

Capitolo II ★ 16-17-18 gennaio 2026

Villaggio delle Stelle, Lusernetta (Torino)

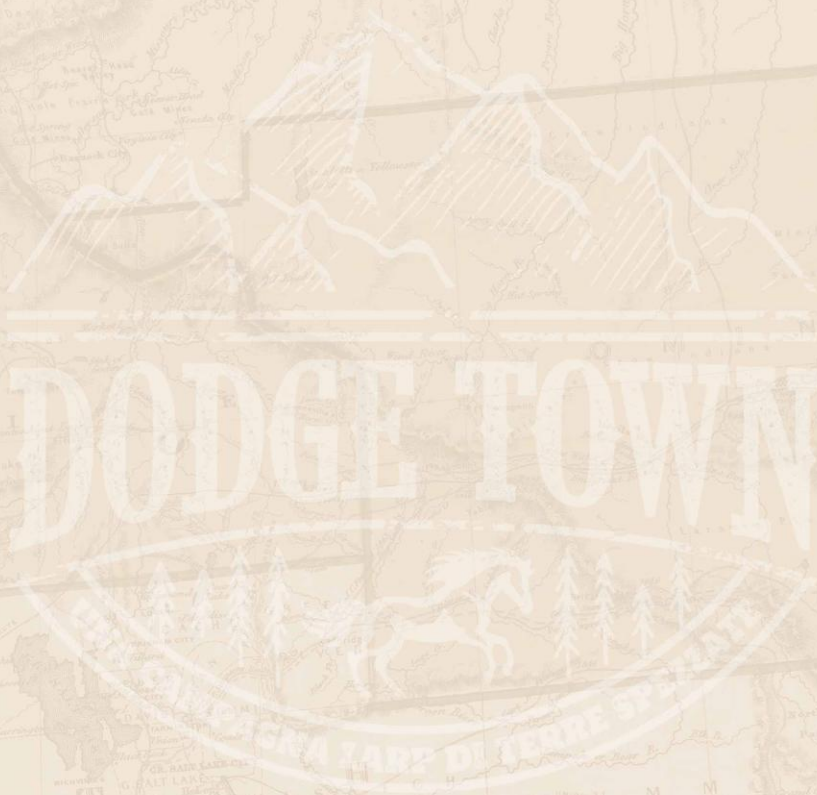
una campagna larp western di



**TERRE
SPEZZATE**



Per favore, **non stampare** questa Guida Evento. Se proprio devi, spreca meno carta stampando **2 pagine in 1**.



DODGE TOWN

Sommario

Introduzione	3	Dodge Town	8
Informazioni pratiche	5	Una cittadina che cambia	8
Dove e quando	5	I nuovi arrivati 1866	8
Come arrivare	5	Il gioco d'Azzardo	9
Orari e appuntamenti	5	I Cavalli	10
Vitto e alloggio	6	Combattimento e ferite	11
Dove alloggio?	7	Nitroglicerina	11
Ambientazione	8		

Introduzione

Nel Montana, a Dodge Town, l'inverno del **1866** è arrivato carico di gelo e di sangue.

Da oltre un anno circolano notizie inquietanti: **attacchi indiani sempre più frequenti ai coloni**, carovane assalite, fattorie abbandonate, e **scontri sempre più duri con l'esercito degli Stati Uniti**. Tutti fanno lo stesso nome, ormai: **Nuvola Rossa**, capo Sioux diventato sinonimo di minaccia. All'inizio parevano episodi lontani, faccende da soldati e generali. Ora quei racconti arrivano fino a Dodge Town, insieme ai muli carichi, ai mercanti armati fino ai denti e comunque nervosi, agli uomini che abbassano la voce prima di parlare.

Nel luglio del **1865**, a **Platte Bridge Station**, una guarnigione federale è stata annientata. Ventisei soldati uccisi. Un numero che ha fatto il giro dei saloon e delle piste. Poco dopo, l'esercito ha risposto con una grande spedizione lungo il **Powder River**, decisa a ristabilire l'ordine e colpire i gruppi indiani più ostili. È tornata senza una vera vittoria. I villaggi non sono stati piegati, e i soldati hanno fatto ritorno ai forti con più perdite, meno uomini e poche certezze.

Proprio da quelle difficoltà è nata la decisione di **fortificare la pista Bozeman**. Qui, tra i coloni del Montana, la notizia è stata accolta con favore: nuovi forti significano soldati, e soldati significano protezione. Protezione per le piste, per i carri, per chi vive e lavora in queste valli. A giugno del '66 è arrivato addirittura un alto ufficiale, il colonnello **Carrington**, con uomini, materiali e ordini chiari, e i lavori sono iniziati senza indugio.

A luglio ha preso forma **Fort Phil Kearny**, e ad agosto anche **Fort C. F. Smith**, sul Bighorn. Le Giubbe Blu ora presidiano la pista, e sulla carta l'espansione verso le miniere appare più sicura.

Ma sul terreno la situazione resta tesa.

I Sioux di **Nuvola Rossa** non si sono ritirati. Continuano a colpire i coloni più esposti, a disturbare i movimenti, a osservare ogni spostamento militare. Gli attacchi non sono continui, ma scelti con cura: pattuglie isolate, convogli del legname, uomini che si allontanano troppo dai forti. Non è una guerra dichiarata, ma una pressione costante, fatta per logorare e intimidire.

L'esercito, dal canto suo, **può contare sull'appoggio dei Crow**, antichi nemici dei Sioux e tradizionali alleati degli americani. I Crow fungono da guide ed esploratori, conoscono i sentieri e le colline, e la loro presenza rafforza la fiducia dei comandanti federali. Ma per i Sioux questo è un affronto in più, e l'ostilità di Nuvola Rossa non fa che crescere.

Dodge Town, ufficialmente, non è coinvolta dalla guerra. Non è un forte, non è una base militare. Eppure il villaggio si trova in una posizione delicata: abbastanza vicino alle piste da essere utile, abbastanza ricco da attirare attenzioni indesiderate.

Negli ultimi mesi, in città, qualcuno ha iniziato a parlare apertamente di **trattative** e di **accordi da stringere** prima che la situazione peggiori. C'è chi sostiene che gli indiani vadano schiacciati senza esitazione. Altri credono che Nuvola Rossa sia ancora disposto ad ascoltare, se avvicinato nel modo giusto. Tutti, però, concordano su un punto: i Sioux sono ovunque, osservano tutto, e reagirebbero duramente a qualsiasi provocazione o inganno.

Da ottobre in poi, le notizie si sono fatte ancora più preoccupanti.

Si sa che **Nuvola Rossa ha radunato i suoi in un enorme campo non lontano da Dodge Town**. Un accampamento vasto e stabile, che raccoglie centinaia, forse migliaia di guerrieri e famiglie Sioux sotto un'unica guida. Ancora più vicino al villaggio, appena oltre i suoi confini, è stato avvistato un **avamposto Sioux**, affidato a un luogotenente fidato di Nuvola Rossa: un punto di controllo, di osservazione, e forse di minaccia.

Siamo a dicembre del '66. Le Giubbe Blu tengono i forti. I Sioux tengono le colline, i sentieri, le distanze.

Dodge Town si trova in mezzo. Non ancora in guerra, ma nemmeno in pace. Circondata da forze che si studiano e si preparano, il villaggio vive in equilibrio precario. Ogni parola pesa, ogni accordo può cambiare il destino di molti. L'aria è carica di tensione, e sempre più spesso qualcuno osa pronunciare una parola che fino a poco tempo fa nessuno voleva usare: **guerra**.

La Guerra di Nuvola Rossa.

Informazioni pratiche

Dove e quando

Come arrivare

Il ritrovo del larp sarà al [Villaggio delle Stelle](#), Lusernetta (Torino) **entro le ore 13:00** di venerdì 16 gennaio 2026.

Dopo aver scaricato bagagli e passeggeri al Villaggio, le auto dovranno essere lasciate nel parcheggio di [via Pietro Guglielmo](#) a Luserna. Per riportare i conducenti al Villaggio, organizzeremo un servizio navetta che sarà attivo dalle 12:30 alle 13:30.

Importante: quando si scaricano i bagagli, per evitare ingorghi è vietato scendere lo sterrato di accesso al villaggio; fate manovra e scaricate tutto allo slargo sulla strada asfaltata (lo sterrato è lungo poche decine di metri).

Orari e appuntamenti

Il ritrovo è venerdì 16 gennaio, tassativamente entro le 13:00. Per le 14:30 saremo tutti in costume e inizieranno spiegazioni e workshop preparatori al larp; il gioco vero e proprio partirà alle 16:00 di venerdì,

L'evento si concluderà domenica 18 gennaio entro le 14, cui seguirà un'ora circa di "riordino collettivo finale" in cui, tutti insieme, smonteremo e sistemeremo la location e le scenografie. Il riordino collettivo sarà finito prima delle ore 15; è necessario rimanere fino a quell'ora per poter partecipare al larp. Alle 15, dopo la fine del riordino, offriremo una simpatica merenda, per salutarci prima di ripartire.

Dodge Town non è un larp "24 ore su 24", anzi prevede pause notturne ben definite, per riposarsi e riprepararsi la giornata successiva. Ogni notte, tra le 23 e le 8:30, il larp si interromperà e saremo tutti completamente fuori dal gioco. Alle 8:30 il larp avrà un inizio molto "soft" con la colazione, in stile e in costume (ciascun gruppo nella propria casa); nessuna animazione o evento di gioco vero e proprio inizierà prima delle 9:00.

Abbiamo deciso di anticipare l'inizio e la fine della pausa notturna rispetto ai soliti orari per sfruttare al massimo le ore di luce invernali, e perché il freddo serale renderebbe faticose le giocate notturne troppo lunghe.

VENERDÌ

- ★ **12:00 - 13:00 Ritrovo** al [Villaggio delle Stelle](#), ci stabiliamo nelle case e ci mettiamo in costume. I conducenti portano le auto al [parcheggio](#) per il servizio navetta. **ATTENZIONE:** chi ha ricevuto indicazione che dormirà alla [Giavanella](#) dovrà arrivare

direttamente a questa struttura SENZA salire al Villaggio delle Stelle. Questi giocatori dovranno scaricare nella struttura e si compattano sulle auto, già in costume, per partire prima delle 13:45.

- ★ 13:00 - 14:30 Apertura segreteria, se possibile siate già in costume. Panini e bibite per uno spuntino fuori gioco.
- ★ 14:30 - 16:00 Tutti in costume: workshop e preparativi. Distribuzione dei Prologhi
- ★ 16:00 "Speed larp" (scene iniziali) e inizio del gioco
- ★ **16:00 - 23:00 In gioco**, cena in ruolo inclusa
- ★ *(23:30 o poco dopo: i Forestieri ritornano all'Ostello Villa Olanda)*
- ★ 00:30 Quietè. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore.

SABATO

- ★ 07:30 - 08:30 Sveglia, ci rimettiamo in costume, rassettiamo le case. *(i Forestieri lasciano Villa Olanda, già in costume, entro le 8:00)*
- ★ 08:30 - 09:00 Colazione in costume e (gradualmente) in ruolo.
- ★ **09:00 - 23:00 In gioco**, pranzo e cena in ruolo inclusi.
- ★ *(23:30 o poco dopo: i Forestieri ritornano all'Ostello Villa Olanda)*
- ★ 00:30 Quietè. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore.

DOMENICA

- ★ 07:30 - 08:30 Sveglia, ci rimettiamo in costume, rassettiamo le case. *(i Forestieri lasciano Villa Olanda, già in costume, entro le 8:00)*
- ★ 08:30 - 09:00 Colazione in costume e (gradualmente) in ruolo.
- ★ **09:00 - 14:00 In gioco**, pranzo in ruolo incluso.
- ★ **14:00 - 15:00 riordino collettivo finale**
- ★ 15:00: saluti e abbracci, merenda / aperitivo (tè caldo, biscotti, birra, stuzzichini)
- ★ *(dopo le 15:00, a discrezione dei singoli conducenti: i Forestieri ritornano all'Ostello)*
- ★ 15:30 - 16:30: servizio navetta per recuperare le auto al parcheggio.

Vitto e alloggio

In linea di massima, tutti i giocatori dormono e mangiano colazione, pranzo e cena nella casa (o saloon) di gioco corrispondente al loro gruppo. Trovate i dettagli su pasti e pernottamento nella Guida Evento del Capitolo I.

Ci sono tre eccezioni per il Capitolo II:

1. I **Reduci del 15°** e gli **Scalp Hunters** sono appena arrivati a Dodge Town e sono quindi "accampati". Nella realtà, dormono tutti insieme in una struttura ricettiva a 6 km. Per quanto riguarda i pasti, i personaggi di questi gruppi hanno ottenuto ospitalità presso varie case/saloon del villaggio. Vi daremo l'elenco preciso di dove mangia ciascun giocatore.
2. Alcuni personaggi potrebbero ricevere un... "invito" per alcuni pasti, per mangiare (in gioco) con altri PNG e PG. Se un PNG vi invita a mangiare in un posto diverso, o viceversa se invita qualcun altro ma vi dice che per voi non c'è posto... **DATEGLI RETTA**. Per due motivi: 1) fuori gioco, significa che abbiamo distribuito il cibo (o le stoviglie, o i posti) di conseguenza; e 2) in gioco, significa che a quel pasto ci sono scene di gioco o comunque l'occasione di incontrare PNG e/o PG. Chiaramente, se una persona va a mangiare in un posto diverso da quello previsto, **NON** è un problema; ma se lo fate in 8, non troverete abbastanza cibo, e in un'altra casa lo avanzeranno e lo butteranno, quindi per favore non fatelo. Se per qualche motivo state morendo di fame, chiedete aiuto allo staff.
3. Al Villaggio delle Stelle ci sono alcuni **animali da cortile**, perlopiù galline. Durante il gioco, i giocatori che desiderano fare un po' di "vita da fattoria" potranno raccogliere le uova, e anche uccidere, spiumare e cucinare alcune galline, che si aggiungeranno ai pasti comprati al supermercato. Questa è, ovviamente, un'attività altamente opzionale che avverrà con la supervisione del gestore della location; se non volete partecipare a questa attività, non partecipatevi e non assistetevi (e non fate pressioni ad altri perché vi partecipino).

Dove alloggi?

Trovate questa indicazione sulla Galleria personaggi, cliccando su 'Descrizione' sotto al nome di ogni gruppo. Potete riferirvi alla Mappa di Dodge Town 1866 per individuare il luogo dove abita il vostro gruppo di gioco.

Ambientazione

Dodge Town

Una cittadina che cambia

Dal 1864, la cittadina di Dodge Town è molto cambiata, come sono cambiati i suoi abitanti e il contesto storico e sociale di gioco. Gli edifici che nel 1864, durante il Capitolo I, ospitavano alcune funzioni, ora ne accolgono altre. Altri edifici sono stati interamente costruiti! Potete vedere queste modifiche nelle aggiornate mappe di gioco troverete in coda a questo documento.

I nuovi arrivati 1866

Nel Capitolo II – Nuvola Rossa, sono stati introdotti nuovi gruppi di personaggio che portano in gioco i temi e le storie di una frontiera che cambia. Questi sono i nuovi gruppi di gioco:

- ★ **Kent Gold & Minerals.** Non sono pionieri sognatori né disperati in cerca di fortuna. Sono una compagnia, una macchina ben oliata fatta di ingegneri, geologi, sorveglianti armati e capitali senza fondo. Sono arrivati dall'Est con un solo obiettivo: prendersi tutto l'oro che la terra del Montana ha da offrire, scavando più a fondo, più velocemente e con più precisione di chiunque altro. Non cercano il consenso: lo comprano. E dove non arriva il denaro, arrivano gli uomini con il fucile. A Dodge Town, i minatori improvvisati osservano con timore il loro arrivo, chiedendosi se questa nuova corsa all'oro lascerà qualcosa anche a loro... o solo il sangue sulle pietre. Una cosa è certa: *There Will Be Blood*.

Parole chiave: Oro, Avidità, Progresso.

- ★ **Reduci del 15°.** Arrivano da nord, con lo sguardo duro di chi ha visto troppo e parlano una lingua che sa di neve e silenzio. Erano soldati del *15th Wisconsin Infantry Regiment*, volontari scandinavi che hanno combattuto per l'Unione, spinti dalla fede nella causa o dal bisogno. Ora la guerra è finita, ma la pace non li ha mai trovati. Nessuno sa davvero cosa li abbia portati a Dodge Town, né cosa abbiano lasciato alle spalle. Sono qui per l'oro, questo è certo, e i loro modi ruvidi, chiusi, a volte violenti, iniziano a far discutere in città. C'è chi li guarda con diffidenza, chi li teme, e chi vede in loro uomini pronti a tutto. Una nuova vita forse li aspetta qui. Ma sarà la città a dover decidere se accoglierli... o temerli.

Parole chiave: Guerra, Appartenenza, Violenza.

- ★ **Famiglia Boyce.** Un tempo signori del Missouri, ora reduci eleganti di una civiltà sconfitta. I Boyce sono arrivati a Dodge Town grazie a un lontano legame con gli Evans, ma portano con sé ben altro che parentela: portano il ricordo vivo di una terra

perduta, di un ordine infranto. Hanno lasciato le colline miti del Sud per il freddo e la polvere del Montana, e questo basta a capire che quella patria non è più la loro. Parlano con grazia, camminano con lentezza, ma negli occhi hanno il fuoco muto di chi non ha mai davvero deposto le armi. Alcuni li compatiscono, altri li rispettano. Alcuni li compatiscono, altri li rispettano. Ma attenzione: chi crede che abbiano solo nostalgia del passato, forse non ha capito che vorrebbero rifarlo. Qui.

Parole chiave: Sconfitta, Fierezza, Tradizione.

- ★ **The Bella Company.** Sono arrivati da poco, ma già fanno parlare tutta Dodge Town. C'è chi li guarda con sospetto... e chi non riesce più a starne lontano. Quando si è sparsa la voce dell'oro, loro non hanno portato pale e picconi, ma fiches, whiskey e sorrisi ammalianti. The Bella Company è qui per vendere sogni, risate, carezze e illusioni a caro prezzo. Sono il contorno perfetto per la febbre dell'oro: gioco, sesso, musica e il gusto di sentirsi vivi, almeno per una notte. Alcuni dicono che fuggono da debiti e guai, altri che puntano a svuotare le tasche dei nuovi ricchi prima che la fortuna li abbandoni. Ma dopotutto, perché faticare tutto il giorno, se non puoi bruciare nel fuoco del piacere?

Parole chiave: Divertimento, Piacere, Spettacolo.

- ★ **Scalp Hunters.** Sono arrivati da poco, ma già fanno parlare tutta Dodge Town. C'è chi li guarda con sospetto... e chi non riesce più a starne lontano. Arrivano da lontano, con la stessa fama che li precede; quella di uomini che hanno ucciso più indiani di quanti ne riescano a ricordare. Il loro nome non è un vezzo, né una leggenda ingigantita dai racconti: è un mestiere. Uno sporco, sanguinoso mestiere che li ha resi temuti dalle tribù e tollerati da chi, nelle città, preferisce non chiedere da dove venga la pelle che ricopre le loro selle. Per molto tempo hanno vagato in territori remoti, sparendo e riapparendo come ombre. Ora però si sono rifatti vedere nei pressi di Dodge Town, e nessuno sa perché. C'è chi li considera un segnale: quando gli Scalp Hunters riemergono, significa che qualcosa si muove tra i boschi, che gli scontri con i nativi stanno cambiando ritmo, che la calma apparente non durerà. Alcuni li accolgono con sollievo, altri con paura. Ma tutti capiscono una cosa: dove passano loro, la tensione si fa più spesso, come prima di un incendio. E un incendio, prima o poi, brucia tutto.

Parole chiave: Razzismo, Sopravvivenza, Violenza.

Il gioco d'Azzardo

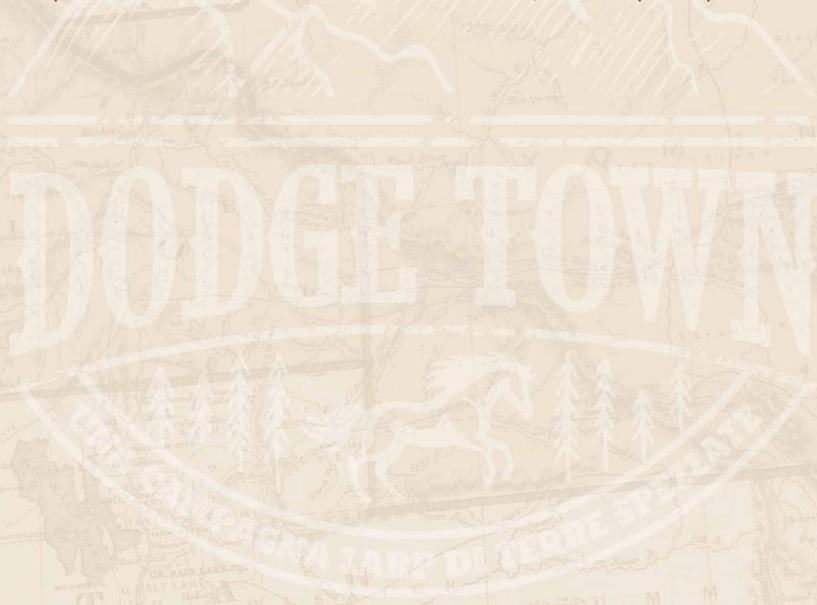
A Dodge Town il Saloon offre sempre un tavolo per poter giocare d'azzardo. Oltre ai giochi già previsti per Capitolo I e praticati al Saloon bennet-Dubois in centro, nel Saloon dei The Bella Company ci sarà una bellissima roulette dove potrete perdere tutto il vostro oro!

Come si fanno le puntate? Quanto si vince? Vi forniamo qui un breve [video introduttivo](#) alle puntate e anche un [video piu' dettagliato](#) comprensivo anche delle puntate esterne.

I Cavalli

Le cavalcate seguiranno le solite regole descritte nella Guida Evento del Capitolo I, con le seguenti novità:

- ★ Durante le escursioni a cavallo, **NON ci saranno “accompagnatori” del maneggio a piedi a reggere le briglie del cavallo**. Non era nei nostri progetti averli neanche d, e quest’anno urante le escursioni di Capitolo I e contiamo di riuscirci, rendendo l’esperienza ancora più autentica (e più fotografica).
- ★ Per permettere il punto 1 in sicurezza, **le escursioni a cavallo non includeranno pendenze o passaggi particolarmente accidentati** ma si svolgeranno quasi completamente in piano. Per questo motivo, alcune escursioni prevederanno di percorrere qualche centinaio di metri a piedi, o per raggiungere i cavalli al punto di partenza dell’escursione, o per superare in sicurezza eventuali tratti scomodi.
- ★ **Una delle tre passeggiate a cavallo sarà riservata a chi ha già qualche familiarità con l’equitazione**, e includerà tratti in pendenza o accidentati (nulla di “acrobatico” ovviamente, e non è necessario essere davvero capaci a cavalcare; saranno escursioni su tragitti simili a quelli affrontati in Capitolo I, ma senza gli accompagnatori a piedi che reggono le briglie). Le altre due passeggiate rimangono alla portata di chiunque voglia provare senza requisiti di esperienza, anzi saranno più facili di quelle proposte in Capitolo I. *Nota*: passeggiare a cavallo è facile, ma nessuna attività è letteralmente “per tutti”: se i cavalli ti fanno paura, o se ti consideri particolarmente poco atletico al punto da fare fatica a salire e scendere da cavallo, valuta se partecipare o meno.



Combattimento e ferite

Nitroglicerina

In gioco sarà presente una **cassa di legno contenente alcune provette** a loro volte etichettate con la scritta **NITRO**. In gioco, l'oggetto rappresenta una cassa di esplosivo instabile e tutti i personaggi ne sono pienamente consapevoli non appena la vedono. Poiché l'oggetto non è ovviamente realmente esplosivo, è necessario attenersi ad alcune semplici convenzioni di gioco:

- ★ **Le provette non possono essere separate dalla cassa.** Possono essere prese in mano per essere osservate da vicino, ma non sono oggetti autonomi né rubabili singolarmente.
- ★ La cassa è considerata pericolosa. I giocatori sanno che non può esplodere fuori dal gioco, ma i **personaggi sanno che la nitroglicerina è estremamente instabile.**
- ★ Nessuno può correre trasportando una cassa di nitroglicerina: quando viene trasportata, **è consentito solo camminare.**
- ★ Nessuno può **sparare mentre ha in mano la cassa di nitroglicerina e nessuno può sparare deliberatamente alla cassa** (e, di conseguenza, nessun colpo vagante può colpirla). Questo non significa che possiate ignorare la minaccia di una persona armata che vi intima di consegnarla.
- ★ Le provette **non sono bombe a mano** e non possono essere utilizzate come tali.
- ★ La nitroglicerina può essere **utilizzata esclusivamente da un personaggio specialista nel suo impiego.** Se non è indicato CHIAAMENTE sulla scheda che il personaggio è SPECIALISTA NELL'USO DELLA NITROGLICERINA, non è consentito usarla.
- ★ **Nessuno lascia abbandonata e nascosta la Nitroglicerina:** non dovete ovviamente sempre tenerla in mano ma non potete nascondere in luoghi introvabili (ad esempio nel bosco, metterla nella sedia accanto con sopra un giaccone ovviamente va bene) o perderla troppo di vista.



