fine guerra porta in città uomini di giustizia e desperados, mentre i cittadini reagiscono come possono a questa nuova ondata di popolarità. Intrighi, cazzotti, duelli di pistole e vecchi rancori si mischiano mentre Lone Town prende vita, elegge un nuovo sindaco, uno sceriffo e assiste ai primi misteri: chi ha ucciso il becchino Stone? Cosa vuole ottenere il ricco Rubensky? Spencer è davvero un disertore vigliacco? E dove si trova questo famigerato bottino? La location del Live è stato il ristorante C'Era Una Volta in West, ricostruito come una piazza Western dell'epoca.
Durante l'evento alcuni giocatori hanno avuto la possibilità di salire a cavallo e poter esplorare il bosco circostante in una esperienza unica. Anche le elezioni sono state svolte interamente dai PG, lasciando ai PNG un semplice ruolo di coordinazione. Singolare anche il modo di partecipare al live: i giocatori potevano scegliere se iscriversi come abitanti della città, con un ruolo e una scheda precompilata, o provenire da fuori inventando completamente il loro personaggio.
Il Live, nato quasi come un test, si è rivelato un grandissimo successo: gli unici problemi sono stati l'eccessiva cautela mostrata da alcuni giocatori (abbastanza comune quando non si ha modo di resuscitare) e la location bella ma troppo piccola cosa che ha convinto l'associazione a costruire una vera e propria città Western per i prossimi eventi, che sorgerà a Nettuno presso il Campo Praesidium!

Chronicles Of Lone Town (COLT in short) was created as a larp format for the fans of the western genre, in particular the Spaghetti formula made famous by Sergio Leone and much loved by modern directors such as Quentin Tarantino. No shootings with the Indians, no handsome and perfect heroes, but simply dust-covered men who would do anything... for a fistful of dollars.

This larp, born as an experiment and proved to be a great success, convinced us to build a real old-west town for our upcoming larps. The western-style village will be built near Rome, inside a large airsoft field called Campo Praesidium.

14 Aprile 2019

Roma

75

50€

1

www.spaghettilarp.com

Paolo Del Rocino, Marco Soscia













ORGANIZZATORI

Mauro Canavese
Erika Santarelli
Massimiliano Iemma
Chiara Pichierri
Stefan Raznatovic
Alex Marino
Ruben Sarghini
Daniele Rea

COLLABORATORI

Michele Arena
Lucia Traversi
Marzia Ceccarelli
Anna Giulia
Macchiarelli
Tiziano Nardò
Paolo Del Rocino
Marco Soscia

DUNE: OMBRE SULL'IMPERO

Cyber Masters

Sci-Fi

L'umanità si è diffusa in tutto l'universo conosciuto, ed ogni pianeta è dominato da una Casata nobiliare che ne detiene il controllo assoluto. Tuttavia, nessuna ricchezza esistente può essere paragonata alla Spezia, una sostanza in grado di allungare la vita delle persone, espanderne la coscienza e permettere ai Navigatori della Gilda Spaziale di poter calcolare e seguire le rotte iperspaziali

"Chi controlla la Spezia, controlla l'universo" dicono gli uomini di potere. Ma questa preziosa sostanza è presente solo sul pianeta Arrakis, comunemente chiamato "Dune".

La Gilda Spaziale non permette all'impero dei Corrino di controllare direttamente Arrakis, per evitarne il dominio assoluto sull'Universo, ed una guerra per il controllo del pianeta di origine della Spezia genererebbe miliardi di morti ed incalcolabili perdite. Pertanto, a contrastare il potere della Casata Imperiale, ormai in piedi da diecimila anni, è stato dunque istituito il Landsraad, ovvero un concilio costituito dai rappresentanti delle Casate nobiliari più potenti. Il loro scopo è contrattare, tramite accordi, alleanze e contratti, lo sfruttamento diretto di Arrakis per l'estrazione della Spezia.

Ma il diritto di sedere sullo scomodo trono del pianeta più importante dell'Universo appartiene ad una sola Casata designata, ed il prezzo da pagare per quel potere è sempre molto elevato. Solo i più forti, astuti, subdoli e preparati elementi di una Casata sono in grado di prevalere sugli altri, ma non è detto che vincere sia l'opzione più conveniente fra quelle che un Landsraad può offrire.

Humanity has spread throughout the known universe, and each planet is dominated by a noble House that holds absolute control. However, nothing is as precious as Spice, the only substance that can allow the Navigators of the Space Guild to calculate and follow hyperspace routes.

"Dune - Shadows of the Empire" is a larp campaign started in early 2019 and inspired by Frank Herbert's sci-fi saga. It is focused on the Landsraad, a council constituted by the representatives of the most powerful and influential noble Houses of the Universe to negotiate, through agreements, alliances and contracts, the extraction of Spice. It takes place in the Modena area, near Bologna.



15 Febbraio 2019

Emilia Romagna

60

50€

4

https://dunegrv.wordpress.com

Matteo Camellini











ORGANIZZATORI

Alan Mantovani
Noemi Lagioia
Federico Bianchetti
Alessia Franchi
Marco Della Corte
Luca Savani
Rocco Brugnoli

COLLABORATORI

Francesco Vignali
Eleonora Guanella
Monica Bernardoni
Riccardo Benatti

GEA PROXY

Alma Ludica

Sci-Fi

Gea Proxy è nata nell'estate del 2016, da Gioia Giommoni, Antonino Blesi e Andrea Milesi, raggiunti poi da Massimo Masotti, Domenico Stragliotto e Michele Scapin e infine da Giulia Sala. Vogliamo fare larp per raccontare e far vivere in maniera intensa una Storia.
Una Storia che vuole rifarsi ai canoni dei racconti di Miyazaki, contaminati dalle influenze più prossime, prima tra tutti Star Trek, seguito da Ergo Proxy, Ghost in the Shell, Star Wars e Cloud Atlas...
L'intento di questo progetto?
Creare un mondo colorato, alieno, nuovo, che non replica qualcosa di già conosciuto. Ci piacciono le sfide, i sentieri in salita che consentono poi, una volta arrivati in cima di voltarsi e guardare il cammino fatto con grande fatica e dire "però, ne è valsa la pena!".
Questo larp ha un regolamento, ha delle abilità, i giocatori possono creare dei personaggi in autonomia oppure fruire di personaggi già precostituiti. Dopo un anno di testing, il regolamento è stato rivisto e alleggerito proprio per dare spazio alla storia personale del singolo.
Curiamo la narrazione di ciascuna persona, dando spazio ad un percorso introspettivo e di ricerca. La nostra storia è evolutiva. I personaggi iniziano conoscendo poco del proprio mondo, districandosi tra domande e dubbi per scoprire quello che non sanno.
Popoli colorati, che hanno alle proprie spalle solo 1346 cicli di storia conosciuta. Prima di quel momento c'è stata una grande esplosione che ha eradicato la memoria di tutti, riportando le persone ad una condizione primitiva, che nei cicli si è evoluta fino ad oggi.
Pochi cicli fa, però, un simbolo è comparso in maniera causuale sulla pelle di alcuni abitanti ed i propri compaesani hanno cominciato a chiamarli "Estranei", sebbene nessuno conosca la causa scatenante di questo fenomeno. Da allora si è formata una Carovana, ci sono tensioni nei territori e il mondo di Andor sta attraversando una fase di oscurità. Letteralmente.
Noi siamo pronti a donarvi questa esperienza ludica ed emozionale, coinvolgente, al massimo delle nostre possibilità. E voi, cosa aspettate?

"Gea Proxy" is a sci-fi larp created in 2016 by Gioia Giommoni, Antonino Blesi and Andrea Milesi, later joined by Massimo Masotti, Domenico Stragliotto, Michele Scapin and Giulia Sala.
This project aims at creating a colorful, alien world, unlike what is usually seen, based on Miyazaki's stories and influenced by Star Trek, Ergo Proxy, Ghost in the Shell, Star Wars and Cloud Atlas.
Our campaign has a skill-based ruleset, and allows players to either create their our character, or pick a pre-written one. We then try to take care of the narrative of each player. Characters begin by knowing very little about their mysterious home world, called Andor, and then discover more and more information.
We are ready to give you this emotional, engaging, game experience, to the best of our abilities. And you, what are you waiting for?

20 Ottobre 2018

Veneto, Emilia Romagna

30

40–50 €

3

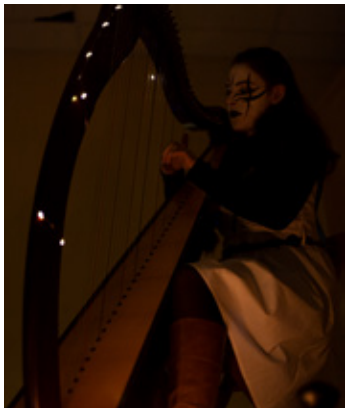
www.geaproxylive.com

Alessandro Vizzarro, Domenico Stragliotto













ORGANIZZATORI

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

COLLABORATORI

Ciro Tonetto
Costanza Albiero
Emanuele Caccia
Eleonora Marrani
Mattia Facchin
Andrea Milesi

INTEMPESTA NOCTIS

Il Borgo e la Ruota

Storico/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 1829 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. Nel 2019 il progetto ha tagliato il traguardo dei dieci anni di attività. La storia di Intempesta Noctis ha preso vita progressivamente aggiungendo di anno in anno nuovi elementi.
L'ambientazione di base è storica, ma con numerosi richiami al gotico/fantasy. L'interattività con l'ambientazione è supportata da sistemi simulativi dedicati come, ad esempio, il sistema economico di gioco che vive, risponde ai giocatori e propone una sfida sempre varia e complessa.
L'anno scorso in gioco, il 1828, ha visto un suo culmine nella rappresentazione della rivalità tra le due famiglie ospiti del Ducato: i Francesi La Rochelle e gli Inglesi Nottingham. Questa rivalità è sfociata nella Battaglia del Donegal, atto finale della guerra tra Regno Unito e Francia. Ma un altro sconvolgimento era alle porte: una nuova rivoluzione che ha istituito in Francia la Seconda Repubblica rovesciando nuovamente il regime monarchico. Così inizia un 1829 di dubbi sul fronte politico e militare, mentre nell'ombra alcune misteriose minacce attendono.

Intempesta Noctis is a LARP campaign set in the first half of the 19th century in the Duchy of Parma, Piacenza and Guastalla. In 2019 the project crossed the ten-year milestone.
The setting has historical inspirations, but it includes several gothic / fantasy elements. We strive to allow players to interact meaningfully with the setting, using simulated systems such as the in-game economy system, able to react to players' moves and to provide them with ever-changing challenges.
The year 1828 saw its climax in the representation of the rivalry, and finally the battle, between the two noble houses that are currently residing in the Duchy: the La Rochelle from France, and the the Nottingham from the United Kingdom. But another upheaval was coming: a new revolution that established the Second Republic in France, overthrowing the monarchical regime for the second time. Thus begins an 1829 of doubts on the political and military front, while in the shadows some mysterious threats await.

30 Settembre 2009

Provincia di Piacenza (Emilia-Romagna)

40-50

30€

6

www.intempestanoctis.boru.it

Elisa Frasani













ORGANIZZATORI

Simone Benassi
Filippo Ghirardi
Massimiliano Montuschi
Davide Orsi
Andrea Storti

COLLABORATORI

Marco Greco
Tommaso Nonvino
Giacomo Longhetti
Alessia Boni
Camilla Volta
Francesca Cicetti
Diego Maccorin
Claudio Peveri

I SACRAMENTI DELLA LINGUA SCARLATTA

Clavisomni

Horror

I sacramenti della Lingua Scarlatta è stata la quarta campagna di Clavisomni, costituita da sette eventi.
In netta contrapposizione con le campagne precedentemente giocate dall'associazione, ambientate durante il ventennio fascista, teatro di questa storia è stato il "biennio rosso": anni di intenso fervore politico contraddistinti da numerosi tumulti e scontri.
Tutti gli eventi sono stati giocati nelle campagne Toscane, in pievi e case scout isolate funzionali a ricreare il periodo di gioco nel modo più realistico possibile.
I giocatori, basandosi su poche indicazioni fornite dagli organizzatori, hanno scritto in autonomia i loro personaggi. Ognuno di essi nel corso della campagna ha avuto modo di fronteggiare le proprie paure e subire l'indocile carezza della follia, trasformandosi gradualmente da vittima degli eventi a investigatore dell'Occulto.
Nei sette eventi che hanno caratterizzato la storia i partecipanti si sono trovati davanti a bizzarre rivisitazioni dei sette sacramenti della religione cristiana presentati in ordine rigorosamente inverso: dalla morte al battesimo. Insieme per uno scherzo del destino, dapprima amici, in seguito rivali e arrivando a uccidersi tra loro. Una volta schiavi della follia dei Miti di Cthulhu, i giocatori sono giunti, loro malgrado, a essere testimoni del ritorno sulla terra di Nyarlathotep: vittime delle sue volontà e pedine in un piano tanto complesso quanto perverso.
Nel corso della campagna i giocatori hanno avuto modo di giocare in contesti diversi e suggestivi: la villa di un ricco possidente, una festa in maschera, un monastero domenicano, un sinistro manicomio o ancora l'inquietante sede di una loggia di cultisti.
Non sono mancati appostamenti al freddo delle notti d'inverno, silenziose incursioni in processioni blasfeme o rituali arcani, turni di guardia contro nemici assetati di sangue, sparatorie o ancora una lunga notte senza luce in manicomio, alla mercé di pericolosi pazzi e di qualcosa che urla nell'oscurità...

The Sacraments of the Scarlet Tongue is Clavisomni's 4th campaign, made up of 7 events. Set during the "Roaring Twenties", all sessions were played in Tuscany, in isolated Scout houses, perfect for recreating this period. Each player prepared their character's own background; characters who had the opportunity, or misfortune, to face their fears and endure madness, which changed them from victims of circumstance to Investigators. During the 7 sessions, the participants experienced warped versions of the seven sacraments of the Christian church presented in reverse order: from death to baptism and unwillingly became witness to the return of Nyarlathotep on Earth. During the campaign, the players were able to roleplay in different venues: a manor, a masquerade ball, a monastery or a sinister insane asylum. There was no lack of arcane rituals, bloodthirsty enemies, shoot outs or long nights in a madhouse, at the mercy of its dangerous interns and something else howling in the night...

17 Febbraio 2017

Toscana

25-30

110€

3

www.clavisomni.it

Michele Balocchi













ORGANIZZATORI

Filippo Amendola
Michele Balocchi
Matteo Benci
Letizia Bolognesi
Lorenzo Cavallini
Tommaso Cecinati
Benedetta Cioni
Giulia Corti
Fiamma Degl'Innocenti
Marco Evangelisti
Filippo Fineschi
Giovanni Giolitti
Marco Graziani
Riccardo Madioni
Sarah Magistrelli
Emilio Potenza
Jessica Mary Pucci
Paolo Roghi

COLLABORATORI

Cristina Puccioni
Flavia Desiderio
Giacomo Matraia
Matteo Giovannelli
Chiara Miniati
Riccardo Mainoldi
Riccardo Nenci
Valerio Pappalardo
Matteo Rateni

IURE SANGUINIS: CARMEN SAECULARE

Secondi Figli

Vampiri

Carmen Saeculare è il secondo capitolo di Iure Sanguinis, campagna a cadenza annuale ispirata al gioco di ruolo Vampiri – Secoli Bui (White Wolf). L'evento si svolge nella cornice del Lucca Comics & Games in orario serale e si caratterizza come un gioco di intrigo politico con iscrizione obbligatoria, autoconclusivo ed adatto sia a principianti che esperti.
L'ambientazione si focalizza sulla Toscana del 1300, circa cento anni dopo il precedente capitolo, in cui le guerre di confine ed i plurimi conflitti tra città e famiglie sono orchestrate dai potenti vampiri che ancora non sono tenuti a nascondersi, impauriti, dagli sguardi dei mortali e della Santa Inquisizione. In questo scenario la potente matusalemme Tinia invita Principi e Baroni toscani a rinnovare un accordo, il Foedus Millenarium, che garantirà pace, progresso e prosperità per il secolo a venire. I giocatori interpreteranno proprio questi potenti cainiti che, guidati dalle loro pulsioni e desideri, daranno vita ad un complesso e coinvolgente intrigo politico.
Per creare questo evento è stato fatto un meticoloso lavoro di ricostruzione storica per scrivere personaggi che dessero l'impressione di esser realmente vissuti nel XIV secolo, o per dare una reinterpretazione in chiave vampirica di figure storiche che hanno segnato la storia della Toscana.
Per questo ad ogni giocatore viene fornito dallo staff un background completo e una storia pregenerata che descrive il passato e gli scopi, intrecciando gli obiettivi con quello di molti altri personaggi presenti al live.
Il regolamento di gioco è snello e privo di chiamate, le abilità dei vampiri sono pensate per favorire le dinamiche sociali a discapito dello scontro fisico. Il setting narrativo e le dinamiche che governano il mondo dei vampiri sono esplicate in una pratica guida al gioco creata appositamente per l'evento.
A richiesta, dato il contesto in cui si svolge l'evento, ai giocatori sono stati forniti gratuitamente vestiario e trucco scenico.
Ai giocatori viene lasciato ampissimo margine di azione, essi sono liberi di interagire e orchestrare eventi e giochi di potere, con lo staff/png a fare da sfondo o da moderatore quando necessario.

Carmen Saeculare is the second chapter of our larp campaign based on Vampire: The Dark Ages.
The players take on the roles of influential characters living in 1300 Tuscany, shaping the future of the region while trying to achieve their goals, no matter the cost. They've been gathered by Tinia, a powerful Methuselah, in order to renew the Foedus Millenarium, a treaty that will grant peace to the region for the next century.
The setting, as well as the backgrounds provided to players, helps to create complex political ploys. A Vampire's word is always to be kept, and treason is a true disgrace that can easily ruin even the wealthiest of fools.
The historical research carried out by the authors allowed the characters to fit into the time period effortlessly. The few rules are explained in a guide that was written specifically for the occasion, and they aim to limit in-game physical conflicts while encouraging players to use their wits and shrewdness.

2 Novembre 2018

Lucca

30

15-20€

1

www.secondifigli.org

Lorenzo Mugna, Stefania Resti













ORGANIZZATORI

Fabrizio Dotta
Giacomo Mancini
Francesco Bianco
Matteo Romani
Elisa Tognari
Isabella Tarini

COLLABORATORI

Ti Lovo Produzioni Ludiche
Compagnia Balestrieri Lucca
Lucca Comics & Games
Antonio De Leo
Andrea Carollo
Andrea Papini
Daniela Catalano
Eugenio Lucarelli
Giorgia Tesi
Lorenzo Ansuini
Manuela D'Orlando
Marco Boninu
Maurizio Cacciatore

KYMERA

Kymera

Horror

Vivi il terrore e la disperazione. Ogni attimo potrebbe essere l'ultimo! 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 evento porta i giocatori ad analizzare aspetti particolari della psiche umana e ad affrontare dilemmi etici e scelte terribili pur di sopravvivere. Il bene e il male si intrecciano e si confondono, lasciando al giocatore una nauseante ipotesi: il vero mostro sono io.

Temibili bestie si annidano nel buio, pronte a dilaniare le tue carni. Un passo falso, una scelta rimandata troppo a lungo possono stravolgere la tua vita o quella di chi ti sta intorno.

Kymera is a post-apoc larp campaign that aims to make player experience terror and despair, in a setting where every step could be your last. After a virus decimated the population, the few survivors struggle to carry on in a hostile world. While on the verge of chaos, mankind also struggles to keep its worst instincts at bait.

Our events lead characters to face ethical dilemmas and vicious choices if they want to survive. The line between good and evil is blurred, leaving the players the nauseating feeling they might be the real monsters in this story. Our larps usually take place in Eastern Sicily.

5 Maggio 2015

Sicilia

30

20€

2

www.facebook.com/Kymeragrv

Riccardo Bonaccorsi, Chiara Messina













ORGANIZZATORI

Antonio Lombardo
Valerio Votadoro
Francesco Saverino

COLLABORATORI

Sebastiano Ticli
Alessio Di Stefano

LA LEGGENDA DI ELIAN

Bollaverde Live

Fantasy

"La vita su Elian trascorreva immutata da molto tempo per i mortali che si affannavano a cercare il favore degli dei. Venne il giorno in cui gli dei decisero di sperimentare la mortalità per comprendere perché venissero invocati incessantemente. Avendo rinunciato ai propri poteri, caddero però intrappolati in un sogno vigile, una prigione senza mura creata proprio da uno di loro. L'assenza degli dei colpì il creato dando inizio al Ragnarok, un'epoca di sconvolgimenti e aspre guerre. Nel mondo dei mortali arrivò il "Velo", un male inarrestabile che iniziò a consumare la realtà, assorbendo e cancellando luoghi e persone.
Alcuni illuminati riuscirono a creare un portale che collegava Elian al sogno in cui erano imprigionati gli dei, risvegliandoli e tornando vittoriosi nella valle di Altesia... dove tutto era cambiato dal tempo della loro partenza. Un grande raduno fu organizzato a Malverna e, a questo grande evento, presenziarono i capi dei cinque regni di Elian: Odom Rak, Dunamis, Erendia, Noctua e Shamsar. Ma quello che sembrava la fine di un incubo, si rivelò l'inizio di una nuova avventura..."

La terza campagna di Bollaverde nasce da una storia e un'ambientazione originale e cerca di coniugare classicità e innovazione. L'organizzazione e la fantasia delle trame generano sorprese ed emozioni forti in un contesto la cui parte più interessante è sicuramente la storia: l'ambientazione è nata per dare l'idea di un mondo vivo che va oltre i limiti temporali dei singoli eventi (un weekend), la cui storia valesse la pena di essere vissuta, prima che raccontata.
Il mondo di Elian è in mano alle scelte dei giocatori: chiunque può cambiare il corso della storia durante i cinque eventi annuali accompagnati da pranzi e cene di mezza giornata. Fuori dagli eventi di gioco, il sito permette di scoprire costumi e storia delle cinque fazioni e l'app permette di accedere in ogni momento alla gestione del proprio personaggio.
Non ci sono ruoli imposti: scegli chi essere e costruisci la tua avventura!
Ai nostri eventi partecipano in media 160 giocatori, ognuno con il proprio personaggio e la propria personalità.

The third campaign of Bollaverde is born from an original story and tries to combine old-school and innovation. The staff wants to create a living world that goes beyond the time limits of a specific event (a weekend).
The world of Elian is in the hands of the players' choices and it's actually shaped by them: anyone can truly change the course of history during the five annual events. Outside the game events, the website allows you to discover costumes and history of the five factions and the Android app lets you access your character's management at any time.
There are no imposed roles: choose who to be and build your adventure!
To do this you can use all kinds of fantasy weapons, armor, magical powers, unique skills and strategy to face monsters and enemies or interact with the heroes of the world of Elian: our events are attended by an average of 160 players, each one with their own character.

26 Maggio 2018

Nord Italia

160

40€

5

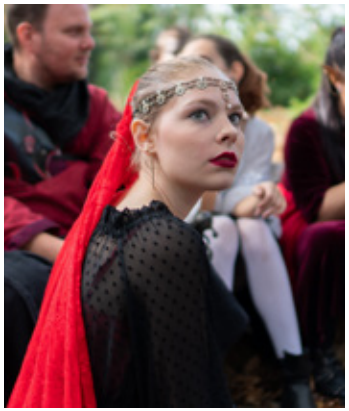
www.bollaverdelive.it

Verdiana Beretta, Luigi Melita, Matteo Piganzoli













ORGANIZZATORI

Alessandro Verga
Luca Randazzo

COLLABORATORI

Matteo Belloni
Serena Dimauro
Debora Di Pasquale
Daniele Faré
Michele Gobbi
Marta Maesani
Matteo Mainardi
Federico Marchetti Florio
Luigi Melita
Claudia Popolillo
Maurizio Pusceddu
Beniamino Schiano
Roberto Stendardi
Marco Strusani
Claudio Quagliano
Federico Vegetti
Francesco Volgarino
Claudio Zanaschi

LAND OF ANCIENT

L'Ordine degli Elementi

Fantasy

"L'ultimo anno di campagna su Land of Ancient ha visto i nostri giocatori prendere parte a pericolose spedizioni nell'ignoto, viaggi verso isole dimenticate e inviti a balli di gala in misteriosi manieri. Nonostante gli sforzi degli avventurieri per contrastare l'avanzata dei Manathull, orrende creature giunte da un altro mondo, sono molti i regni e gli avamposti caduti in mano nemica. La resa dei conti si fa sempre più vicina. Il nemico acquisisce ogni giorno più forza. Serviranno uguali dosi di coraggio, ingegno e preparazione per costituire l'ultima linea di resistenza che proteggerà il vostro mondo da questo flagello. Antiche divinità e improbabili alleati faranno il loro arrivo per offrire il proprio aiuto agli eroi di LoA, ma non solo…

"Sarai in grado di ribaltare le sorti della guerra?"

La cronaca di LoA è una campagna ricca di storie e retroscena che va avanti da quasi dieci anni. Lo stile di gioco è prevalentemente PvE, seppur non privo di occasioni di confronto con i propri compagni di viaggio. Sebbene molti avventurieri siano raggruppati sotto una causa comune, alcune "fazioni" presenti non condividono i modi o gli scopi delle altre, portando a conflitti che starà ai giocatori decidere come gestire. La storia del mondo è infatti plasmata dalle scelte e dalle azioni dei giocatori nel corso delle numerose campagne, finanche a scegliere dove si svolgerà la prossima tappa del loro viaggio.

Il finale di questa storia è ancora da scrivere, nel bene e nel male. I luoghi usati per ambientare la nostra campagna sono castelli, vecchi borghi e boschi nell'area del basso Lazio.

Teniamo molto alla rappresentazione scenica degli eventi, che ricreiamo in luoghi molto suggestivi e idonei ad immergersi in una campagna medieval-fantasy. Importante è l'aspetto dell'interpretazione del proprio personaggio: nel nostro regolamento, il "Role to Be", diamo la possibilità di creare una scheda scegliendo tra le usuali abilità, fornendo anche la possibilità di lasciar decidere a noi le abilità adatte a rappresentare al meglio il vostro personaggio mandandoci direttamente la sua storia. Un background unico richiede una scheda unica, con abilità create appositamente.

La personalizzazione del vostro "PG" non si ferma alla sua scheda, perché sarà nostra premura incrociare la sua storia con gli eventi stessi della nostra campagna, dandovi la possibilità durante l'avventura di incontrare i vostri mentori o le vostre nemesi, in base alle vicende che ci avrete raccontato.

Lands of Ancient is a fantasy campaign active near Rome, which tells a story rich in lore and secrets, focusing on a Player Versus Environment approach. The campaign has been going on for almost ten years now, and players' choices have always played a major role in shaping its future: the location itself of each larp is usually decided by the in-game actions of the characters during previous episodes. Our ruleset tends to favour character immersion, i.e., in case of a particular background, players may opt to leave the choice of appropriate skills to organizers. We also emphasize the importance of a good backstory by inserting in our events important personalities described by players in their character's backstory: you could meet your mentor, or your nemesis, during one of our larps.

9 Ottobre 2011

Basso Lazio - Alta Campania

60

25–50 €

4

www.facebook.com/lordinedeglielementi

Sabry Ardore, Marco Fisucci, Giuliano Molle, Davide Picus













ORGANIZZATORI

Daniele Vittiglio
Davide Vittiglio
Denis Alfano
Flavio Secondino
Andrea Pistilli
Tommaso Sorge
Miriam Farina
Giuseppe Cerra
Erica Zonfrilli

COLLABORATORI

Marco Fisucci
Immacolata Paparello

LA SINFONIA DEI SETTE

Fulcron GRV

Fantasy

In una terra di samurai, fiori di ciliegio e divinità perdute, una giovane donna regge sulle sue spalle il destino di un impero millenario. Veleno di scorpione corrode petalo dopo petalo le fondamenta dell'Impero di Jotai, mentre i Daimyo sfoderano ancora le loro katane.
La campagna Fulcron segue da diversi anni le gesta di un gruppo di avventurieri, impegnati a sopravvivere nell'Anello, il mondo fantastico e originale in cui prendono vita le nostre avventure. La campagna è a tema Fantasy e riunisce al suo interno diversi spunti, amalgamati per creare un mondo coerente e vivo che risponde alle azioni dei giocatori: quest'anno si sono mossi in un ambiente di stampo orientale-nipponico. Abbiamo migliorato la nostra esperienza semplificando il regolamento e dando maggiore spessore ai personaggi che un tempo erano considerati "non giocanti". Abbiamo così introdotto i Personaggi One-Shot, del tutto simili ai personaggi di un evento autoconclusivo. In questo modo, ognuno di loro ha una serie di relazioni, segreti e obiettivi da portare a termine: i PG si trovano a interagire con personaggi vivi e coerenti, che agiranno secondo la propria volontà e non le decisioni degli organizzatori. Inoltre, questi personaggi sono ottimi per tutti coloro che giocano un larp per la prima volta, o anche per dare nuovi spunti a vecchi giocatori.
Fulcron è una terra inospitale, a volte crudele e infame, ma sa ricompensare ampiamente chiunque abbia il coraggio di avventurarcisi: è un mondo vivo, che non riposa mai e che avrà sempre storie nuove da raccontare per gli audaci che osano ascoltarle. Cerchiamo di proporre eventi equilibrati, in cui si alternano momenti di conflitto, intrighi, preghiere e diplomazia

The Fulcron campaign follows the heroic deeds of a group of adventurers through the years. Our campaign takes place in a fantastic and completely original world, called the Ring, due to his characteristic circular shape. We tried to give the Fulcron's lands as much variety as possible, so that the players could face a whole lot of different challenges. La Sinfonia dei Sette (The Symphony of the Seven) is a fantasy themed saga in which we try to recreate a world of conflicts, plots, diplomacy, and more. This year's setting was a world resembling ancient Japan, filled with katanas, cherry blossoms and lost deities.

13 Settempre 2016

Appennino Tosco-Emiliano

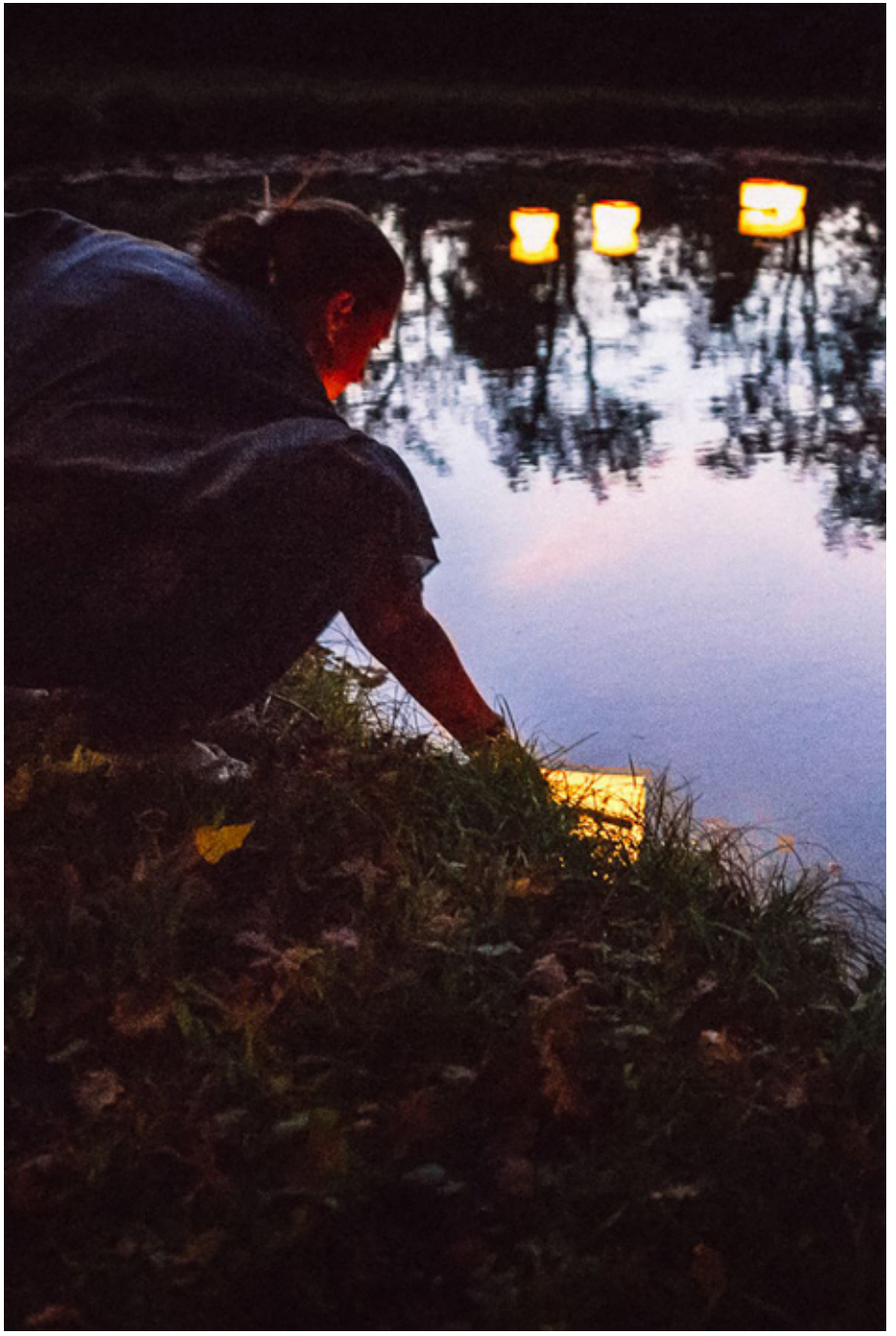
20

20–40€

4

www.fulcrongrv.it

Luca Romagnoli













ORGANIZZATORI

Martina Casatori
Mattia Santi
Filippo Cumoli
Filippo Santi
Alessio Santarini

COLLABORATORI

Stefano Bichicchi
Yari Di Cesare
Alessandro Serra
Tommaso Ianelli
Riccardo Teglia

LA SPIRALE E L'ETERNA

Squadra dei Falchi

Fantasy

Quattro Razze, un fragile equilibrio ed un piccolo villaggio dove poter sopravvivere, sono il punto di partenza. Queste quattro Razze si diedero battaglia da tempi immemori per quel piccolo lembo di terra fertile e ospitale racchiusa tra due fiumi. Pochi manoscritti rimangono di quei tempi, ma quel che è certo, è che un Umano rese possibile l'unificazione, fondando il villaggio. Il suo nome era Arturo, il primo Custode. Cinque furono i suoi successori spirituali, quando un boato sconvolse tutta la terra: Il Riverbero, nome con cui si identifica quel fenomeno, ancora oggi inspiegato, che portò a risvegliare i Venti della Stregoneria, a muovere gli Spiriti dalla Ruota al mondo materiale, a destare un antico male chiamato Piaga.
La speranza ormai ricade sull'Insediamento, un avamposto che ospita i coraggiosi e folli che vogliono addestrarsi al di fuori della sicurezza del Villaggio e coloro che cercano conoscenza nelle rovine di una civiltà sprofondato dietro quelle mura su cui l'Insediamento stesso sorge.
54 anni sono passati dal Riverbero e all'aprirsi del quinto anno di campagna, le sorti delle quattro razze, delle nuove civiltà scoperte e della Ruota degli Spiriti tutta è ancora in bilico, mentre ci si avvicina alla verità sul passato, cercando di salvare il Presente.

"The Spiral and the Eternal One" is a fantasy campaign started in 2016, by the larp association "Squadra dei Falchi" ("Band of Hawks"). The campaign takes place in the medieval town of Gradara (just south of Rimini), known for its incredibly preserved walls and castle.
The setting included four playable fantasy races, living together in a small outpost built on ancient and mysterious ruins, whose long-forgotten secrets might hold the key to save the world from the evil, known as "The Plague", that was awakened 50 years ago...

12 Marzo 2016

Gradara (PU), Marche

60

7–12€

11

www.squadradeifalchi.com

Arianna Anelli, Lisa Rocci













ORGANIZZATORI

Valentina Ordonzelli
Alessandro Polidori
Elisa Gennari
Daniel Foschi
Andrea Scocco

COLLABORATORI

Ivan Mazzini
Cesare Ravagli
Mattia Balducci
Facundo Daniel Martinez
Simone Procentese
Twiggy Dell'Aere
Mattia Morsucci
Lisa Rocci
Marco Geminiani

LE CRONACHE DEL DRAGO NERO

Ohana GRV

Fantasy

È l'anno 205 AL e le Terre dei Fiumi non si sono ancora riprese del tutto dall'ultima rivolta Blackfyre: sul trono siedono ancora i Targaryen. Le Cronache del Drago Nero sono ambientate nel mondo narrativo di George R.R. Martin "Le cronache del Ghiaccio e del Fuoco", ma anni prima degli eventi trattati nei libri e nella serie TV "Il Trono di Spade". Il larp nasce come campagna dell'Associazione Culturale Secondi Figli, ma in seguito prende vita propria nel 2019.

Abitanti da tutti i Regni convergono nelle Terre dei Fiumi, dove guerre di potere, lotte per i territori e sete di gloria danno il via al gioco. Non importa che tu sia nobile, contadino, alchimista, cerusico, septon, mercante, mercenario, ladruncolo, piromante, bardo, taverniere o lo scemo del villaggio: tutti devono lottare per sopravvivere! D'altronde siamo nel Westeros e un bicchiere avvelenato o un pugnale ben appuntito sono dietro ogni angolo.

Ogni personaggio è creato liberamente dai giocatori con il consiglio dei narratori, ognuno è libero di perseguire i propri obiettivi con ogni mezzo a sua disposizione e d'immergersi completamente nell'ambientazione, lasciando spazio all'interpretazione. Molta libertà è lasciata alle iniziative dei giocatori stessi; più intrighi, tradimenti e lotte per il potere tra i giocatori ci sono e più esse stesse danno il via a sempre nuove trame con cui i personaggi dovranno confrontarsi. Ad aggiungere una maggiore immersione nell'universo narrativo è l'assenza di pause fuorigioco.

Questo significa che persino durante la notte non si esce dal personaggio, e la narrazione continua. Per lo stesso scopo, il regolamento è sprovvisto di chiamate, poiché è desiderio che i giocatori possano tuffarsi nella realtà del gioco senza richiami esterni che possono bloccare l'immersione. Per non frenare il percorso dei personaggi, dopo ogni evento c'è la possibilità di narrare le gesta del giocatore nel periodo che lo separa da quello successivo.

Le location, individuate in Toscana o poco oltre i confini regionali, non sono mozzafiato, ma semplicemente adeguate all'ambientazione in quanto si preferisce mantenere i costi contenuti. Le Cronache del Drago Nero vuole essere un larp adatto a tutte le età, sia per i nuovi giocatori che per i veterani.

"Chronicles of the Black Dragon" is a larp campaign set in the "A Song of Ice and Fire" universe, created by George R. R. Martin. The campaign takes place hundreds of years before the events shown in the famous tv series "Game of Thrones".

Inhabitants from all Kingdoms converge in the River Lands, where wars of power, struggles for the territories and thirst for glory kick off the Game. It doesn't matter who you are: everyone must fight to survive! We are in Westeros and a poisoned glass or a well-pointed dagger are around every corner.

Each character is freely created by the players with the help of the narrators: each one is free to pursue his goals. The regulation is very simple, with rules that do not get in the way of roleplaying. To avoid interrupting the action and the immersion, our games continues even overnight.

11 Agosto 2019

Toscana

50

40€

3

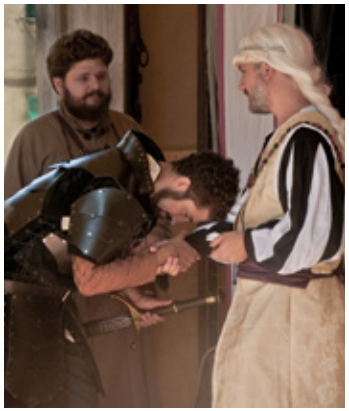
www.ohanagrv.it

Alberto Carducci, Stefania Resti













ORGANIZZATORI

Virginia Demi
Sara Novelli
Lorenzo Baluganti
Lorenzo Cecchetti
Manuel Filippini

COLLABORATORI

Marco Bruschi
Francesco Baglivo
Roberta Daidone
Riccardo Pagliari
Michele Parrinello
Daniela Pellegrino
Justine Puccioni
Lorenzo Valerio

APOCALYPSES

Artefici del Fuoco

Fantasy

Il Live Apocalypses è un live Fantasy classico, con una varietà di razze e culture, dall'ambientazione semplice e dal regolamento immediato a chiamate. L'obiettivo è proporre eventi con cadenza annuale che permettessero agli amanti del genere di ritrovarsi tutti in un unico grande momento. Lo scontro tra giocatori è concesso e incentivato e cerchiamo di offrire la stessa qualità e quantità di gioco a tutti indipendentemente dalla partecipazione agli eventi precedenti.

La storia si svolge ad Agra, un mondo al centro di molti universi dove tre fazioni, Impero, Barbari e Cronomanti, cercano di coesistere il più pacificamente possibile. L'equilibrio della vita è tuttavia costantemente minato da portali temporali che si materializzano in maniera del tutto casuale e priva di logica, portando tra gli abitanti di Agra minacce e pericoli sconosciuti. I portali temporali sembrano in qualche modo collegati al potere ignoto dei Cristalli del Tempo, un mistero ancora irrisolto. Chiunque riesca a ottenere il controllo di queste gemme potrebbe altresì essere in grado di dominare i portali.

I giocatori rappresentano "Marchiati dal Tempo", creature provenienti da mondi distanti e fantastici che, senza motivo apparente, si ritrovano a combattere quaggiù. In tempi recenti sono inoltre state fondate le corporazioni, organizzazioni dagli alti fini che promettono grandi possibilità di crescita ai propri adepti. Nel 2019 i giocatori si sono cimentati più da vicino nel risolvere i problemi della magica città di Zaffiro e scongiurare le terribili piaghe che il Nulla stava portando all'umanità. Adesso i Marchiati sono tornati nel passato per evitare che grandi catastrofi discendano sul mondo di Agra.

"Apocalypses" is a classic fantasy larp which takes place in Northeast Italy on a yearly basis. Players fight and struggle in order to take control of the lands of Agra, a world among many, where three groups, the Empire, the Barbarians and the Chronomancers, try to coexist peacefully. The balance of life is constantly threatened by time portals which randomly appear with no logic whatsoever and bring, thus, any sort of unknown dangers among the people of Agra. These portals seem to be somehow connected to the powers of the so called "Time Crystals", a mystery yet unsolved. Whoever controls them might as well be able to dominate the portals. Do you feel like trying?

20 Luglio 2018

Veneto

70

40€

2

www.arteficidelfuoco.com/apocalypses-grv

Madda Antigo, Isabella Basile













ORGANIZZATORI

Manuel Asnicar
Antonino Blesi
Virginia Cerchi
Alberto Fabris
Alessio Faccioni
Gioia Giommoni
Benedetta Pittore
Luca Pizzini
Filippo Refosco
Simone Trentin
Alessandro Gino Visconti

COLLABORATORI

Luca Fornasier
Andrea Giaretta
Marco Gualtieri
Alessandro Refosco
Alessandro Saggiorato
Davide Pavan
Marika Pegorer
Lorenzo Poggiani

MARI STREGATI

Montodine Live

Pirati

Il primo impulso creativo delle nostre campagne di ambientazione piratesca giunge, lo ammettiamo senza vergogna, da La Maledizione della Prima Luna e i successivi film della serie I Pirati dei Caraibi; il titolo della campagna 2019 è un tributo all'omonimo libro di Tim Powers.
Siamo alla fine del 17° secolo. Il Capitano "Diavolo" Jan van der Decken era uno di quegli uomini che hanno l'anima promessa all'Inferno, come fortunatamente ne nascono pochi ormai e ancor più fortunatamente ne muoiono tanti.
Altrettanto famigerata era la sua ciurma di sadici e irredenti tagliagole.
Durante una sanguinosa crociera nell'Oceano Atlantico Occidentale, al largo della Costa d'Avorio, van der Decken finì col catturare una nave negriera spagnola, la Santa Caterina, a bordo della quale si trovavano cinquanta schiavi africani. L'orrore e le sevizie alle quali quell'uomo sottopose quei poveri disgraziati gli valsero una maledizione terribile, che il loro vecchio sciamano invocò attraverso la potenza dei Loa del Voodoo. Nel segreto della stiva, i poteri del Mondo di Sopra e di Sotto si materializzarono nella figura del Loa Agwe, signore delle acque: la sua furia si abbatté sul Capitano Diavolo, sprofondandolo insieme alla sua ciurma nel gelido ventre del mare. L'inabissamento della Santa Caterina segnò così l'inizio della nera leggenda dell'Olandese Volante: questo il nome con il quale in seguito fu conosciuta la nave, perché i tanti marinai che ebbero la sfortuna di incrociarla raccontarono di averla vista librarsi sopra le nubi, avvolta da una putrida luce verde.
Da oltre trent'anni, l'Olandese Volante percorre il Mar dei Caraibi con il suo carico di anime logore e depravate; al comando, lo spettro rabbioso del suo Capitano, il cui nome venne trasformato dalla sua stessa leggenda in quello di Capitano Diavolo Jan, diventando poi Devil Jan e infine Davy Jones.
Solo ogni dieci anni le potenze del Voodoo concedono alla nave di approdare in un luogo disgraziato, condannato a essere distrutto dalle calamità che il vascello spettrale porta con sé; a tutti coloro che finiscono sotto la lama incrostata della spada del suo capitano vengono offerte due possibilità: perire, oppure abbracciare il destino di servire a bordo dell'Olandese Volante.
Non vi era vecchio pirata che non sussurrasse la storia dannata di Davy Jones, con un compiaciuto sorriso sulle labbra arse dalla salsedine.
Tale fu per decenni, una storia, ma solo fino al principio dell'Anno di Nostro Signore 1719.

The first creative impulse of our pirate setting campaigns came, we admit it without shame, from The Curse of the Black Pearl and the subsequent Pirates of the Caribbean movies, as well as from the novel "On Stranger Tides" by Tim Powers.
In the late 17th century, a feared and cruel pirate Captain ended up capturing a Spanish slave ship.
The horror and abuse to which that wicked man subjected those poor wretches earned him a terrible curse, invoked by the slaves' old shaman. Their ship was sank, and the legend of the Flying Dutchman was born.
A ghost ship, hovering above the clouds, shrouded in a putrid green light, and lead by the rabid spectre of its Captain.
This was only a legend for decades, until the Year of Our Lord 1719, the beginning of our campaign...
"Mari Stregati" was a larp campaign about piracy, with a pinch of supernatural. It was played during 2019 in the Milan area.

23 Marzo 2019

Lombardia, Liguria

25

15–100€

7

www.montodinelive.it

Marta Piantanida, Marco Uggè













ORGANIZZATORI

Lorenzo Samanni
Marco Ferrari
Aurora Rossini
Vera Rossini

COLLABORATORI

Luca Buffo
Nicolò Cadregari
Luca Carcano
Ilaria Cavalli
Matteo Cidda
Davide Clerici
Davide Damiano
Moreno De Ricci
Matteo Davolio
Elisabetta Doria
Marco Ferrari
Mauro Giroletti
Emanuele Gusmaroli
Elena Legramanti
Marco Lena
Claudia Locatelli
Daniela Marchesetti
Giada Mazzola
Valeria Messi
Sofia Ogliari
Cosimo Panigoni
Dario Paone
Mattia Paone
Elena Paparazzo
Giacomo Patrini
Nicola Pignoli
Fanja Raffellini
Giulia Scattini
Paola Squassina
Francesco Trunfio

MIRARI

Mirari

Fantasy

Nell'Impero di Mira, nobiltà e fede si devono scontrare con forze che sfuggono all'umana comprensione, in grado di destabilizzare ogni equilibrio politico e sociale. Occulto, mostri e complotti sono il sipario che nasconde una malsana stratificazione sociale dove il valore dei cavalieri è oscurato da un desiderio di lustro e splendore al pari di quello dei grandi latifondisti soggiogati da quei giochi di potere che vertono a sovvertire quel fragile equilibrio tra potere spirituale e potere temporale.
A nulla servono gli sforzi di alcuni per riunire l'Impero contro una minaccia più grande, quando la sete di potere e la decadenza hanno ormai divorato il cuore di Mira.

Mirari è una campagna fantasy/rinascimentale liberamente ispirata a The Witcher e il Trono di Spade. Nasce nel 2019 con l'obiettivo di creare un larp fortemente orientato al gioco politico ed economico, privo di remore nel trattare argomenti adulti e profondi. Ogni giocatore può creare un personaggio scegliendo un ruolo tra i 73 disponibili, successivamente verrà affiancato ad un tutor che lo supporterà nella creazione di un background e nella scelta di un costume in linea con gli standard degli eventi.

Il sistema di gioco prevede una gestione maniacale dell'economia, con tanto di gestionale per la personalizzazione e lo sviluppo dei terreni, un mercato con fluttuazioni dei valori delle materie prime e un complesso meccanismo burocratico. Ogni azione politica dei personaggi viene incamerata e discussa per generare una conseguenza a breve, medio e lungo termine che possa risultare in una risposta concreta ed immersiva dell'ambientazione.
Puntiamo a far sì che la narrazione degli eventi sia quasi totalmente generata dalle azioni pregresse dei giocatori che si troveranno a dover compiere scelte etiche e morali sempre più ardue.

The Empire of Mira is plagued by corruption, power games and extreme inequality. Only a few people try, in vain, to unite the Empire to face a bigger threat.
"Mirari" is a renaissance-fantasy campaign, born in 2019 and loosely inspired by The Witcher and Game of Thrones. It focuses on mature themes, political scheming and resource management, with a detailed economic system featuring rules for land usage, raw materials with a fluctuating value and even a complex bureaucracy.
Every player can create their character choosing one of 73 roles, and will then be assigned a "tutor" to help and advise with creating the character's backstory, and an appropriate costume.
Each political decision taken by players is acknowledged and discussed by organizers, to provide both short- and long-term consequences. In fact, we aim at building a narrative almost exclusively generated by the past actions and moral choices of players.

15 Giugno 2019

Sicilia

50

40€

2

www.mirarigrv.it

Donatella Inzerillo, Samuel Demuro













ORGANIZZATORI

Pietro Sottile
Mario Paparo
Grazia Luciana Vittorio
Domenico Fabio Spina

COLLABORATORI

Rosario Emanuele
Spina Antonella
Saccone Giampiero
Maria Ferro
Anna Lo Trovato
Calogero Vella
Valentina Ciaorella
Fausto Portale

NOVIGRAD: UN MERCATO DI SANGUE

Terre Spezzate

Fantasy

Novigrad è un larp ibrido tra one-shot e campagna continuativa: prevede numerosi capitoli, come una campagna, ma ciascuno di essi è autoconclusivo come una one-shot. Le vicende girano intorno a un luogo, la Cittadella, che viene inquadrata in vari momenti della sua storia, che ne rappresentano i vari Capitoli. Ciascun capitolo è un larp a sé stante, ma è anche tassello di una narrazione che mostra le vicissitudini della Cittadella nel corso degli anni. Il primo capitolo, Un Mercato di Sangue, inquadra un momento di rinascita e speranza dopo decenni di tempi bui: guerra, carestia, peste e morte aleggiano ancora nell'aria.

Il setting è un dark fantasy ispirato al folklore est-europeo, The Witcher, Ravenloft e Mordheim, con dinamiche sociali legate al sospetto, al peccato e ai demoni interiori che diventano reali, come in Cani nella Vigna.

L'idea di campagna in cui, nei vari capitoli, si costruisce la storia della Cittadella, trae invece ispirazione da opere come I Pilastri della Terra, Mondo senza fine, La Cattedrale del Mare.

Questo larp propone inoltre un sistema unico di creazione dei personaggi, in cui il giocatore ha una enorme libertà di costruire e personalizzare. Il Quest Builder è un sistema online di creazione del personaggio, in cui tutte le caratteristiche salienti del personaggio vengono scritte dagli autori, ma scelte dal giocatore e aggiunte al proprio personaggio.

Ogni partecipante ha a disposizione centinaia di Tratti che, combinati liberamente secondo le preferenze del giocatore, definiscono background, legami e obiettivi. I Tratti sono raggruppati in Quest, ovvero trame di varie tipologie: Quest di gruppo che stabiliscono il ruolo sociale del personaggio, con Tratti tipo: Veterano dell'Impero o Capo Famiglia Novak. Quest di lavoro che stabiliscono la sua professione, con Tratti come Artigiano entusiasta, Becchino, Mercante ecc. Quest libere, ovvero trame di vario tipo, arcane, di sotterfugio e sociali, che aggiungono ulteriori elementi di storia personale, problemi, legami e obiettivi, come Sgherro della malavita, Innamorato senza speranza, Strega dei boschi ecc.

Benché il sistema di creazione del personaggio sia particolareggiato e complesso, il regolamento di gioco è molto agile: sia il combattimento che le magie sono gestiti con meccaniche semplici e la guida evento, che include anche informazioni logistiche e ambientazione, è di appena 36 pagine.

"Novigrad" is a larp in between one-shot and campaign: it has many chapters, but each of them is self-contained and has its own ending, depicting a particular aspect of the Citadel that the larps are take place in.

The setting is a dark fantasy inspired by East-European folklore, The Witcher, Ravenloft and Mordheim, with social dynamics linked to suspicion, sin and inner demons becoming real, as in Dogs in the Vineyard.

Novigrad also introduces another novelty, the Quest Builder, an online character creation system which combines the possibility to build and personalize one's own character with a narrative full of relationships, personal plots and compelling stories. The authors create hundreds of possible characterizations, game hooks, past connections and other salient features, called "Traits" and structured in different "Quests". Each player will then freely choose 7 of those Traits, to shape their character as they prefer.

31 Maggio 2019

Nord Italia

100

130€

1

www.grv.it/novigrad

Luca Tenaglia













ORGANIZZATORI

Chiara Tirabasso
Marco Bielli
Francesco Pregliasco

COLLABORATORI

Daniela Camba
Daniele Cristina
Riccardo Ciapponi
Aladino Amantini
Filippo Alganon
Francesca Virduzzo
Livia Blasi
Massimiliano Milano
Marco Ascanio Viarigi
Alberta Avanzi

Lorenzo Nicolosi
Fabio Costa

Francesco Beccalossi
Bux Leather Art
Marika Berni
Francesca Romana Cicetti
Giulio Zilli
Alessia Boni
Gianmaria Giardino
Matteo Di Domenico
Giacomo Sommella

OMBRE DEL PASSATO

Arcana Domine

Fantasy

"Il Ducato Nordrake è una terra di grandi opportunità, dove chiunque può farsi un nome, ed ottenere gloria o ricchezze. Ne sono la prova i rampolli Nobili che per primi sono giunti da oltremare, ed hanno fondato il Ducato sul sangue dei Tribali nativi del luogo. Od i Capi delle cinque grandi Organizzazioni, che hanno creato corpi di militi scelti, ed hanno espanso così tanto la loro influenza da essere secondi solo al Duca stesso. Ma tutti costoro sono arrivati dove sono compiendo Scelte. Scelte che, inevitabilmente, finiranno per ripercuotersi su coloro che calcheranno i loro passi."

Questa è la premessa della campagna Ombre dal Passato, conclusasi l'8 Dicembre 2019, in cui i Personaggi si sono trovati ad interpretare un gruppo di intrepidi, provenienti dalle cinque Organizzazioni che governano il territorio al fianco della Nobiltà. Partiti come semplici reclute, negli anni hanno dovuto affrontare le eredità che i fondatori del Ducato hanno lasciato loro: popolazioni tribali volte alla guerra ed alla vendetta, un culto votato al caos, traditori nascosti all'interno delle Organizzazioni stesse, segreti e bugie.

La campagna ha condotto i giocatori attraverso un mondo fantasy cupo e basato sulla legge del potente, e che, ad ogni passo, li ha obbligati a compiere scelte difficili, non tanto tra bene e male quanto tra tradizione e libertà.

Ad ogni evento, i giocatori hanno dovuto affrontare situazioni con tutte la capacità a loro disposizione. Con la forza delle armi, con l'astuzia e la sapienza data dai propri studi sulla magia, con l'ardore della propria fede, con la diplomazia e l'arte oratoria, con l'inventiva della creazione e perfino con il mercanteggio.
Queste scelte hanno plasmato non solo l'immediato, ma anche la società, la cultura e lo stesso mondo di gioco, che nel tempo sono mutati seguendo le loro decisioni.

"The Nordrake Duchy is a land of opportunity, where anyone can gain glory and wealth. All those who have succeeded, however, had to make difficult choices that will influence those yet to come."
In this fantasy campaign, titled "Shadows from the Past", participants played a brave group of recruits, sent by the five Organizations that rule the land alongside nobility. The challenges left by the Duchy were many, and the foes sent by the Forces of Darkness unrelenting. However they overcame them all, until the Winter God's Chosen One put an end to their adventure, causing a Cataclysm of the likes they had never seen before. At the dawn of the new Era, the Heroes must now reflect on their choices, and the consequences of their actions.

16 Aprile 2016

Triveneto

70

130€

4

www.arcanadomine.it

Prisca Nardini , Silvia Bevilacqua
Sergio Pasut, Luca Finardi






© Luca Finardi







ORGANIZZATORI

Mattia Fedrigo
Mattia Lazzarin
Matteo Casagrande
Andrea Ragusa
Francesco Pollio
Nicola Giacomini

COLLABORATORI

Federica Piccirilli
Alex Marcat
Mattia Fattorello
Nico Moro
Giulia Stoppa
Beniamino Schiano
Marco Palamin
Marco Minutilli
Francesco Posar
Francesca Giraldi
Alessia Chiello
Sara Miglioranza
Gianmarco Crozzolin
Michele Gobbi
Andrea Meneghesso

POST TRAUMATIC STRESS DISORDER

Rust and Dust

Post-apocalittico

Il quarto evento di "Rust and dust", chiude l'arco narrativo iniziato nel 2016, obbligando i Cittadini non solo alla resa dei conti con la Famelica, storico nemico dei precedenti capitoli, ma anche con la propria coscienza e con i segreti di Rad City, finalmente allo scoperto.
Tra perdite importanti come l'Esempio dei Prebellici Tharax e del Sottoprimario del Gulag Sirna Wolff, decisioni difficili come l'addio alle droghe del Re del Commercio Zuse, o gli accordi tra Vegas del Five Points e l'emissario di Slaughter Ieronimus e la consapevolezza di essere sopravvissuti sulle spalle di un'innocente Ragazza-Staminax per ogni caduto in battaglia; i Cittadini dovranno far fronte all'ultima minaccia pronta a radere al suolo la Città: gli Traumakorps, gli stessi che hanno dato inizio a tutto.
Mentre alcuni Cittadini fuggono verso le Vastità, chi con il nuovo Sindaco Viktor Kovalenko e chi con Slaughter, gli altri, i rimanenti fronteggiano le orde di Traumasoldati e la squadra Horsemen venuti da Micene, intenzionati a prendere la testa dell'ex Sindaco Moses e radere al suolo la città.
La guerriglia impazza per le strutture, ma un piccolo manipolo di uomini lavora per trasformare il Settore D in un inferno radioattivo, manomettendo i resti della Staminax, mentre i combattenti vengono estratti a piccoli gruppi per consentire la fuga a tutti. Poi in un lampo, delle urla. E infine il silenzio.
Questo evento è stato l'ultimo a cui Francesco Trulli ha partecipato, e che ognuno di noi ringrazia.

"Rust and dust" is a post-apo campaign active near Rome and comprised of yearly larps.
The 4th event closed the narrative arc started in 2016 forcing the Citizens not only to a final showdown with their sworn enemies from past chapters, but also to face their own conscience and the secrets of Rad City, finally revealed.
The larp climactic ending included a fateful battle, with some characters who chose to leave the city and look for better fortune in the Vastness, while others chose to stay and fight, trapping the assailants in Sector D and then turning the whole place into a radioactive hell.
This event was the last one that Francesco Trulli joined. In loving memory.

16 Luglio 2016

Lazio

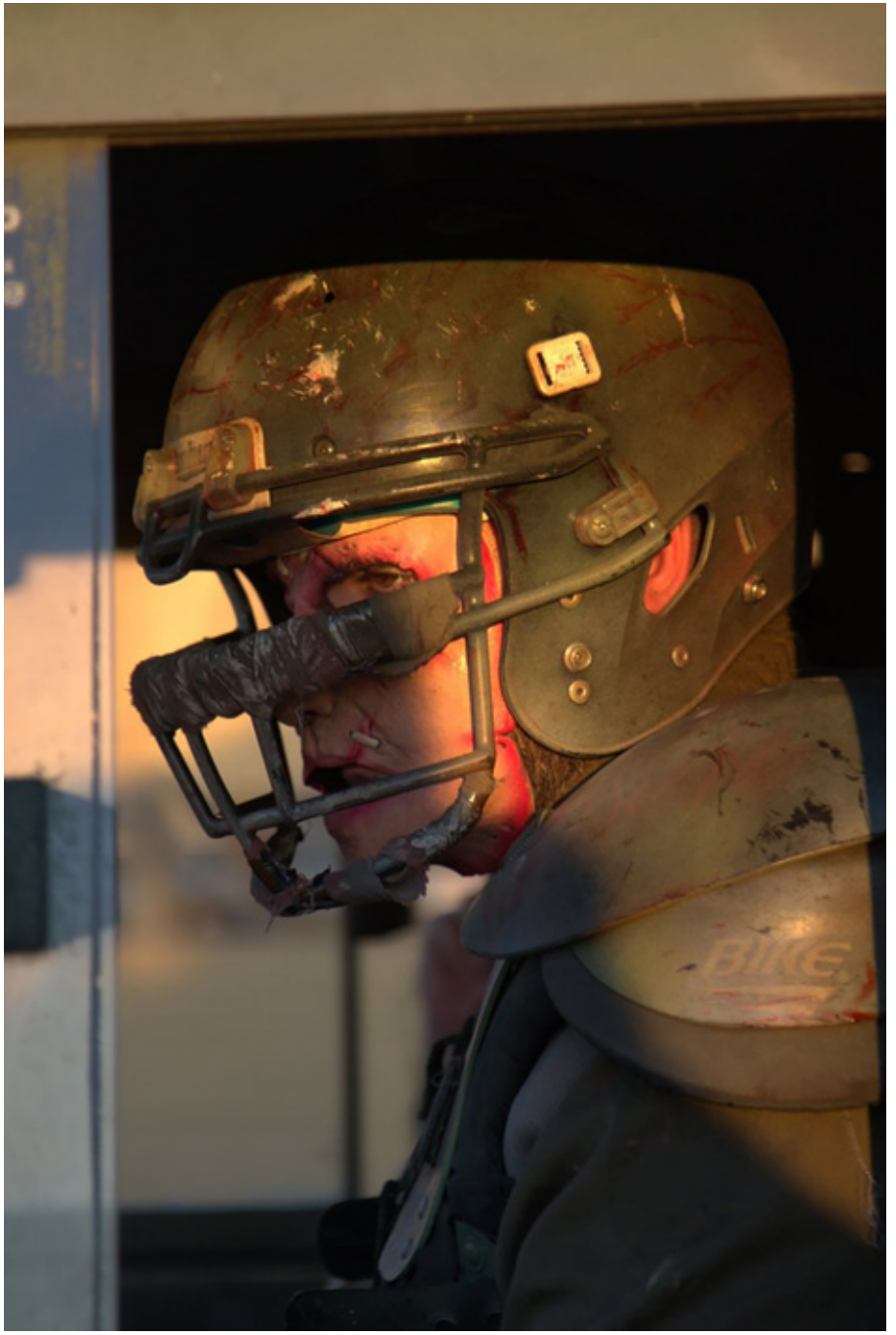
100

80€

2

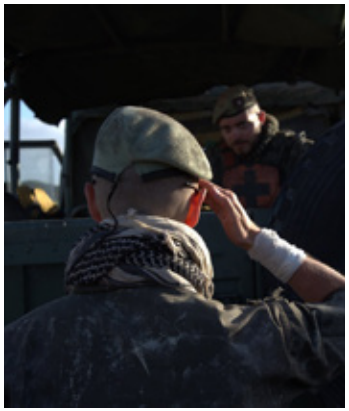
www.radlarp.com

Paolo Del Rocino













ORGANIZZATORI

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

COLLABORATORI

Francesco Trulli
Valerio Andreuccioli
Laura D'Astolto
Matteo Pasqualoni
Elisa Giada Tasselli
Stefano Di Domenico
Cecilia Carnevali
Domizia Romano
Matilde Torno
Mauro Canavese
Erika Santarelli
Paola Fabriani
Luca Turati
Alessandro Senzameno
Roberto Bonfantini
Simone Pimpinella
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 chi interpretare 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.
Durante il 2019 ci sono stati due eventi, molto differenti tra loro. Il primo, "An old Irish Blessing Song", è stato ambientato durante una festa di fidanzamento irlandese, dove i giocatori hanno vissuto uno spaccato di vita mondana, ballando swing e fumando sigari.
Diversa invece la multigiorno della campagna, "I've got plenty to be thankful for", dove i giocatori hanno festeggiato la festa del ringraziamento in un lussuoso albergo, all'insegna di un evento dai toni grottescamente cupi (complici un funerale e un tacchino dal sapore inusuale).
In 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.

Savannah is a campaign set in the eponymous Georgia town, in the United States of America in the Roaring Twenties. Characters 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. 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 to enjoy a social evening by facing personal and everyday situations.
Our ruleset is extremely simple and aims at encouraging role-play: there are no "hit points", skills nor "calls", so to help immersion.

14 Settembre 2017

Roma e provincia

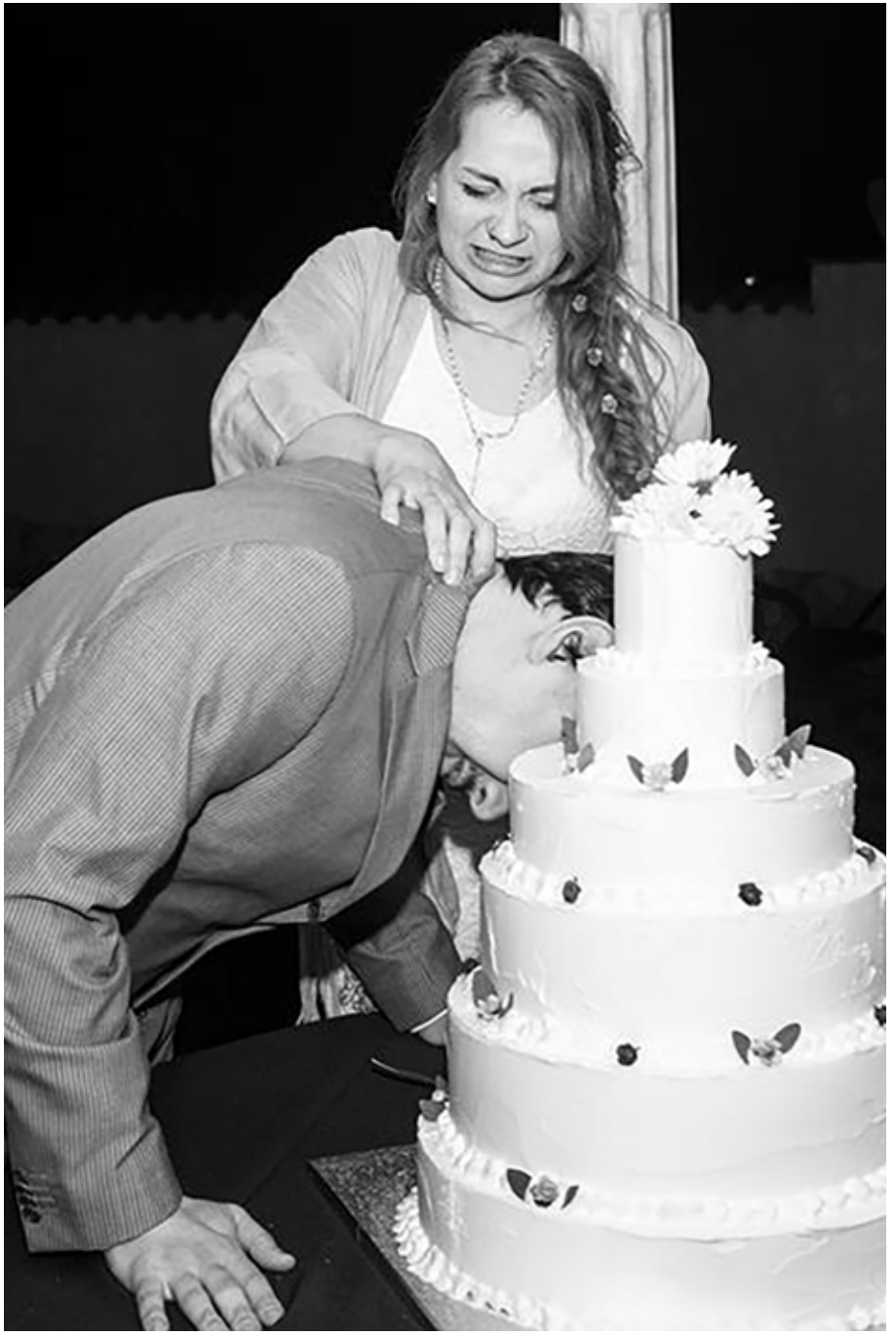
80

65-140€

2

www.savannahlarp.com

Giusi Dilettuso, Franz de Quattro








BUGATTI


BUGATTI



ORGANIZZATORI

Mauro Elia Ridolfi
Silvia Caputo
Elena Fabiano
Gualtiero Cremonesi
Fulvio Cianci
Simone De Gasperis

COLLABORATORI

Sabrina Fabbrini
Erika Benvenuti
Giusi Dilettuso

SEVEN SEAS

Nautylus

Fantasy

Seven Seas narra le avventure della Compagnia Dei Sette Mari, alle prese con un mondo in continuo cambiamento. Dopo aver affrontato battaglie ed invasioni, rivoluzioni e guerre civili, dopo aver stretto patti con nemici giurati e tregue con i Pirati, una nuova alba si affaccia all'orizzonte, e una nuova storia attende di essere raccontata dai suoi protagonisti.
Il 2019 chiude il quarto anno di gioco di questa campagna larp Fantasy Marinaresca. Un ciclo si è appena concluso, ed uno nuovo sta per cominciare.
Come sempre, Seven Seas cerca di dare ampio spazio alle azioni dei giocatori, lasciando che sia il personaggio il vero protagonista e parte attiva della storia, non solo attraverso le scelte di ciascuno, ma anche mediante la gestione, tra un evento e l'altro, dell'intero mondo che gira attorno alle avventure della famigerata Compagnia dei Sette Mari.
In Seven Seas il giocatore si ritrova a gestire non soltanto il proprio gioco durante l'evento, ma ha la possibilità di amministrare il proprio territorio, commerciare, esplorare i mari e persino dare la caccia ai pirati. Seven Seas unisce le trame coinvolgenti e particolareggiate alla cura per il gioco basato sulla storia dei singoli personaggi. Il sistema di gioco "gestionale" vuole dare una visione quanto più realistica e organica dell'ambientazione e della storia che si va formando, evento dopo evento.
Ogni azione compiuta dai personaggi ha una ripercussione sulla storia di Seven Seas, rendendo tutti davvero protagonisti, per una profonda esperienza di gioco che dura nel tempo.

Seven Seas tells the tale of The Fellowship of the Seven Seas, facing an ever changing world. The year 2019 brought to a conclusion the first cycle, that lasted four years to a close, and a new one will soon begin.
As always, Seven Seas focuses on the players. Through the choices their characters make, like managing their lands, trading, exploring and even pirate hunting, players' actions are crucial to the progression of the main plot, making everyone feel like they are a protagonist.
The "management" aspect of the game aims to give the setting and the evolving lore a more realistic and organic feeling, giving the players a great experience they won't forget.

9 Aprile 2016

Emilia Romagna, Veneto

35

30€

5

www.sevenseasgrv.com

Irene Tedeschi













ORGANIZZATORI

Irene Tedeschi
Matteo Lorenzini

COLLABORATORI

Chiara Reggiani
Giuseppe Manfrin
Agata Cesaretti
Davide Papazzoni
Matteo Tusa
Ellis Macaluso
Davide Carnieletto
Andrea Marchioni
Francesco Lorenzini
Michele Anglano.

DIES IRAE

Associazione Elysium

Horror

La cronaca “Dies Irae” si ispira al gioco di ruolo “Sine Requie anno XIII”, piccolo orgoglio dell’editoria italiana. L’ambientazione è quella del Sanctum Imperium (il redivivo “Stato Pontificio”), attualmente in un alternativo 1958, sulle colline di Modigliana (FC). La location utilizzata per questa cronaca è una vecchia casa scout immersa nel verde, in cui lo spazio circostante è in gioco. Tra i princìpi cardine che orientano le decisioni dei nostri Cartomanti si può annoverare sicuramente l’aspetto emotivo. L’obiettivo principale è infatti quello di riuscire ad emozionare i giocatori, passando dalla disperazione al terrore, fino alle più calorose grida di gioia. Situazioni di combattimento, con un sistema a chiamate semplificato e l’utilizzo di armi in lattice da larp e nerf, si alternano a situazioni di pura interpretazione 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 un 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”.

The “Dies Irae” campaign is inspired by “Sine Requie”, a popular Italian tabletop role-playing game, known for its dark setting: a zombie apocalypse in an alternate history, a few years after the end of World War II. Our campaign is currently set in 1958, in Central Italy, in the reborn Papal States. The event took place in a rural mansion surrounded by a huge playable space. Dies Irae focuses on the emotional side of the game: players will experience despair, terror and even the occasional burst of pure joy inside their small community of ordinary people. Our events last for 24 hours straight, with no interruptions, so that character immersion is enhanced. In our games we try to offer both moments of action and adrenaline, and of pure role-play.

13 Maggio 2017

Modigliana (FC)

25-30

40€

5

www.facebook.com/AssociazioneElysium

Luca Casadio, Jessica Zanardi













ORGANIZZATORI

Mirko Allegra
Elia Borghi
Marco Giulianini
Alessandro Raffoni

COLLABORATORI

Beatrice Dari
Michael Vasini
Alessandro Taddei

THE GREAT COMPASS

WHLive

Fantapolitica

“Un passo nel buio, il primo gradino verso l’Illuminazione”. The Great Compass è una campagna nella quale politica, mistero e soprannaturale si fondono per creare un’atmosfera unica e misterica, in un mondo in cui uomini e donne di potere sono servi della società segreta delle enigmatiche Maschere. Gli esseri umani, sia i civili che i Portatori, vivono ignari dell’esistenza delle Maschere e delle loro macchinazioni. Nel Mondo del gioco, le Maschere narrano di un’epoca d’oro in cui il progresso scientifico e tecnologico dell’umanità era giunto al suo apice e in cui l’ascesa della razza umana pareva inarrestabile. Tuttavia proprio la scienza dette l’avvio alla caduta della civiltà: la prima Intelligenza Artificiale costruita dall’uomo fu lo strumento chiave per identificare la morte che sarebbe giunta dal Cielo. Prima che la fine giungesse, una serie di sciagure si abbatté sulla Terra, decimando la popolazione e precipitando la società in un’epoca oscura. Poi, vi fu quello che le Maschere chiamarono il Silenzio: per quarant’anni nessuna Maschera è più stata indossata da un Portatore. I Giocatori interpretano la prima generazione di Maschere che ha infranto il Silenzio. Ogni personaggio è duplice: Maschera e Portatore, entità soprannaturale e creatura mortale. Durante l’Evento i Giocatori interpretano un Portatore mentre indossa la Maschera e si reca ad una delle periodiche riunioni del Conclave, ospitato da eleganti ville, durante il quale vengono prese le grandi decisioni su come muovere le fila della società umana e delle Maschere stesse: si stringono accordi, vengono risolte questioni importanti, si votano le cariche e molto altro. The Great Compass si propone di offrire uno stile di gioco basato sui seguenti criteri.

La Competitività: nel gioco ci sono continui motivi di conflitto e i Giocatori hanno obiettivi personali e di gruppo.

La Proattività: la regia desidera incentivare evoluzioni di gioco e di setting basati sui desideri dei Personaggi, non decidere per i Giocatori quello che i loro Personaggi dovrebbero volere.

La Gestione del Potere: in un contesto post-apocalittico non ci sono regole di convivenza e socialità, non c’è alcun obbligo “morale” o sociale di fedeltà o lealtà a niente e a nessuno, se non quello che i Personaggi ritengono sia opportuno. La regia non impone tramite artifici narrativi la propria personale visione etica o morale sulle azioni dei Personaggi: sono questioni che vengono affrontate In Gioco.

“One step in the dark, one first step for Enlightenment”. The Great Compass is a larp where politics, mystery and the supernatural intertwine to create a unique and mysterious atmosphere, in a world where powerful people are unknowingly controlled by the secret society of the mysterious Masks. In this World, there was a time where technological and scientific development reached their peak. Nevertheless, the first Artificial Intelligence built by humans predicted the death from Sky. Before the End arrives, many disasters brought about an obscure age and decimated the population. In this larp, players takes the roles of both Mask and Bearer, the supernatural entity and the mortal human wearing it: a Bearer puts up a Mask and attends a Conclave, a regular meeting taking place in an elegant villa, where all the Masks convene to decide how to rule human society.

23 Febbraio 2019

Toscana

50

35-40€

1

www.whlive.it/TheGreatCompass

Enrico Bertelli













ORGANIZZATORI

Sandro Capone
Diego Martelli
Simone Meconi
Davide Luciani
Tomas Paladin
Céline Fusi
Giovanni Granata
Carlo Baronti
Silvia Gadina

COLLABORATORI

Maico Corongiu

VANIRIA

GRVItalia

Fantasy

Vaniria è una campagna di gioco continuativa, ciò significa che, una volta che il giocatore ha creato il personaggio in base al regolamento, esso continua a vivere le proprie avventure evento dopo evento, accrescendo le proprie capacità ma soprattutto intrecciando la propria storia a quella degli altri personaggi, aumentando così la propria fama.
All'inizio del gioco occorre scegliere una delle regioni di provenienza del personaggio, ognuna caratterizzata da proprie tradizioni culturali ed estetiche, una vera e propria fazione a cui si giura fedeltà per la vita e che si dovrà difendere dalle altre regioni e dal Wrax, il caos, nemico comune.
La campagna è in essere da quattro anni ed ha incrementato sempre i propri partecipanti, tanto che quest'anno è stata creata una quinta regione: il Langraviato di Lyndersin, ispirata al medioevo gotico tedesco europeo in chiave fantasy, interamente popolata da nuovi giocatori.
Nell'ultimo anno i personaggi hanno potuto esplorare i meandri dell'ambientazione, ricca di segreti e di storie apparentemente perdute, che contengono il seme delle vicende più recenti, della magia e dei poteri stessi dei personaggi.
La campagna è principalmente "Player VS Environment" con note di "Player VS Player" di tipo politico o sociale.
In ogni evento la trama principale nasce, si evolve e si conclude all'interno dell'evento stesso, quindi per risolverla e parteciparvi non è necessario conoscere la storia degli eventi precedenti: in ogni momento nuovi giocatori entrano a far parte della campagna di gioco senza difficoltà.
Esiste però anche una trama di più ampio respiro che si dipana attraverso tutti gli eventi dell'anno, dedicata a coloro che partecipano più assiduamente e che possono per questo comprenderla e risolverla.

Vaniria is a larp campaign in which the five regions where the player characters reside (culturally and aesthetically different and not comparable to classic Fantasy) live their own story, intertwining relationships with one another.
During its four years of existence Vaniria has evolved a lot: the regions have further characterized themselves through the game events, and the characters have now a solid backstory.
The campaign has a major "Player VS Environment" component and a bit of political and strategic "Player VS Player" part: this setting had a great impact in attracting new players.
The events are structured as "one shots", and during every single event you can gather all the information you need to understand and play the main plots, so that a player can participate and have fun even playing one time at all, or once in a while.
However, there are also larger plots that develop during several events, which create the continuity of the campaign for those who want to follow it.

1 Gennaio 2016

Toscana, Liguria, Emilia-Romagna

120

35–40€

7

www.grvitalia.com

Caterina Franceschini, Ivan Ornato













ORGANIZZATORI

Saverio Tommasi
Gianluca Anello
Diego Martelli
Giorgia Perrotta
Antonella Grassi
Annamaria Rontani
Luca Belmonte

COLLABORATORI

Piergiulio Mannocci
Laura Fasano
Marco Pozzan
Lorenzo Valli Buscherini
Dario Baldini
Alessandro Chimenti

WARHAMMER FANTASY

WHLive

Fantasy

La Campagna Warhammer Live è liberamente ispirata a Warhammer Fantasy Roleplay e prevede circa dieci di giornate di gioco l'anno. L'evolversi della narrazione ha portato la campagna a privilegiare eventi dedicati alla geografia del Vecchio Mondo e all'esplorazione dei costumi delle differenti regioni. I personaggi viaggiano attraverso un territorio delimitato e ogni evento rappresenta una delle tappe. L'obiettivo è quello di simulare gli accadimenti in modo realistico, considerando il susseguirsi delle stagioni e delle pause tra le vicende. I giocatori vestono i panni di personaggi iconici e fortemente caratterizzati, che ricalcano professioni e archetipi del gioco di ruolo da tavolo o del più famoso wargame: cavalieri e dame della Bretonnia accompagnate da umili servitori; cacciatori di streghe e soldati imperiali, sacerdoti e maghi dei Collegi di Magia, politici delle differenti Contee Imperiali. Oltre agli umani provenienti da tutte le regioni del Vecchio Mondo è possibile interpretare gli elfi di Ulthuan o di Athel Loren, i nani provenienti dai loro Karak isolati o i mezzuomini del Convivio. I personaggi si radunano in differenti gruppi, ognuno con i propri obiettivi, che talvolta possono portare allo scontro tra gruppi, talvolta all'alleanza. Lo staff che si occupa della narrazione, cerca di incrementare l'impatto delle vicende personali di ogni personaggio sia sul gioco vero e proprio sia sull'ambientazione, con la possibilità di modificare anche radicalmente il futuro dell'intera campagna.

Gli scenari di gioco sono molteplici, a seconda delle necessità. Vari castelli hanno preso vita diventando il centro di assedi o il cuore di diete politiche, oppure sono stati trasformati in monasteri o in rifugi di pericolosi vampiri. Prestigiose ville sono state teatro di balli in maschera ed eventi politici; nel contesto delle più umili case coloniche della campagna toscana sono stati ricreati svariati scenari: borghi, luoghi abbandonati, rifugi nemici, o soste obbligate nel peregrinare dei personaggi per il Vecchio Mondo.

Il regolamento della Campagna è stato semplificato nel tempo ed è ancora in fase di snellimento, al fine di ridurne la complessità, aumentare il wysiwyg (What You See Is What You Get), diminuire al minimo l'intervento masteriale e l'uso di chiamate e cartellini.

WHLive is a campaign inspired by the Warhammer setting and it includes about ten days of larp each year. The campaign follows characters as they explore the lands and customs of the Old World. Characters themselves tend to be iconic, portraying typical professions and archetypes from the famous wargame and RPG: pious Witch Hunters, Bretonnian Knights, priest and mages from the Colleges of Magic, politicians from various regions of the Empire, Elves from Ulthuan, Dwarves from their Karak, and Halflings from The Moot.

Our larps take place in diverse venues, according to what the story calls for. We have played in several castles and villas in the Tuscanian countryside, portraying sieges, diplomatic meetings, masked balls, abandoned towns and so on.

The ruleset has been simplified, and we're still streamlining it, trying to achieve a "What You See Is What You Get" system, and thus minimize "calls", laminated cards and organizer's interference into play.

19 Luglio 2009

Toscana

40

10-20€

8

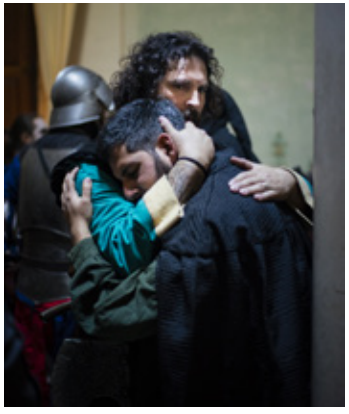
www.whlive.it

Carlo Baronti













ORGANIZZATORI

Carlo Baronti
Simone Meconi
Céline Fusi

COLLABORATORI

Matteo Bresci
Francesco Serra
Flavio Deri
Samuele Desideri
Giacomo del Ministro
Valerio Borsò



ASSOCIAZIONI



Ph. Flavio Mancinelli

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.

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

ASSOCIAZIONE ALTERAEGO
Siamo un gruppo di amici con una passione in comune: vivere storie ed avventure fuori dall'ordinario! Altaraego è una associazione specializzata in Giochi di Ruolo dal Vivo, attiva nel Trentino dal 1996. Organizziamo eventi appassionanti e curati, dove tutti i partecipanti interpretano i protagonisti di una storia comune che si sviluppa seguendo la loro immaginazione e creatività.

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.

BOLLAVERDE LIVE
Nel 2004, un gruppo di amici con un sogno comune fondò Bollaverde. L'associazione offre campagne fantasy a medio-lungo termine, con un regolamento facile e location esclusive in tutto il Nord Italia. Obiettivo? Avvicinare al GRV anche chi è alle prime armi. Alla terza campagna di gioco, la community è in continua evoluzione e al fuoco dei campi potrete incontrare tanti avventurieri...

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.

CLAVISOMNI
Nata nel 2005, Clavisomni organizza campagne live basate su "Il Richiamo di Cthulhu". I nostri marchi di fabbrica sono l'approccio full immersion di ogni singolo evento e la possibilità fornita ai giocatori di scrivere i propri personaggi in totale libertà per poi dedicare a questi durante la campagna trame uniche e personali. Vogliamo farvi vivere i vostri incubi in prima persona!

CRONOSFERA
Cronosfera riunisce oltre 30 professionisti (attori, scrittori, game-designer, musicisti e registi) e propone eventi interattivi, miscele di teatro e gioco i cui ingredienti sono scenografie, costumi, suoni, tecniche teatrali, effetti speciali e coinvolgimento diretto del pubblico mediante l'uso consapevole di meccaniche ludiche studiate ad hoc. Ha una sede a Pescara che ospita diverse attività.

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 nasce nel 2017 a Ravenna, da un gruppo di persone che condividono la stessa passione: il gioco di ruolo dal vivo. Il nome è stato scelto in quanto luogo di condivisione, un rifugio sicuro e tranquillo per tutti i "fratelli". In questo momento, ha all'attivo 2 cronache di gioco di ruolo: "Liber Noctis" (Vampiri: la Masquerade) e "Dies Irae" (Sine Requie).

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.

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 per creare una campagna di gioco nazionale. In 21 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 è iniziata una nuova campagna fantasy ma con tratti più moderni: Vaniria.

IKEBANA
L'Ikebana larp Team è un collettivo di organizzatori e giocatori di ruolo con base a Pisa. Il gruppo unisce persone da tutta Italia accomunate dalla voglia di creare larp per il gusto di raccontare ed emozionare.

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).

LARP FACTORY TRIESTE
Siamo una rete di organizzatori di larp di Trieste che si propone di produrre un live al mese, tutti i mesi. I nostri eventi possono essere di qualsiasi genere e ambientazione, ma hanno in comune la breve durata, l'alta qualità e la semplicità di partecipazione. Usiamo pochissime meccaniche, mentre mettiamo molta enfasi sul rimanere in personaggio senza interruzioni in una scenografia realistica.

L'ORDINE DEGLI ELEMENTI
L'Ordine degli Elementi è un'associazione che porta avanti la cronaca di Land of Ancient dal 2011. Gli eventi, che durano 2 o 3 giorni, si svolgono in castelli e borghi medievali del basso Lazio e dell'alta Campania. La campagna è medieval-fantasy e lo stile di gioco è in prevalenza PvE, vi ritroverete ad affrontare mostri e creature di ogni tipo, immergendovi nell'atmosfera incantata di LoA.

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.

MULTA PAUCIS
"Fare molto con poco", ovvero "Multa Paucis". Siamo un giovane gruppo di organizzatori del Nord-Italia che si sono messi in gioco per realizzare larp auto-conclusivi di vario genere. Non vediamo limiti alla sperimentazione, puntiamo ad ambientazioni originali, alla cura di ogni dettaglio ed a ricreare un design mirato per ogni singolo evento, in un clima aperto e conviviale.

NAUTYLUS
L'Associazione "Nautylus" nasce nel 2010 dall'idea di creare una realtà rivolta alla diffusione dei "giochi intelligenti". Pur essendosi specializzata prevalentemente nel larp, 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.

OHANA GRV
Ohana GRV è un'associazione con sede in Toscana. Ne fanno parte soci provenienti da zone diverse d'Italia accomunati dalla passione per il larp. Ci occupiamo prevalentemente di gioco di larp, perché crediamo che attraverso il gioco e l'interazione si possa imparare qualcosa su ognuno di noi, non solo come giocatori, ma soprattutto come persone.

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 postatomiche

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 giovani studenti provenienti da tutta Italia. Le attività associative spaziano tra il gioco di ruolo, sia dal vivo che cartaceo e da camera, le animazioni per bambini e varie esperienze di improvvisazione ludica.

SPAGHETTI LARP
Spaghetti larp è una Associazione di Promozione Sociale che si occupa di organizzare eventi di Gioco di Ruolo dal Vivo sul territorio romano. Nei nostri live i giocatori hanno massima libertà di scelta e sono sempre i protagonisti, creando con le loro decisioni il proseguimento della storia.

SQUADRA DEI FALCHI
La Squadra dei Falchi è un'associazione di gioco di ruolo dal vivo che opera nel borgo medievale di Gradara (PU).
Nata quasi per caso da un gruppo di amici appassionati di giochi di ruolo, si è sviluppata pian piano ed è divenuta una solida realtà.
L'obiettivo è di far divertire chi ci sceglie, per vivere emozionanti avventure o solo per passare in modo piacevole ed alternativo una domenica.

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 sette anni abbiamo organizzato eventi one-shot in ambientazioni varie, dal medioevo alla fantascienza allo storico, coinvolgendo quasi 2000 persone da tutta Italia e dal resto d'Europa. Offriamo eventi unici, curati nei dettagli: life is too short to play bad larps!

WHLIVE
WarhammerLive (WHLive) è una associazione nata nel 2009 da un piccolo gruppo di amici toscani che condividono la passione per il gioco di ruolo dal vivo (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.

CREDITS

PROGETTO GRAFICO
Luca Tenaglia

IMPAGINAZIONE
Luca Tenaglia
Maddalena Gattoni

REVISIONE E TRADUZIONE TESTI
Alessandro Giovannucci
Andrea Gatta
Clara Giannitrapani
Emiliano Rosas
Francesca Cicetti
Francesco Pregliasco
Paola Tigrino
Sebastiano Palumbo

PREFAZIONE
Andrea De Bellis
Daniele Penza
Laura Dolla

COPERTINA
Donatella Inzerillo

CON IL CONTRIBUTO DI
Aladino Amantini
Alessio Fondoli
Amos Marenchino
Andrea Castellani
Carlo Baronti
Céline Fusi
Chiara Tirabasso
Daniele Casotti
Daniele Di Camillo
Daniele Vittiglio
Domenico Lascala
Elio Di Giovanni
Filippo Cumuli
Gaia Rinaldini
Gioia Giommoni
Giorgia Tesi
Giovanni Serino
Irene Tedeschi
Laura Dolla
Lorenzo Cenceschi
Lorenzo Giannotti
Lorenzo Samanni
Luigi Melita
Manuel Asnicar
Marco Della Corte
Massimiliano Montuschi
Mauro Canavese
Mauro Scanagatta
Michele Balocchi
Pietro Sottile
Silvia Caputo
Umberto Francia
Valentina Ordonzelli
Valerio Votadoro
Virginia Demi

FOTOGRAFI
Alberto Carducci
Alessandro Firmalli
Alessandro Vizzarro
Andrea Ciampa
Arianna Anelli
Bernardo Chiti
Camilla Missaglia
Carlo Baronti
Caterina Franceschini
Chiara Messina
Chiara Miniati
Daniela Catalano
Davide Picus
Domenico Stragliotto
Donatella Inzerillo
Elia Peroni
Elisa Frasani
Enrico Bertelli
Federica Di Schiavi
Federica Mancini
Federico Fortuna
Flavia Desiderio
Flavio Mancinelli
Franz De Quattro
Gabriele Giannini
Gianluca Colombo
Gioele Capitani
Giulia Farinato
Giuliano Molle
Giusi Dilettuso
Irene Tedeschi
Isabella Basile
Ivan Ornato
Jessica Zanardi
Leonardo Ricciardi
Lisa Muner
Lisa Rocci
Lorenzo Cavallini
Lorenzo Mugna
Luca Casadio
Luca Finardi
Luca Romagnoli
Luca Tenaglia
Luigi Melita
Madda Antigo
Maddalena Gattoni
Marco Fisucci
Marco Soscia
Marco Uggè
Marta Piantanida
Matteo Camellini
Matteo Davolio
Matteo Piganzoli
Micol Polacci
Mille961iso
Nicolò Cappello
Paolo Del Rocino
Prisca Nardini
Qin Yang
Riccardo Bonaccorsi
Roberta Gabrieli
Roberto Rosso
Samuel Demuro
Sergio Pasut
Silvia Bevilacqua
Silvia Toso
Stefania Ferro
Stefania Resti
Stefano Kewan Lee
Valentina Malavenda
Verdiana Beretta

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