



Artia di Camelot

Guida Evento

per favore **non stampare** questo documento – se proprio devi, stampa **2 pagine in 1**



Castello di Paderna, Piacenza – 13, 14, 15 ottobre 2023

un larp di **TERRE SPEZZATE**

Sommario

TagbMmbaX	4
Artia di Camelot	4
Il mondo di gioco	5
Verosimiglianza e umanità.....	6
I temi del Larp	6
A` UXagTmbaX	8
Il castello di Camelot	8
La Corte di Re Uther	8
Le Genti di Camelot	9
Il Clero	9
Religione e magia	10
Il Cristianesimo	10
Gli antichi culti.....	10
La magia	10
La Spada nella Roccia	11
Usi e costumi: i modi di esprimersi	12
Linea di comando	12
Linea di successione	12
Nobili e Cavalieri.....	13
Le Udienze	13
Altre usanze	14
Monete, gioielli e pietre preziose	14
I dadi e il gioco del dardo	15
Cb` XYhambaT` ZbWb	16
Cos'è un larp	16
Le tre regole d'oro del larp.....	16
Come si gioca	17
Il personaggio	17
Il combattimento	18
Risse	18
Combattimento con le armi	18

Il torneo.....	20
Guarigione	21
Il cerusico	22
La magia	24
Lanciare (e subire) un incantesimo.....	25
Altri poteri: le visioni.....	26
Veleni e droghe	27
Giornate e ritmo di gioco	28
Livello delle ostilità.....	28
Intensità e sicurezza	29
Safeword.....	29
Fuori dal gioco.....	30
Zone e oggetti fuori gioco e proibiti.....	30
Nessuno bada agli sguatterì	30
Regole per un buon svolgimento del larp	31
Legare e trasportare	31
Ubriacarsi	31
Derubare e perquisire	31
Rubare armi in lattice (e altro)	32
Scene romantiche	33
Il peso del comando	33
Prigionia e tortura	35
Cose da non fare durante il gioco.....	36
Logistica	38
Il castello.....	38
Orari di ritrovo e svolgimento dell'evento.....	38
Vitto e alloggio	39
Dormire	39
Mangiare.....	39
Collaborazioni.....	40
Credits	41

Introduzione



ARTIA DI CAMELOT

Il destino della Britannia dipende da una Spada

Artia di Camelot è un evento di gioco di ruolo dal vivo che si svolge in un **castello medievale** e nel parco circostante, nell'arco di tre giorni. Le vicissitudini dei personaggi coinvolti avvengono esclusivamente nel luogo fisico in cui si trovano i giocatori e tutte le azioni e gli eventi sono **concretamente rappresentati**. I fatti che avranno luogo nel Castello di Camelot saranno concentrati nel tempo e condurranno ad una conclusione definitiva.

Artia di Camelot è un evento **coinvolgente**, ad alto budget, pensato per chi vuole giocare il proprio personaggio con passione e intensità, perfetto per chi non ha mai giocato.

All'interno di questa Guida troverai una descrizione dell'ambientazione e, inoltre, ti verrà descritto in cosa consiste il nostro particolare sistema di gioco e ti verranno fornite tutte le necessarie indicazioni logistiche. Buon divertimento!

Il mondo di gioco

Nella Corte di Camelot Re Uther, da poco ritornato vittorioso nella campagna di Cornovaglia, ha indetto un grande Torneo.

Ma il Regno non è mai stato così fragile, la conquista della Cornovaglia ha diviso amici e famiglie, i Sassoni premono sui confini del Regno e, nonostante il Re si sia sposato con la regina Igraine dopo aver conquistato le sue terre e ucciso suo marito in battaglia, manca un erede al Trono.

Camelot inoltre è il luogo dove si trova la leggendaria Spada nella Roccia.

La leggenda è chiara: chiunque estrarrà la Spada dalla Roccia sarà proclamato Re di Inghilterra.

Ma nessuno è mai riuscito in tale impresa.

Eppure, proprio nei giorni del Torneo, gli astri saranno propizi e lo stesso Merlino ha annunciato che chiunque si senta di avere il cuore puro e le doti adatte per tentare di estrarre la Spada, potrà farsi avanti.

Così, da ogni parte della Britannia, Cavalieri e Nobili giungono al Castello di Camelot, pronti a gareggiare i primi, attenti ad accrescere il proprio potere i secondi.

Ma intorno a loro si muovono molte altre persone, mercanti, avventurieri, contadini, religiosi, ladri e farabutti, attirati dalle possibilità di guadagno o alla ricerca di gloria o potere.

Per tre giorni Camelot sarà il centro della Britannia e tutti sanno che quello che succederà qui, potrebbe cambiare la storia del Regno.

La vicenda è liberamente ispirata alle Cronache Arturiane, ha luogo in un medioevo incantato, fatto di leggende e profezie, cavalieri in armatura e dame e principesse, ma anche gente del popolo, mercanti, religiosi, artigiani.

I temi del larp saranno l'onore, l'amor cortese, l'intrigo, la religione e le profezie.

L'immaginario è quello dell'Europa medievale, antecedente alla polvere da sparo o alla stampa.

Verosimiglianza e umanità

Il mondo in cui si svolge la storia di *Artia di Camelot* è quello delle Cronache Arturiane e dunque non completamente realistico, ma persone, situazioni e avvenimenti saranno concreti e tipici del mondo reale. I protagonisti della vicenda saranno donne e uomini **come noi**, con le pulsioni, le fantasie e i desideri che persone reali verosimilmente avrebbero in un'epoca medievale.

Artia di Camelot è un larp incentrato sulle personali vicende di un eterogeneo gruppo di persone, riunite in occasione di un Torneo e di una Fiera, ma anche attratte dalle leggende sul Re, sulla sua Corte e sulla Spada nella Roccia.

Le vicende di coloro che si trovano in questo luogo finiranno con influenzare un destino più grande, oltre al loro, ma non ci saranno stravolgimenti magici o miracolose soluzioni in grado di far contenti tutti, solo un complesso intreccio umano in cui la coperta sembra sempre troppo corta e tutto ha un costo, **l'eroismo** come la semplice sopravvivenza.

I protagonisti dell'evento saranno molto vari, nel carattere come nella posizione sociale: ci saranno Cavalieri coraggiosi, uomini e donne in cerca di riscatto, farabutti spietati o umili fornai, religiosi devoti e erboriste di buon cuore, rudi armigeri e dotti cerusici.

Dal punto di vista della storia, l'unica reale differenza tra i personaggi è il costume adeguato al ruolo e l'interpretazione di ciascun partecipante; per quanto umili o insignificanti possano sembrare, non ci sono personaggi meno interessanti di altri.

Questo perché un nobile, in una società feudale, è già al centro del gioco per la sua posizione sociale, mentre un popolano rilevante nella storia sarà parte di intrecci più sorprendenti. Inoltre, come in ogni storia che si rispetti, molti hanno qualcosa da nascondere e le apparenze ingannano!

I TEMI DEL LARP

Artia di Camelot è un Larp ambientato nelle Cronache Arturiane, i temi del Larp saranno l'eroismo, i vincoli di fedeltà e i giuramenti, l'amor cortese, le profezie e il potere.

Gli uomini e le donne di Camelot saranno a contatto con queste tematiche e con le scelte morali che ne deriveranno: un giuramento è sacro, l'obbedienza al proprio Signore è dovuta, ma fin dove è disposta a spingersi una persona per rispettare la parola data?

È un mondo di fedeltà spezzate da una guerra fratricida, un mondo di violenza, ma non solo, è anche un mondo di religione e fede, di amori spesso contrastati e antiche profezie.

L'onore e l'eroismo: per un Cavaliere o un Nobile nulla è più importante dell'onore, è ciò che giustifica il suo potere e la sua posizione, essere insultati o calunniati è

gravissimo e ogni Nobile e ogni Cavaliere sarà pronto a sfoderare la sua arma per rimettere in riga chiunque osi mettere in discussione lui o la sua condotta.

Solo il Re può togliere il titolo di Cavaliere, quando questo succede il Cavaliere diventa solo un uomo armato che non vanta più alcun privilegio ed è privo di ogni protezione.

La fedeltà: il mondo di *Artia di Camelot* è costruito su un rigido sistema di fedeltà: i Cavalieri giurano ai loro Signori, i Nobili giurano al Re e il Re giura davanti a Dio.

Ognuno sa qual è il suo posto nella società, ma questo posto è garantito solo dal rispetto dei propri voti.

Rompere un giuramento di fedeltà spinge verso l'esclusione sociale, la perdita dei privilegi e, in certi casi, la morte.

Da questo punto di vista un popolano è molto più libero di un Cavaliere, anche se soggetto a molti altri problemi e angherie.

L'amor cortese: i bardi cantano le gesta dei nobili Cavalieri intenti a salvare le dame da orribili fiere, di Principesse innamorate e di contadine che rapiscono il cuore di un nobile, ma la realtà è spesso più grezza: i matrimoni si contraggono per convenienza politica o economica e l'amore tra due persone a volte deve piegarsi alle esigenze di un "bene" superiore.

La religione: la Britannia è stata convertita da alcuni secoli al Cristianesimo e ogni città ha la sua chiesa e ogni villaggio la sua cappella. La Fede giustifica la struttura feudale e rinalda le promesse e i giuramenti, ma è anche l'ausilio per i poveri e gli umili che sanno di potersi conquistare il paradiso se agiranno secondo i suoi dettami.

La violenza: il mondo di *Artia di Camelot* è un mondo violento: la gente gira armata, i banditi infestano le strade e i Sassoni premono ai confini del Regno decisi a invaderlo e distruggerlo.

Ma non solo, i Nobili combattono tra di loro, i Cavalieri estraggono la loro arma per qualsiasi motivo, e una guerra civile si è appena conclusa contro il Regno di Cornovaglia.

Le profezie e le leggende: ci sono profezie e leggende, come quella della Spada nella Roccia, che tutti conoscono e che hanno il potere di plasmare le idee e guidare le decisioni. Sono solo leggende, certo, ma nessuno, dal Re all'ultimo dei popolani, le considera per questo meno importanti o reali delle leggi degli uomini.

Ambientazione

La Britannia del nostro evento è una terra con poche città (solo Londra è considerata una vera città) di molti feudi e tenute, piccoli villaggi ma soprattutto boschi e foreste.

È un Regno medievale a carattere **feudale**, in cui sono le spade a plasmare il destino delle persone.

A governare la Britannia è Re Uther che è succeduto al fratello Pendragon morto in guerra contro i temuti Sassoni. Il sovrano, in teoria, domina su tutte le terre, ma il suo Regno è giovane e i suoi vassalli ambiziosi, talvolta addirittura ostili poiché piegati con la forza. La fedeltà è merce rara e le lotte di potere tra i Nobili sono costanti.

Il Regno è inoltre impegnato in una lunga campagna contro i Sassoni, nemici irriducibili e guerrieri formidabili.

IL CASTELLO DI CAMELOT

Da pochi mesi Re Uther ha trasferito la sua Corte da Londra a Camelot, un luogo dalle molte suggestioni dove si trova la leggendaria Spada nella Roccia.

Camelot è cinta da mura imponenti e circondata da una fitta foresta.

Il castello comprende anche un borgo abitato, dove artigiani e mercanti si prodigano per soddisfare i bisogni della Corte e dei Nobili in visita.

La speziale, il fabbro, l'armaiolo, e l'oste, tra gli altri, sono incarichi di responsabilità che mandano effettivamente avanti il castello. La Corte è attorniata da damigelle, Cavalieri, ma anche scudieri, precettori e persone del clero. A Camelot si conoscono un po' tutti e non mancano **conflitti, invidie, amori** e, naturalmente, **segreti**.

La Corte di Re Uther

Il potere risiede dove le persone credono che risieda.

Re Uther è da pochi mesi giunto a Camelot con la sua novella sposa, la **regina Igraine**, di cui è follemente innamorato.

Il Re l'ha sposata dopo aver sconfitto e ucciso in battaglia il suo precedente marito, il duca Gorlois, signore della Cornovaglia e suo fedele vassallo in una guerra che ha diviso profondamente la Britannia ed è costata la vita a moltissime persone.

La regina Igraine è accompagnata dalla sua guardia personale di Cavalieri e dalle sue Dame.

I Cavalieri della Regina sono a tutti gli effetti gli sconfitti di questa guerra eppure il Re, nella sua benevolenza, ha permesso loro di tenere le armi e seguire la loro Signora.

Alla Corte si trova anche il figlio bastardo del Re, **il principe Madoc** con il suo seguito, e lady Matilde, madre di Madoc e, in passato, amante del Re.

Le Genti di Camelot

Un esercito combatte solo con la pancia piena.

Il piccolo borgo di Camelot si è trovato da un momento all'altro a passare da un sonnacchioso villaggio a una sfarzosa corte.

Tutti nel villaggio si dicono contenti che il Re sia giunto, alcuni per sincera ammirazione, molti altri perchè questo darà loro la possibilità di arricchirsi.

Le genti di Camelot sono orgogliose di avere Re Uther nel loro castello anche se sopportano a malapena le prepotenze e le ingiustizie cui a volte sono soggetti da parte dei Nobili e dei Cavalieri.

Il Clero

Il potere dei re discende da Dio.

La Britannia si è convertita al Cristianesimo molto tempo fa.

Gli antichi riti e i culti della natura pian piano sono declinati in favore della "Vera Fede" portata dai missionari.

Ora non c'è villaggio dove non ci sia un prete e una chiesa aperta ai bisognosi, e nei borghi più grandi sorgono abbazie e cattedrali.

Il clero ha un ruolo fondamentale nell'aiutare le persone sia spiritualmente che materialmente.

I religiosi, ascoltano le confessioni, officiano i matrimoni, i funerali e altri riti come la benedizione delle armi.

Anche i Nobili hanno abbracciato la fede di Roma: il benessere del Papa ha una grande influenza sulla legittimità a regnare, una cosa che persino il Re deve tenere in considerazione.

Si dice che ancora qualcuno cerchi di tener vivo il ricordo degli antichi dei, ma queste persone vengono isolate o allontanate dai villaggi; nei casi peggiori, i Nobili e i Signori non si fanno problemi a condannarle a morte.

RELIGIONE E MAGIA

Il Cristianesimo

Il Cristianesimo è la religione di tutta la Britannia.

A capo della congregazione c'è il reverendissimo Athelstan, l'Arcivescovo di Canterbury, che è subordinato solo al Santo Padre di Roma.

Ma lontano dalle abbazie il vero lavoro di conforto e aiuto alle popolazioni è svolto da molti preti e da uomini e donne di buona volontà.

Gli antichi culti

Prima che arrivassero i romani le genti della Britannia erano devote a culti druidici che adoravano la natura e gli spiriti della terra.

L'occupazione romana ha distrutto i santuari e ucciso i druidi, quando sono arrivati i missionari cristiani buona parte dell'antica fede era ormai dimenticata.

Eppure si dice che questa religione pagana non sia scomparsa del tutto e che sopravviva in clandestinità. Un fatto che non viene tollerato dai buoni cristiani e dai devoti Cavalieri e, men che meno, dalla Chiesa.

Ormai sempre più rare arrivano notizie di un'esecuzione di un pagano o una strega, ma nei paesi e nelle città le persone vigilano pronte a indicare ai loro Signori o a qualche ecclesiastico la presenza di un culto proibito.

La magia

Magia e superstizione spesso si confondono nelle terre di Camelot; esistono delle persone che si dice capaci di grandi prodigi come il consigliere del Re, Merlino.

Ci sono poi profezie e leggende che risalgono a molto prima che il Regno diventasse quello che è adesso.

Come non mancano le persone che dicono di avere delle visioni, spesso affermando che arrivano da Dio, anche se la Chiesa ha sempre sconfessato questi sedicenti maghi.

La Spada nella Roccia

A Camelot è presente la leggendaria Spada nella Roccia, una lama incastonata in una pietra che appare in determinati periodi, separati da molti anni e basati sull'allineamento delle stelle e delle fasi lunari.

La profezia narra che chiunque sia in grado di estrarre la Spada dalla Roccia sarà il legittimo Re in grado di unificare la Britannia.

Si dice sia stato Merlino a conficcare la Spada nella Roccia, forgiando un patto con Dio stesso, alla presenza di Re Uther.

Solo un discendente della casata reale in possesso delle giuste capacità e qualità morali sarà in grado di estrarla.

Molte persone nel tempo hanno comunque provato a estrarre la Spada, ma tutti hanno sempre fallito.

In occasione del Torneo le stelle saranno allineate perchè la Spada compaia nuovamente e, come ogni volta che succede, Merlino indirà una cerimonia per permettere a chiunque di cimentarsi nell'impresa...



USI E COSTUMI: I MODI DI ESPRIMERSI

Quando il galateo sarà patrimonio comune finalmente il "popolo" non esisterà più

A Camelot ogni persona è definita dalla classe sociale cui appartiene, che probabilmente sarà la stessa per tutta la vita. Per ogni carica nella società è previsto un appellativo specifico. Le persone della Britannia stanno ben attente a non essere irrispettose, dato che infrangere il galateo potrebbe essere un grave insulto o addirittura un crimine verso un Nobile o un Cavaliere.

Appellativi;

"Sire / Maestà" per il Re e la Regina

"Mio signore" / "Mia signora" per i Baroni Conti o Duchi e Nobili come Feudatari od altro.

"Messere" / "Madonna" per i Cavalieri e le Dame

"Eccellenza" per Alti Prelati

Le persone non nobili si chiamano l'un l'altro per nome, o anche *"Messere"* o *"Madonna"* quando non si conoscono; una persona rispettata e autorevole, che sia un mercante o uno studioso, verrà solitamente chiamato *"Mastro"*.

LINEA DI COMANDO

Nel regno di Re Uther il sovrano è l'ultimo depositario del potere, la sua autorità è superiore a quella di ogni uomo e donna del regno e le sue decisioni sono inappellabili.

Inoltre il Re è l'unica persona in grado di revocare il titolo di Cavaliere nel caso un Cavaliere si macchi di gravi crimini o venga meno al Codice Cavalleresco.

La Regina detiene un potere secondo solo a quello del Re e le sue decisioni valgono come legge a meno che non siano in contrasto con quelle del sovrano.

Infine il Primo Cavaliere del Re rappresenta la terza carica del Reame e può agire in nome del sovrano.

Linea di successione

Re Uther ad oggi non ha eredi, finché la regina Igraine non gli darà un erede c'è il rischio che la sua casata muoia con lui.

La legge salica stabilisce che la Regina possa regnare in attesa che un erede maschio raggiunga la maggiore età per poi farsi da parte.

La persona più vicina a poter reclamare il trono in caso di mancanza di eredi è il principe Madoc.

In ogni caso il diritto a regnare discende direttamente da Dio e la legittimazione della Chiesa è molto importante affinché un sovrano sia degno agli occhi dei suoi feudatari e della nobiltà.

Nobili e Cavalieri

I **Nobili** godono di uno status speciale, devono obbedire al Re, ma a parte questo sono liberi di gestire i loro territori come meglio credono e di amministrare la giustizia nelle loro terre.

Un Nobile può essere giudicato solo dal sovrano stesso ma nemmeno il sovrano può privarlo del suo titolo.

I **Cavalieri** formano l'élite militare del Regno, uomini addestrati fin da bambini a fare una sola cosa: la guerra.

I Cavalieri giurano fedeltà al loro signore e al Re e giurano davanti a Dio di rispettare il Codice Cavalleresco.

I Cavalieri possono essere giudicati solo dal Re, che è l'unica persona che possa togliere loro il titolo.

Un Cavaliere non deve temere la giustizia degli uomini ma, se dovesse macchiarsi di infamie tali da perdere il suo status, diventerebbe un uomo qualunque, privo di qualsiasi protezione.

Le Udienze

Le udienze sono il momento in cui chiunque può rivolgersi al Re, alla Regina e ai suoi consiglieri per presentarsi e omaggiarli ma anche per richiedere la risoluzione ad alcuni problemi e conflitti o anche solo per avere un parere.

Le udienze si terranno prima e dopo il torneo quindi indicativamente dalle ore 14 alle ore 15 e dalle ore 17 alle ore 18 del secondo giorno di gioco (il sabato)..

Usate liberamente questa possibilità per creare delle belle scene, in quel momento gli occhi del Re e di tutta la corte saranno puntati su di voi!

ALTRE USANZE

Monete, gioielli e pietre preziose

Gli organizzatori ti distribuiranno il denaro iniziale adatto al tuo personaggio; ricordati che si vive in un'epoca molto povera e il denaro è scarso.

Nel regno vengono coniate due diverse monete.

- Il **Soldo**, rappresentato da una piccola moneta di rame sono il taglio più basso.
- Lo **Scudo**, sono monete d'argento che valgono 5 **Soldi**.

I piccoli gioielli valgono circa uno Scudo o due.

In gioco ci saranno alcune diamanti il cui valore è inestimabile, ai fini pratici possono cambiare totalmente la vita al tuo personaggio, rappresentano la differenza tra un vita di stenti e una vita di agi e ricchezza, sono un buon modo per assicurarsi la lealtà di qualcuno o per spingerlo a fare azioni molto pericolose o criminali..

Tutta la bigiotteria immessa nel gioco rappresenta veri gioielli; non esistono "gioielli falsi".

I gioielli portati dai giocatori e dalle giocatrici non avranno reale valore in gioco, sono di sicuro pezzi molto preziosi ma che non prendono parte a transazioni economiche, sebbene possano essere scambiati per altri motivi (affetto, ricordo etc.).

In generale il mondo di gioco è un mondo povero; è molto difficile anche per un Cavaliere possedere gioielli. Per questo motivo, sconsigliamo di portare diamanti grandi come olive, lingotti d'oro né altri oggetti che varrebbero una fortuna.

Naturalmente, consigliamo di usare solo monili di **scarso o nullo** valore economico reale, trovati sulle bancarelle o nelle uova di Pasqua, giacché probabilmente durante il gioco i gioielli verranno rubati e smerciati da altri personaggi. Alla fine del live o dell'Episodio ricorda di restituire tutti i gioielli ai proprietari, o agli organizzatori.

Alcuni esempi indicativi del costo di semplici oggetti o prestazioni in gioco:

<i>Un bicchiere di Vino</i>	<i>1 Soldo</i>
<i>Un piatto di Cibo</i>	<i>2 Soldi</i>
<i>Mercenario</i>	<i>2 Scudi /giorno</i>
<i>Una buona Arma</i>	<i>5 Scudi</i>
<i>Un Abito nobile</i>	<i>5 Scudi</i>
<i>Una dose di latte di Papavero</i>	<i>1 Scudo</i>

I dadi e il gioco del dardo

A Camelot come in tutta la Britannia, i nobili così come gli umili amano passare il tempo anche a giocare e scommettere. Mentre i più eruditi giocano a scacchi, un gioco sconosciuto a molti, la maggior parte delle persone si diletta con i dadi.

Un gioco conosciuto da tutti è il **Gioco del Dardo**. Il gioco si può giocare in un qualunque numero di partecipanti e le regole sono piuttosto semplici:

Si gioca con due dadi per ogni giocatore. Le facce dei dadi rappresentano i numeri da 1 a 5, mentre una faccia rappresenta il Dardo.

Ogni giocatore tira i dadi segretamente e poi decide se aumentare la sua posta.

Una volta che tutti i giocatori hanno fatto le loro puntate si scoprono i dadi.

Per decidere chi ha vinto le regole sono le seguenti.

- chi ha tirato più Dardi, vince
- in caso di pareggio, vince il totale più alto
- in caso di ulteriore pareggio, si procede a una seconda mano e a ulteriori puntate
- nel caso un giocatore abbia tirato uno o più risultati di '1', dopo aver scoperto i dadi può ritirare i dadi che mostrano l'1 e deve tenere il risultato ottenuto.

Es. Sir Charles, lady Helena e Joan il panettiere, decidono di fare una partita a dadi.

Ognuno prende i suoi dadi e mette la puntata iniziale (solitamente 1 soldo).

Quindi tirano i dadi coperti e decidono se aumentare la puntata.

Sir Charles vede che ha un '5' e un '4', lady Helena ha un '1' e un '3', Joan ha un '3' e un 'Dardo'.

Joan decide di alzare la posta e gli altri due per continuare a giocare gli vanno dietro.

A questo punto i dadi si scoprono.

Sir Charles non può vincere in quanto non possiede nessun 'Dardo' e ci sono dei Dardi presenti.

Joan sta vincendo in quanto a parità di Dardi vince chi possiede il secondo valore più alto.

Ma Helena ha ottenuto un 1, quindi lo ritira e... ottiene un Dardo può ritirare il dado che mostra l'1.

Lo fa e ottiene un dardo.

A questo punto lei e Joan hanno lo stesso valore e quindi dovranno giocare un'altra mano ed eventualmente aumentare la posta, Charles invece dovrà aspettare la prossima mano.

Come funziona il gioco

Artia di Camelot è un evento di gioco di ruolo dal vivo (**larp**) incentrato sull'interpretazione e l'immedesimazione. Tutti i partecipanti interpretano i protagonisti di una storia corale che viene creata e si sviluppa durante il gioco.

COS'È UN LARP

Un larp (Live Action Role-Playing: gioco di ruolo dal vivo) è come trovarsi sul set di un film che non ha copione e il cui esito è determinato dalle scelte e azioni dei giocatori. È una versione elaborata e più adulta di facciamo finta che... in cui sarai il protagonista della tua saga fantasy e nel contempo sarai l'amico, la nemesi, il compagno d'arme, l'amante di altri partecipanti.

Le tre regole d'oro del larp

1) Rimani sempre nel personaggio: con le parole, con le azioni, coi pensieri. Non uscire **mai** dal gioco, non parlare d'altro, evita gli anacronismi: il gioco è bello ed emozionante se tutti lo rendono **vero e vivo** a beneficio degli altri partecipanti.

2) A ogni azione, una reazione: se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina capitano della guardia, ti pugnala a tradimento... **reagisci**. Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, possibilmente qualcosa di appropriato, di divertente, di drammatico. In un larp nessuna azione deve cadere nel vuoto.

3) Accetta le azioni altrui: in un larp ciascuno è regista di se stesso. Non mettere mai in dubbio le azioni o la buona fede degli altri e non aspettarti mai da loro una reazione specifica. Prendi **sempre per buono** tutto quello che succede e che fanno gli altri partecipanti e gioca di conseguenza. In un larp non c'è copione, non ci sono prove e non si rigirano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.

In ogni caso, rispetta sempre il comune buon senso e la legge italiana; vedi oltre il paragrafo **Intensità e sicurezza**.

COME SI GIOCA

Ciascuno dei 70 giocatori riceverà un personaggio dettagliato, completo di ambizioni, segreti, una personalità sfaccettata, una posizione sociale e relazioni con gli altri partecipanti. Per tre giorni agirai, parlerai, mangerai e combatterai come se fossi il tuo personaggio, vivendo un'esperienza indimenticabile. Il gioco è immediato e alla portata di tutti: non serve saper recitare, non ci sono regole astruse, ti basterà stare al gioco e lasciarti trasportare.

Alcune semplici convenzioni ti permetteranno di simulare in modo realistico e sicuro il combattimento.

Lo scopo di queste convenzioni non è dare una dimensione agonistica al gioco. Piuttosto, servono a simulare nella finzione ciò che è impossibile compiere fisicamente, per arricchire l'esperienza di gioco, favorire il coinvolgimento e lo sviluppo dei personaggi attraverso il conflitto, il dramma, l'incertezza.

Se la tua intenzione è giocare per vincere, hai sbagliato gioco! Il tuo personaggio può e deve avere scopi da raggiungere all'interno della storia; ma il tuo obiettivo come partecipante è quello di vivere il percorso del tuo protagonista, non di raggiungere una meta né tantomeno la vittoria. Ci si aspetta che tu sia in grado di far **perdere** il tuo personaggio e che lo faccia con **eleganza** e **stile**, aumentando il divertimento tuo e degli altri partecipanti.

Il personaggio

Ricorda che la scheda del personaggio non è un copione, ma una serie di indicazioni e spunti per farti vivere appieno l'esperienza. All'inizio del gioco attieniti a essa, poiché serve a introdurti e a orientarti all'interno della vicenda; ma il regista della tua storia da protagonista sei tu, e quindi durante lo svolgimento del gioco sentiti libera/o di scegliere quali aspetti seguire di più o di meno o quali legami coltivare maggiormente. Non dimenticare che il tuo personaggio può anche cambiare ed evolvere durante lo sviluppo della storia: potrebbe avere una crisi o scoprire cose che gli fanno completamente cambiare idea e prospettiva. Segui quello che ti diverte di più, coinvolgi gli altri, lasciati coinvolgere.

IL COMBATTIMENTO

Risse

Talvolta le parole non bastano... se il tuo personaggio vuole aggredirne un altro, mima la scena. Fronteggia il tuo nemico e, con cautela e buon senso, afferralo o spintonalo o strattinarlo. Il gioco può essere fisico ma non deve mai essere doloroso né tantomeno causare dei veri lividi o ferite, ovviamente: tira sempre i colpi con cautela, a vuoto e evitando di mirare alla faccia o ad altre zone sensibili.

Se la rissa è tra due personaggi o gruppi simili, l'esito dello scontro è lasciato all'interpretazione del momento. Se il tuo schieramento è chiaramente più debole di quello nemico, è il momento di farti pestare! Nessuno gioca per vincere: lo scopo è perdere, con stile, perché la sconfitta aumenta l'impatto emotivo della scena e fornisce materiale per una successiva rivalsa o vendetta.

Alcuni esempi di schieramenti chiaramente sbilanciati: *un guerriero o cavaliere contro qualsiasi altro personaggio. Un uomo grande e grosso contro una donna minuta (o viceversa, ovviamente). Due persone contro una. Un personaggio che ne colpisce un altro alle spalle e di sorpresa.*

E se, ad esempio, due mercanti imbellettati prendono a pugni un rude mercenario? La situazione non è chiaramente sbilanciata, quindi l'esito è lasciato all'interpretazione del momento. In ogni caso le risse non lasciano vere ferite, ma semplici contusioni o stordimento; naturalmente puoi decidere che il tuo personaggio si è fatto davvero male in una rissa (*"mi hai rotto una mano, bastardo!"*)

Combattimento con le armi

Per combattere utilizzeremo le tipiche "armi in lattice" da larp: repliche innocue e realistiche, in materiale espanso, di armi medievali.

L'approccio al combattimento di *Artia di Camelot* non è sportivo né agonistico, ma **cinematografico**: duelli e battaglie sono l'occasione per creare scene dinamiche e coinvolgenti. Non focalizzarti quindi sul battere l'avversario a tutti i costi ma sul dare vita a una bella scena e sul rappresentare coerentemente il tuo personaggio in battaglia.

Durante il gioco, tutti fingeremo che le armi siano vere e interpreteranno le "ferite" subite in modo convincente e drammaticamente appropriato. Se qualcuno ti aggredisce con un'arma in lattice, puoi cercare di sfuggirgli oppure parare il colpo, se sei armato a tua volta.

Per convenzione, il primo **colpo valido** che subisci **ti Ferisce**: urla di dolore, rimani zoppo o confuso ma, se lo desideri, puoi ancora stringere i denti e agire. Il secondo

colpo valido **ti Sconfigge**: il tuo personaggio è gravemente ferito, o comunque stordito, atterrito, esausto o terrorizzato e non sei in grado di combattere né di fuggire. Implora pietà e spera nella misericordia del nemico.

COLPI DI GRAZIA E MORIBONDI

Se il tuo personaggio è davvero un tipo rancoroso, o ha un nemico giurato, puoi infliggere un **colpo di grazia** a un personaggio che sia già Sconfitto e prigioniero, o comunque inerme. Il *colpo di grazia* deve essere un attacco molto coreografico, visibile e chiaramente letale.

È possibile sferrare un *colpo di grazia* **solo nella giornata di domenica**; vedi oltre “livello delle ostilità”.

Un personaggio che riceve un *colpo di grazia* può scegliere se **morire** immediatamente, oppure morire da lì a poco dopo magari una bella scena dove dice addio a una persona cara, maledici il tuo nemico o chiedi perdono per i tuoi peccati. Se viene soccorso da un Cerusico, dovrà fargli capire che le sue ferite sono troppo gravi e che morirà entro breve.

CHE COS'È UN COLPO VALIDO?

Per prima cosa, puoi portare solo **un colpo a segno per ogni assalto**; non appena colpisci, devi smettere di incalzare l'avversario e dargli il tempo di accusare il colpo. Un colpo è “reale” nel gioco solo quando il giocatore manifesta che il suo personaggio è stato colpito.

Inoltre, cerca sempre di colpire in modo chiaro, bene interpretato e caricando il colpo. Non colpire mai con violenza. Tuttavia, solo i colpi puliti e visibili sono colpi validi: i colpi di striscio o gli incroci confusi di lame non hanno effetto.

Infine, è severamente **vietato colpire in faccia**, sul collo, sui genitali o sulle dita; sono ammessi i colpi in testa portati con cautela dall'alto verso il basso. Se accidentalmente colpisci con troppa violenza facendo male al tuo avversario, devi smettere di attaccarlo e concedere lo scontro. Sfrutta l'occasione per interpretare una bella scena di sconfitta.

L'ARMATURA

Quanto hai appena letto sugli effetti dei colpi d'arma vale per tutti i normali esseri umani privi di particolari protezioni. Tuttavia, se un personaggio indossa un'armatura è in grado di resistere ad alcuni colpi supplementari prima di essere ferito.

Questo fattore è chiamato **Armatura**. Se il tuo personaggio ha Armatura 3 può incassare senza conseguenze (ma sempre accusando) tre colpi. Il quarto colpo ti Ferirà; il quinto colpo ti Sconfiggerà. Nota che nessun personaggio può avere un'Armatura maggiore di 3.

CLASSI DI ARMATURA

Prima dell'inizio del gioco, la tua armatura sarà valutata "a occhio" da un organizzatore; ogni armatura ricadrà in una di queste tre classi. Se durante il gioco ti toglie qualche pezzo di armatura, ricorda di abbassare l'Armatura di conseguenza.

Armatura 0: pelliccia, pelle o il solo gambeson contano come *costumi* o comunque armature troppo leggere per fornire una reale protezione in termini di gioco.

Armatura 1: corazza di cuoio o solo gorgiera e spallacci ecc..

Armatura 2: corazza in metallo per la gran parte del corpo: maglia o piastre

Armatura 3: armatura completa



Il torneo

Sabato ci sarà un torneo, dove i più valorosi cavalieri si affronteranno in una serie di scontri.

Il torneo è al primo sangue, il che significa che chi diventa ferito dovrà arrendersi.

Tutte le ferite si considerano di base come ferite leggere ma l'ultima parola spetta sempre ai cerusici.

Ovviamente queste sono le regole del codice cavalleresco ma nulla vieta che un Cavaliere possa continuare a infierire sul suo avversario, magari per altri motivi, e ne paghi poi le conseguenze...

QUALI ARMI USARE

Quasi tutte le normali armi da larp fantasy che puoi trovare in vendita vanno bene, tranne gli scudi enormi. Su centinaia di armi potrà capitare che ce ne siano una manciata straordinariamente dure o pesanti o dolorose o troppo brutte; ci riserviamo di bandirle dal gioco.

Inoltre, archi e balestre **non** sono presenti al larp.

GUARIGIONE

Alcuni personaggi specifici saranno cerusici e cerusiche, le uniche persone in grado di medicare le tue ferite. Cercali (o, se non sei in grado di muoverti, spera che qualcuno ti trascini da loro), ascolta la loro diagnosi e rispetta le loro indicazioni per la guarigione. *Artia di Camelot* vuole avere uno stile pseudo-realistico, non è un fumetto Marvel; interpreta sempre gli effetti e gli strascichi delle ferite in modo sentito e convincente.

Se il tuo personaggio conosce le arti della guarigione spetterà a te decidere la gravità e i dettagli delle ferite, mimare un trattamento appropriato con bende, sangue finto, ferri da cerusico e simili e spiegare ai chi finisce sotto i tuoi ferri dopo quanto tempo si riprenderà.



Tutti i giocatori devono avere la possibilità di continuare a partecipare al larp, quindi in nessun caso potrai dichiarare che un tuo paziente è morto (a meno che, la domenica, abbia subito un colpo di grazia), né imporgli una convalescenza eccessiva. Evita inoltre quelle cose che rendono bene in un film ma sono difficili o impossibili da rappresentare in un gioco “in diretta”, come l’amputazione di una gamba.

Analogamente, se interpreti un combattente, evita di giocare scene in cui tagli la gola, giustizi qualcuno in pubblica piazza, o lo trafiggi al cuore e simili. Come detto, tutte le persone che partecipano sono i protagonisti e devono poter giocare il larp; questo genere di finali tragici è accettabile solo nell’epilogo dell’evento, cioè dalla mattina di domenica. Prima di quel momento, dovrai sempre trovare una scusa invece che uccidere qualcuno, sfregiare una persona anziché giustiziarla, pestarla e ferirla ma senza eliminarla dal gioco. Ricorda che di solito è più importante (e divertente!) prendere qualcuno come ostaggio, anziché ucciderlo.

Il cerusico

Saper fare il cerusico o la cerusica è una questione di abilità e di conoscenze acquisite grazie allo studio in biblioteca su tomi polverosi, o perché tramandate da un altro guaritore. Ma è la pratica a consolidare la capacità di suturare una ferita, di scegliere l'erba più appropriata per curare la febbre, di determinare il tempo necessario alla guarigione. Questo è un mestiere di primaria importanza e di grande responsabilità.

Chi interpreterà questo ruolo deve:

- portarsi da casa gli **strumenti necessari** alla sua arte, cose come: molte bende (garze, o strisce di stoffa chiara), ago e filo per simulare suture, boccette d'acqua o di "unguenti" da spalmare; volendo, sangue finto, attrezzi chirurgici come pinze o seghetto. Lo staff metterà a disposizione alcuni materiali per chi ne fosse sprovvisto.
- esaminare e trattare i feriti che gli vengono portati, **interpretando una bella scena** di rozza (e dolorosa) medicina medievale utilizzando gli attrezzi di cui sopra. Come minimo è necessario il paziente venga spogliato parzialmente, arrivando **a esporre la pelle nuda** in un punto dove è stato ferito (niente bende arrotolate sopra l'armatura), e che traffichi un po' su ogni ferita.
- **stabilire la gravità** delle ferite e i tempi di guarigione, comunicandoli alla persona ferita. Spetta quindi a te decidere quanto è grave ogni ferita e quali effetti esatti avrà (basandosi, se possibile, su quanto avvenuto in gioco e su quanto ti spiega la persona ferita).
- **evitare** di pronunciare diagnosi **troppo difficili** da rappresentare scenicamente (es. amputare una gamba non va bene; al massimo, una mano, o meglio ancora "la gamba è rotta, puoi camminare solo con un bastone e a fatica").

Come regola generale, la convalescenza di un personaggio non dovrebbe durare troppo (mai più di mezz'ora per i Feriti, oppure 1 ora per gli Sconfitti) e non dovrebbe impedirgli di prendere parte attivamente al larp, sebbene dovrebbe simularla almeno per un po' soprattutto se dà modo di giocare belle scene, ad esempio mostrandosi indebolito, zoppicante, confuso, dolorante.

Elenchiamo alcuni esempi e suggerimenti, ma spetta comunque sempre te che sei il Cerusico, e non al personaggio ferito, decidere la convalescenza: l'esperto sei tu!

Esempi per personaggi Feriti

E' solo un graffio, non ti lamentare, presto non ti farà più alcun male.

La ferita non è grave ma potrebbe marcire, sii prudente e se ti senti una febbre, torna subito da me!

Bah, non avrebbero neanche dovuto portarti da me per questa sciocchezza...

Esempi per personaggi Sconfitti

Ti ho ricucito la gamba, ma non camminarci per almeno una mezz'ora, altrimenti rischi di non poter camminare mai più!

Questa spalla è lussata, devo rimetterla a posto ma ti farà molto, molto male.

Hai preso una bella botta in testa, se non rimani sdraiato per un po' potresti avere capogiri e confusione.

Evita di combattere o correre per un po', altrimenti questi punti si riapriranno e saranno guai.

Hai perso molto sangue, ti sentirai debole per un po' ma poi ti rimetterai completamente.

Ferite particolari

Per ferite specifiche o se repute di aver subito qualche ferita molto vistosa potete recarvi presso la Regia per farvi truccare.

COME SI RIGENERANO LE FERITE E L'ARMATURA?

Dopo che vieni ferito cerca di farti curare da un personaggio con abilità mediche e gioca con lui o lei una bella scena.

Riguardo alle armature, se pensi di aver subito dei danni gravosi, considera di andare dal fabbro o dall'armaiolo a farti ribattere qualche pezzo, potrebbe essere divertente e dare vita a una bella scena.

In ogni caso l'armatura si considera sempre al massimo del suo valore al termine di ogni scontro.

LA MAGIA

Nel mondo di *Artia di Camelot* prodigi, leggende, profezie, superstizione e religione si mescolano. Chiunque sa che ci sono forze al di fuori della conoscenza delle persone, che esistono Maghi, Streghe e, qualcuno dice, anche Druidi.

La magia non è qualcosa di spettacolare, è più una forza sottile ma potente che agisce attraverso i segni, i riti, le profezie e le visioni.

In *Artia di Camelot* sono presenti un mago e una maga che tutti conoscono, rispettano e temono: **Merlino e Nyneve**. Benchè possano esserci altre persone in grado di avere visioni, solo Merlino e Nyneve sono davvero dei maghi, e sono in grado di utilizzare la magia.

Merlino e Nyneve appartengono più alla leggenda che al mondo degli umani, per questo motivo a nessuno verrebbe mai in mente di attaccarli o peggio cercare di ucciderli.

Merlino e Nyneve sono a tutti gli effetti immortali: i loro personaggi possono essere incapacitati ma non possono mai essere uccisi o ricevere il colpo di grazia.

Queste considerazioni **non** valgono per le altre persone che potrebbero avere dei poteri, anzi, è molto probabile che invece siano fatte oggetto di persecuzioni proprio perchè utilizzano un potere che non gli appartiene e inoltre è invisibile ai Cristiani.

Quindi se il tuo personaggio è in grado di avere visioni ma non è Merlino o Nyneve, fai molta attenzione.

Per rappresentare la magia, ovvero per permettere a chi riceve un incantesimo di capirlo e di reagire correttamente, adottiamo una semplice convenzione, ovvero le **parole chiave** “*Per il Potere conferitomi dal Signore/degli Spiriti...*”

I maghi pronunceranno questa parola chiave per far capire agli altri partecipanti che stanno usando un potere magico.

Se senti “*Per il Potere conferitomi dal Signore/degli Spiriti...*”, devi seguire le indicazioni del mago o maga e comportarti come se la magia stesse avendo un effetto reale sul tuo personaggio.

Le formule magiche, descritte oltre, **sono solo 5, sono molto semplici e tutti i giocatori devono conoscerle** ed essere pronti a reagire in modo appropriato. Abbiamo descritto intenzionalmente gli incantesimi in modo piuttosto vago; ci aspettiamo che tutti i partecipanti ne interpretino al meglio lo spirito degli incantesimi e li subiscano in un modo drammaticamente appropriato e atto a dare al mago o alla maga la giusta soddisfazione.

Lanciare (e subire) un incantesimo

Se sei capace di lanciare incantesimi, quando vuoi lanciare un incantesimo, per prima cosa scandisci lentamente le parole *“Per il Potere conferitomi dal Signore/degli Spiriti...”*, con voce forte e chiara, per catturare l’attenzione dei presenti e comunicare a tutti che sta per succedere qualcosa.

Tutti i personaggi presenti prestano attenzione alle tue parole e ai tuoi gesti per capire a chi è diretto l’incantesimo e poterlo giocare correttamente.

Inoltre, mentre pronunci le parole devi compiere dei ‘gesti arcani’ (movimenti delle mani e delle braccia a tua discrezione) allo scopo di **indicare chiaramente un personaggio che sarà il bersaglio dell’incantesimo**. La magia funziona solo se l’altra persona si trova entro 5 metri di distanza, sente chiaramente la formula e si accorge di essere il bersaglio!

Stabilito il contatto con il giocatore o la giocatrice che interpreta il bersaglio dell’incantesimo, puoi pronunciare la formula.

Il bersaglio dovrà seguire le indicazioni del mago o maga e comportarsi come se la magia stesse avendo un effetto reale sul suo personaggio. Le formule magiche, descritte oltre, **sono solo 5, sono molto semplici e tutti i giocatori devono conoscerle** ed essere pronti a reagire in modo appropriato.

... TI BENEDICO (2 VOLTE AL GIORNO)

Chi subisce l’incantesimo può ignorare il primo colpo d’arma che lo avrebbe Ferito. Se indossa un’armatura, i colpi precedenti danneggiano normalmente l’Armatura, ma il primo colpo che lo Ferisce non ha effetto.

... IO MI CURO (1 VOLTA AL GIORNO)

Il mago guarisce immediatamente da tutte le sue ferite e ritorna immediatamente al massimo delle ferite.

... PURIFICA QUESTO CIBO. (1 VOLTA AL GIORNO)

La pietanza di qualcuno è decontaminata da ogni genere di veleno

... ASCOLTATE QUESTA VOCE. (1 VOLTA IN TUTTO IL LARP)

Il mago interrompe momentaneamente una scena (non di combattimento) per dire qualcosa di ragionevolmente breve, costringendo tutti i presenti nelle vicinanze ad ascoltarlo e prestargli attenzione. Dopo che ha detto la sua, la scena riprende.

... TI MALEDICO (1 VOLTA IN TUTTO IL LARP)

Il mago ti maledice e il tuo corpo si copre di piaghe incurabili che ti rendono ferito per il resto del larp indipendentemente dall’armatura. (chi subisce questa maledizione deve presentarsi in Regia per farsi truccare)



Altri poteri: le visioni

I maghi e le maghe di *Artia di Camelot* e anche altre persone sono in grado di avere delle visioni: alcune saranno spontanee (cioè comunicate dallo Staff, che potrebbe dirti se, come e quando il tuo personaggio avrà una visione), altre invece potrebbero essere indotte attraverso dei Riti.

Le visioni non sono mai chiare e vanno interpretate, ogni persona in grado di lanciare incantesimi può, una volta al giorno, compiere un rito per avere delle visioni, le visioni sono collegate al passato, presente o futuro di una persona.

Per compiere il rito devi essere in possesso di un oggetto di questa persona, procurarti e assumere del latte di papavero, inoltre dovrà partecipare al rito almeno un'altra persona da cui attingere energia.

Usa questi suggerimenti per giocare una bella scena, fai le tue richieste in modo chiaro, in un posto tranquillo dove ti senti a tuo agio, traccia magari dei simboli o creali con rami e erbe. Dopo sia tu sia le persone partecipanti vi sentirete molto deboli a causa delle energie utilizzate.

Poi alla sera, appena si conclude la giornata prima di uscire dal gioco, raggiungi uno staff e digli quale visione hai richiesto: durante la notte avrai sogni o incubi che ricorderai al mattino successivo, quando ricomincerà il gioco.

VELENI E DROGHE

Nel mondo di *Artia di Camelot* sono presenti due varietà di veleno, entrambe mortali, che hanno lo stesso effetto ma differiscono per aspetto e modalità di assunzione.

Se vieni avvelenato in qualunque momento del larp, simulane i sintomi, non starai bene, a volte avrai dei mancamenti, ai fini pratici è come se fossi ferito.

In ogni caso continua pure a giocare.

I veleni sono mortali, il che significa che la domenica i personaggi avvelenati andranno incontro al loro fato, sta ai giocatori e alle giocatrici decidere quando giocare questo evento nella maniera più appropriata.

I due veleni sono:

LA CICUTA

Rappresentata da una boccetta piena di aceto, viene versata su qualcosa che si mangia (**non** sulle bevande), se senti che il tuo cibo è molto acetato sai di essere stato avvelenato.

POLVERE DI DIGITALE

Rappresentata da una boccetta piena di sale, viene aggiunta alle bevande (**non** al cibo), se senti che il tuo vino o la tua acqua sono molto salati sai di essere stato avvelenato.

LATTE DI PAPAVERO

In questo mondo è presente una droga che viene usata come sedativo. Si tratta del latte di papavero in grado di sopire i sensi e indurre uno stato di grande rilassamento.

Chi assume questa droga dovrà interpretare gli effetti e il nervosismo da astinenza dal momento che il latte di papavero dà dipendenza. Il latte di papavero sarà rappresentato da fiale contenenti latte di soia.

DOVE TROVO VELENI E DROGHE?

Saranno distribuiti dallo Staff ai personaggi che li possiedono. Se decidi di usarli, devi usare tutta la boccetta o fialetta, che equivale a una dose. Ovviamente, non portatevi boccette di sale, aceto o latte di soia da casa!

GIORNATE E RITMO DI GIOCO

Il live è diviso in tre giornate di gioco, ci aspettiamo che tutte le persone partecipanti siano *in gioco* in ogni momento, lasciando i momenti di riposo e di fuori gioco confinati nelle pause tra una giornata e l'altra, per mantenere l'immedesimazione e il realismo dell'evento.

In ogni caso ci sarà una zona fuori gioco se qualcuno avesse necessità di "staccare" per qualche minuto.

Ogni giorno di gioco viene introdotto da un breve **briefing collettivo**, ovvero una breve spiegazione a voce in cui ai partecipanti, insieme o divisi in gruppetti, e verrà consegnato il **prologo**. Il prologo è un breve testo dedicato al personaggio in cui vengono forniti spunti di vario genere.

Livello delle ostilità

Durante un evento autoconclusivo e basato sull'intreccio dei personaggi come *Artia di Camelot*, non avrebbe alcun senso "perdere il personaggio" nei primi giorni del live.

Per questo motivo ogni giornata ha regole particolari sul livello di violenza e mortalità ammesso.

GIORNO 1 - VENERDÌ DALLE 19 ALLE 24

Fase iniziale interlocutoria: principalmente risse. I personaggi possono essere Feriti, dalle armi e devono farsi medicare da un Cerusico, che dichiarerà la ferita non molto grave e guaribile in poco tempo.

GIORNO 2 - SABATO DALLE 10 ALLE 24

I personaggi possono essere Feriti o Sconfitti dalle armi e devono farsi medicare da un Cerusico, che potrà se la situazione è appropriata dichiarare la ferita più grave e la convalescenza difficoltosa.

Il Torneo sarà al primo sangue (vedi paragrafo *Torneo*). I Cavalieri sconfitti dovranno eventualmente farsi curare da un cerusico.

GIORNO 3 - DOMENICA DALLE 10 ALLE 14 CIRCA

Sono possibili i *Colpi di grazia*.

I personaggi sconfitti non saranno più in grado di partecipare a un combattimento, se non è stato dato un colpo di grazia sarà il giocatore o la giocatrice a scegliere il fato del suo personaggio.

In tali casi sarà compito suo farlo capire a eventuali cerusici accorsi in suo soccorso.

Intensità e sicurezza

Se vuoi giocare con Terre Spezzate, usa sempre il **buon senso** e non fare nulla di pericoloso: nessuno dovrebbe farsi male. Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche, anche intense o negative, le altre persone partecipanti, incluse cose come: trasportare un ferito, spintonare, afferrare o simulare una rissa, abbracciare, accarezzare, tenere per mano la persona amata. Usa particolare cautela e riguardo quando interpreti scene intense, fisiche o potenzialmente imbarazzanti.

La presenza di contatto fisico e la ricerca di un'immedesimazione intensa rendono necessario che ci sia un ambiente di fiducia e sicurezza e che ciascun giocatore e giocatrice abbia la possibilità di evitare situazioni che, per il suo personale metro di giudizio, risultano fastidiose o pericolose.

Durante il workshop daremo spiegazioni e faremo prove pratiche in modo che tutti siano a proprio agio con queste meccaniche di gioco.

SAFWORD

- Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (**e devi!**) usare la frase di sicurezza **“Vacci piano!”**: è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altra persona che deve evitare di essere troppo realistica, lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male. Non c'è nulla di male ad usare il **“Vacci piano”** e obbedisci sempre prontamente se qualcuno te lo dice: ciascuno ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e tu devi rispettarlo ciecamente.
- Più spesso, può capitare che un giocatore o una giocatrice sia troppo prudente e, non volendo rischiare di infastidire l'altra persona, interpreti una scena in modo fin troppo astratto, soft, poco realistico. In questi casi puoi usare la frase di sicurezza **“È tutto qui?”**: indica all'altra persona che, se vuole, può andarci un po' più “pesante”, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. Nessuno è obbligato a obbedire: **“È tutto qui”** è una richiesta, un consiglio, ma non è un ordine.

Infine, è **sempre vietato**: colpire con le armi in lattice in affondo (di punta), colpire i genitali, colpire la faccia o la gola, legare qualcuno per il collo o con i polsi dietro la schiena, trasportare di peso qualcuno sulle scale, ubriacarsi, arrampicarsi sulle torri del castello e simili.

FUORI DAL GIOCO

Zone e oggetti fuori gioco e proibiti

Alcune stanze del castello sono inaccessibili o vietate. Alcuni oggetti non possono essere toccati, per particolare fragilità o perché sono effetti speciali o trucchi di scena dello Staff. I luoghi e gli oggetti “fuori dal gioco” sono identificati da una **rosa gialla in plastica**. Per gli oggetti troppo piccoli useremo invece un bollino adesivo raffigurante una rosa gialla.

Se vedi questi oggetti, ignorali!



Nessuno bada agli sguatterí

Gli Sguatterí non sono veri personaggi, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte dando meno fastidio possibile al gioco. Gli Sguatterí, non sanno nulla, non notano nulla, non fanno nulla se non mansioni umili e banali e inchini deferenti. Quando incroci gli Sguatterí, ignorali a meno che tu abbia bisogno di parlare con uno staff per questioni “fuori dal gioco”, lo sguattero ti indicherà la persona con cui parlare. In alcuni casi potreste vedere delle persone con un vistoso fazzoletto giallo, in quel caso ignoratele completamente, non esistono nel larp.

REGOLE PER UN BUON SVOLGIMENTO DEL LARP

Legare e trasportare

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose sono regolate dalle parole di sicurezza *Vacci Piano* oppure *È tutto qui?* In ogni caso, per quanto sia masochista il giocatore “vittima”, **non devi mai**, per nessun motivo compiere azioni oggettivamente pericolose o sgradevoli (es. trasportare qualcuno a spalle giù per una ripida rampa di scale, legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, arrampicarti su un albero...).

Ubriacarsi

All'evento sono presenti alcolici, ma stai attento a bere sempre con moderazione, come se dovessi guidare o se fossi a cena con i tuoi suoceri. Se ti accorgi di essere alticcio, evita qualsiasi situazione di contatto fisico. Se gli organizzatori si accorgono che sei **ubriaco**, ti manderanno a schiarirti le idee fuori dal gioco, per un paio d'ore.

Derubare e perquisire

Nello spirito del (ragionevole) realismo derubare e perquisire non vengono simulati e andranno effettuati realmente. Se sconfiggi o catturi qualcuno e vuoi impossessarti dei suoi beni, dovrai frugargli materialmente nella borsa.

Dal momento che ci aspettiamo che nessuno tocchi zone “proibite” come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone.

Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati nel borsello, nella sacca o in altri posti simili di facile accesso. Non mettetevi cose nascoste nei vestiti!

Ricordatevi quindi di **portare almeno un borsello**, basta un pezzo di stoffa rotondo con un cordino passante lungo il bordo per fare un sacchetto portamonete. Utilizza il tuo borsello o sacca per tenere gli oggetti di gioco, come monete o scritti che riceverai o troverai; invece, tutti gli oggetti fuori gioco, come le chiavi della macchina o il portafoglio, vanno tenuti dentro le tasche, sotto il costume o in altri luoghi ‘sicuri’, che non dovranno essere perquisiti da nessuno durante il gioco. Se preferisci, puoi anche

lasciare piccoli oggetti fuori dal gioco in Segreteria, dentro la tua busta personaggio, saranno custoditi dallo Staff e potrai ritirarli alla fine della giornata.

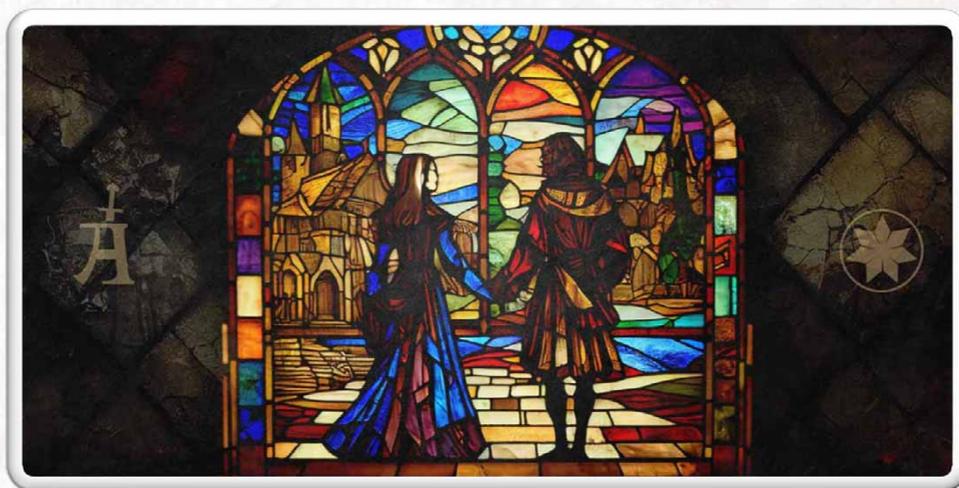
Risolto l'aspetto tecnico: nascondere un oggetto è molto facile, trovarlo è molto difficile. Tuttavia, in un larp **i segreti hanno senso solo per il loro potenziale di essere scoperti**; gli oggetti nascosti sono interessanti solo se vengono svelati. Se nascondi qualcosa, cerca sempre di farlo con la prospettiva che venga trovato da un altro giocatore. **Non impegnarti** a nascondere o nessuno lo troverà e sarà stato inutile per il larp.

Rubare armi in lattice (e altro)

Tutte **le armi**, scudi, **sono "parte del gioco"** e possono essere liberamente rubate e utilizzate da tutti i partecipanti, a prescindere da chi sia il reale proprietario dell'oggetto.

E' comunque sempre necessario trattare con **rispetto** le armi fornite dall'organizzazione e dai partecipanti ed è vietato abbandonare le armi nel bosco, nasconderele nel fossato, portarle in ostello o in tenda, lasciarle alla pioggia, sfregarle contro i muri, appoggiarle di punta per terra e così via.

Rispetto delle proprietà altrui - se il tuo personaggio deruba, ad esempio, il cappello o la spada di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un'altra persona, o dello Staff. In questi casi ricorda sempre di **avere il massimo rispetto delle proprietà altrui** e di tutti gli oggetti di scena e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il buon senso impone di **non perdere né distruggere** i costumi e i *prop* delle altre persone e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato "davvero".



Scene romantiche

Molti personaggi di *Artia di Camelot* hanno, o vorrebbero avere, relazioni sentimentali con altri personaggi; quando interpreti una scena romantica (abbracci, carezze ecc.) usa il buon senso ed evita tutto ciò che può essere fastidioso o invadente per l'altro giocatore.

Il contatto fisico non è comunque vietato nè scoraggiato; di base, ci si aspetta che tu non abbia problemi a dare e ricevere, all'interno del gioco, abbracci o carezze.

Se non gradisci questo genere di contatti, puoi e devi usare i "Vacci piano", e rispettare quelli altrui, per calibrare l'interazione fisica a un livello che sia accettabile per te e per l'altro giocatore.

Per nessun motivo si dovranno inscenare le situazioni di abuso o **stupro**, che sono fastidiose per molti partecipanti e inoltre non sono in nessun modo rilevanti rispetto alla storia o ai temi di *Artia di Camelot*, **dunque sono vietate**.

Il peso del comando

Interpretare un **personaggio "d'autorità"** in un larp non è così facile come potrebbe sembrare. Al cuore del problema c'è una contraddizione: da una parte, l'ambientazione di riferimento (il fantasy, il medioevo, nobiltà e plebe) impongono una rigida stratificazione sociale. Dall'altra, la natura collaborativa e corale del larp vuole che tutti i partecipanti... **partecipino** e si divertano.

Il trucco per risolvere questa contraddizione è intendere la figura del leader principalmente in chiave **altruista**. Nella finzione del gioco, lo scopo dei nobili è perpetuare il potere della loro casata; ma nella realtà, il motivo per cui abbiamo inserito nel larp personaggi nobili e autorevoli è **distribuire il gioco**.

Interpretare bene un personaggio leader è alla portata di tutti; basta un po' di buona volontà e di impegno. Tuttavia, il modo migliore per farlo non è scontato e capita spesso che sia giocatori di lungo corso, sia persone alla prima esperienza di larp **fraintendano** completamente lo scopo del leader. Talvolta questo ha conseguenze disastrose, ovvero "rovina il gioco" ad altri partecipanti.

Così come nella vita, fare il capo ha i suoi vantaggi ma anche il suo peso: il ruolo di un leader è infatti faticoso e complesso! Un capo deve essere in grado non solo di seguire il proprio gioco ma di essere un catalizzatore del divertimento altrui e un degno rappresentante del proprio gruppo.

È importantissimo quindi che tutti i giocatori in un ruolo di comando (non solo i "capogruppo", ma tutti coloro che hanno almeno un sottoposto) leggano i seguenti punti. Sono consigli importanti su comportamenti che per molti non sono scontati e a cui, magari, nemmeno voi avete pensato:

- 1) **Delega più che puoi**, non fare mai niente da solo. È probabile che a te arriveranno molti stimoli sul da farsi quando si gioca: essere il “centralino di smistamento del gioco” non è semplice, bisogna saper rinunciare all’azione personale per favorire un gioco collettivo che, al termine, avrà creato più dinamica e divertimento per tutti, anche per te.
- 2) Fare il leader è un ruolo di responsabilità e altruista: la tua funzione nel gioco è **diffondere le informazioni** e le eventuali “missioni”, far sentire tutti coinvolti. Cerca, inoltre, di dare incarichi interessanti ai tuoi sottoposti, evita gli incarichi noiosi (es. “fare la guardia”). Quando un tuo sottoposto fa qualcosa di interessante, aumenterà di ritorno anche il tuo gioco e la tua dinamica.
- 3) Evita di dare **incarichi** solitari, ma impegnati a distribuire i compiti a **coppie** di giocatori o a piccoli gruppi; questo renderà più divertente l’incarico. E il senso degli incarichi è: generare gioco. La soddisfazione che ricaverete dal giocare non sarà legata a quanto riuscirete a raggiungere uno scopo ma piuttosto a quali relazioni svilupperete nel tentativo; il viaggio conta più della meta.
- 4) Fidati dei tuoi sottoposti e **condividi le informazioni** con loro tutte le volte che è possibile: fare “riunioni per pochi” (a porte chiuse o solo tra nobili) è un’attitudine che non favorisce lo scambio di informazioni e ferma il gioco degli altri (e quindi quello generale). Quindi non proporre mai tali tipi di incontri e se qualcuno te li propone, fai di tutto per renderli più aperti. Anche nelle riunioni segrete, lascia partecipare i servi e i sottoposti.
- 5) **Riunisci il gruppo** almeno una volta per Episodio, coinvolgi sempre parenti, aiutanti e sottoposti nella presa delle decisioni; ne usciranno godibili discussioni e momenti di gioco che ti diventeranno anche solo per il confronto con gli altri.
- 6) Sviluppa e incoraggia l’uso di piccoli **“rituali di gruppo”** condivisi tra tutti i partecipanti: cose come un grido di battaglia, l’abitudine a riunirsi in un certo luogo, una preghiera o saluto che tutti fanno prima di mangiare o riunirsi.
- 7) Fatti conoscere, intesi relazioni, **sii il “volto”** del gruppo. Sei il leader, devi essere riconoscibile e conosciuto.
- 8) Favorisci l’azione agendo sui tuoi sottoposti, nel bene e nel male. Premi e punizioni (anche corporali) sono bene accette e incoraggiate. **Ignorare** un giocatore, invece, è un errore molto grave!
- 9) **Non tentennare** e sii sempre chiaro con il tuo gruppo: qui si può “sbagliare” e anche l’errore (soprattutto l’errore) vivifica le dinamiche di gioco. Quando una discussione si protrae, prendi una decisione definitiva, comunicala chiaramente a tutti e manda avanti la storia!
- 10) Impara il ruolo, il nome e il volto di tutti i tuoi sottoposti.
- 11) Il divertimento dei giocatori **ha sempre la precedenza** sulla ragion di stato: il gioco riesce non quando “la tua squadra vince”, ma quando il gruppo si diverte.

Prigionia e tortura

Uccidere o Sconfiggere un altro personaggio è un modo banale di concludere un conflitto. Rinchiuderlo in gabbia, trascinarlo in catene o imprigionarlo in una delle stanze del castello, invece, è molto più interessante.

Se prendi qualcuno prigioniero, rispetta sempre queste indicazioni:

Non legare nessuno con le mani dietro la schiena o per il collo e evita i nodi troppo stretti.

Non lasciare il prigioniero da solo, se non per preparare una scena di fuga (in cui tu, come giocatore, decidi che il tuo personaggio “si lascia scappare” il prigioniero): giocare da soli è noioso.

Se la prigionia diventa noiosa, o comunque si protrae per più di mezz’ora, il prigioniero e il carceriere devono trovare un modo credibile e drammaticamente appropriato per porre fine alla scena e andare avanti con la storia. Se sei in dubbio parla con lo Staff.

Il giocatore che interpreta il prigioniero può usare la safeword “Vacci Piano” se la prigionia è troppo noiosa; oppure “È tutto qui?” per comunicare invece che si sta divertendo a giocare il prigioniero, anche oltre la mezz’ora normalmente prevista.

Dal secondo Episodio in poi, due specifici personaggi (le guardie Danielle e Dreyfus) possono **torturare** i prigionieri. Se la tortura è violenta, **tutti crollano** dopo un paio di minuti, cedendo alle richieste dell’aguzzino, rivelandogli quello che viene chiesto e eventualmente confessando le loro colpe. La tortura lascia cicatrici. Durante **l’ultimo** Episodio, chi viene torturato può **scegliere di morire** sotto i ferri del suo carnefice, anziché di cedere e parlare. Il torturatore non può fare nulla per impedirlo.



COSE DA NON FARE DURANTE IL GIOCO

Non fare mai nessuna di queste cose, per favore! Se non sei d'accordo su qualcuno di questi punti, o se pensi di non riuscire a evitare di fare queste cose: non venire ai nostri eventi! Rimani a giocare a *World of Warcraft* e sarà meglio per tutti.

USCIRE DAL PERSONAGGIO E "PARLARE FUORI GIOCO":

Non parlare fuori gioco, tranne che in una reale emergenza. Rimani nel personaggio per tutto il tempo di gioco, anche quando mangi, aspetti, ti riposi, ecc. Alcune persone pensano che "non parlare fuori gioco" significhi "parla fuori gioco solo ogni tanto". Nulla di più sbagliato: non si parla fuori gioco mai. Se qualcuno ti parla fuori gioco, rimani nel personaggio e rispondigli in gioco *"Che strana favella è la vostra messere, state forse poco bene per dire parole così insolite?"*

CONTESTARE UNA SCORRETTEZZA, ACCUSARE UN ALTRO PARTECIPANTE DI AVER BARATO

Se subisci una scorrettezza o vedi qualcosa che non va secondo le regole... fregatene e continua a giocare. Se ritieni che un giocatore sia davvero problematico vai a parlarne con un membro dello Staff.

FUMARE SIGARETTE, USARE IL CELLULARE

Se hai bisogno di 'staccare' dal gioco per qualche minuto, fumare o una sigaretta, fare una telefonata o simili, vai nell'apposita "zona fuori gioco" (una zona coperta fuori dal castello).

Chiediamo ai giocatori e alle giocatrici di non assentarsi per troppo tempo, in quanto qualche altro personaggio potrebbe aver bisogno di loro.

Per il resto ti consigliamo di tenere il cellulare spento, e come minimo ti chiediamo di tenerlo silenzioso e di non usarlo mai nella zona di gioco.

USARE L'ACCENDINO O LUCI ELETTRICHE

Il castello sarà illuminato esclusivamente con candele e lanterne. Se vedi un interruttore, non accenderlo. Se vuoi accendere una candela, non usare l'accendino - usa un'altra candela o il camino, se possibile! Se fumi la pipa, usa un tizzone ardente per accenderla - l'accendino non è "in stile"!

Non usare torce elettriche per nessun motivo, anzi non portarle proprio in gioco - lasciale in tenda. Il nostro è un medioevo fantastico, non storico, ma pensiamo comunque che nel fantasy la birra si beva dal corno, non da una lattina.

UMORISMO FUORI GIOCO

Non fare battute che sembrano in gioco, ma in realtà sono fuori gioco - cioè sono rivolte a far ridere gli altri giocatori, non i loro personaggi. Le battutine fuori gioco sono un vero colpo basso per l'immedesimazione degli altri partecipanti, in molti sensi sono persino peggio che chiacchierare fuori gioco in modo palese.

TRASCURARE LA SICUREZZA

Rispetta gli altri partecipanti e rispetta ciecamente le parole di sicurezza (*Vacci Piano*). In ogni caso, anche se nessuno invoca queste parole, non fare nulla di pericoloso o folle.

FARE DOMANDE AGLI ORGANIZZATORI

Se hai davvero bisogno di parlare con un organizzatore, ferma uno staff che ti indicherà a chi e dove rivolgerti, un organizzatore è sempre a disposizione dei partecipanti per risolvere dubbi o problemi.



Logística

IL CASTELLO

Il castello si trova nel comune di Pontenure (PC), dopo Valconasso. Pontenure si trova sulla SS9 (Via Emilia Parmense) che collega Piacenza e Parma; l'uscita autostradale più prossima è Piacenza Sud.

Google Maps: <https://goo.gl/maps/SuBw5Y7uZvGLg1Zm6>

Coordinate GPS: 44.954086N, 9.788270E.



Orari di ritrovo e svolgimento dell'evento

Il **ritrovo** è al castello a partire dalle **14:30**. La Segreteria apre alle 15:00 ed è necessario arrivare al castello entro quell'ora.

Entro le ore **16.00** dovrai essere **pronto** e in costume, per partecipare ai workshop preparatori, in cui ripasseremo e proveremo le regole descritte in questa guida. Se preferisci stare più comodo durante il workshop, potrai indossare l'armatura alla fine (avrà una decina di minuti di tempo).

L'inizio previsto del larp è entro le **19**.

Il sabato sarà servita la **colazione** dalle **9:30**, quindi inizierà il nuovo capitolo del larp. La domenica sarà servita la colazione dalle 9:30, quindi inizierà il nuovo capitolo del larp.

Ogni atto si **concluderà** intorno alla **mezzanotte**. Quando sentirai risuonare le **campane**, significa che il gioco finirà tra pochi minuti; usali per concludere la scena che stai giocando. Circa **10 minuti** dopo, una musica segnalerà l'effettiva fine della giornata di gioco.

Il larp si **concluderà** per le **ore 14** circa di domenica, quindi ci sarà un momento conviviale di rinfresco e di chiacchiere.

VITTO E ALLOGGIO

Dormire

Nel prezzo dell'evento sono inclusi tutti i pasti e il pernottamento in tenda.

L'evento è diviso in episodi e comprende "pause" per lavarsi, dormire e fare colazione. I pernottamenti sono tutti "fuori dal gioco".

Dormire in tenda: Le tende sono fuori dal gioco e vengono montate dietro la vigna (a cinquanta metri dal castello). Se dormi in tenda, devi provvedere alla tua tenda, materassino, sacco a pelo eccetera.

Servizi: al castello ci sono i bagni (diversi gabinetti, lavandini e un fontanile di pietra) ma non ci sono le docce.

Dormire in albergo: per i partecipanti che ce lo hanno richiesto abbiamo prenotato due strutture nei dintorni, l'Airbnb "Canale dei Mulini" ([airbnb.it/rooms/13287735](https://www.airbnb.it/rooms/13287735)) e l'Hotel Fiore e Fiocchi ([booking.com/hotel/it/fiore-amp-fiocchi.it.html](https://www.booking.com/hotel/it/fiore-amp-fiocchi.it.html)). Trovi [qui](#) i dettagli sulle due strutture, la lista delle stanze e delle persone che ci pernottano. I posti in queste due strutture sono già tutti occupati; se non figurati tra le persone che hanno prenotato, puoi ovviamente cercare (in autonomia) un'altra sistemazione nei dintorni.

Mangiare

Sono inclusi **tutti i pasti** da venerdì sera a domenica pomeriggio, in particolare: la cena di venerdì; colazione, pranzo e cena del sabato; colazione, e rinfresco di fine evento della domenica. Tutti i pasti sono "In Gioco" tranne le colazioni e il rinfresco della domenica, che saranno invece fuori gioco.

Non è necessario portarsi cibo o alcool propri da consumare durante l'evento, anzi è sconsigliato.

Ci saranno opzioni vegetariane e, nel caso abbiate esigenze particolari, segnalatelo allo Staff prima dell'evento e cercheremo una soluzione.

Tutto il cibo verrà fornito ad alcuni personaggi e gestito In Gioco. I pasti forniti saranno il più possibile vari per venire incontro alle esigenze alimentari di ciascuno.

DEVO PORTARMI LA MIA CIOTOLA, IL COLTELLO, IL CUCCHIAIO?

Tutti i partecipanti dovranno procurarsi "stoviglie da larp" (una scodella, coltello, cucchiaio in legno o terracotta o metallo di aspetto rustico) e portarle e usarle durante il gioco. Altrimenti, non ci saranno abbastanza piatti o posate per servire tutti *contemporaneamente*.

Se proprio **non riesci** a procurarti nulla del genere, ci saranno alcune stoviglie fornite dagli organizzatori. Se le utilizzi, cerca di sporcarne il minor numero possibile (al massimo un set per pasto) e quando hai finito svuotalo accuratamente dai residui di cibo e lasciale nella cesta delle stoviglie sporche così che possiamo lavarle. **Non abbandonare le stoviglie sporche sul tavolo**. Per evitare scene poco appropriate, come Re e Principi che rassetano le proprie stoviglie, raccomandiamo di accordarsi con chi interpreta i loro seguaci e servitori affinché se ne occupino, è un "lavoro" davvero rapido del resto..

COLLABORAZIONI

Lo staff provvede alla grande maggioranza delle esigenze logistiche dell'evento, inclusi i pasti. Tuttavia, *Artia di Camelot* non ha il personale (nè il prezzo!) di un villaggio vacanze ed è quindi necessario fare affidamento sulla buona volontà e sullo spirito collaborativo di tutti i partecipanti.

Come da tradizione di Terre Spezzate, è richiesto a tutti i partecipanti di contribuire alla buona riuscita dell'evento dando una piccola mano "fuori dal gioco" in un qualche momento dell'evento. Ogni partecipante (tranne i Produttori Associati) dovrà scegliere almeno una "Collaborazione" da una lista di mansioni che pubblicheremo.

Le mansioni durano circa un'ora e non riducono il tempo di gioco, ma avvengono nelle pause. Qualche esempio: aiutare lo staff in segreteria, o a preparare e distribuire la colazione prima dell'inizio del gioco, o a rassetare la sera. In particolare, chiederemo a molti di voi di aiutarci a smontare le tende, radunare le panche e recuperare gli oggetti di gioco dopo la fine del larp.

Alcune specifiche collaborazioni particolarmente ingrato, come ad esempio lavare i piatti dopo la fine del gioco, vi faranno ottenere un certo quantitativo di "buoni larp". Un "buono larp" equivale a un euro di sconto per partecipare a qualsiasi futuro evento di Terre Spezzate.

Vi siamo immensamente grati per ogni aiuto che darete a *Artia di Camelot*!

Credits



ARTIA DI CAMELOT È UN LARP IDEATO DA

Federico Malavasi e **Amos Marenchino**

in collaborazione con l'autrice del romanzo omonimo, Cecilia Randall

SUPERVISIONE, GRAFICA, COMUNICAZIONE E SUPPORTO LOGISTICO

Francesco Pregliasco

SCENOGRAFIA

Paolo Brizio

SCRITTORI E COLLABORATORI

Cecilia Randall, Amos Marenchino, Federico Malavasi,
Raffaella Bortolani, Vanessa Guazzi, Giovanni Nappi,
Alessandro Oddone, Alice Lunghi, Manuel Caliandro,
Alberto Felisio, Valentina Musi, Chiara Tirabasso