



GUIDA EVENTO

Nascoste nella remota Cittadella,
famiglie rivali si preparano al finire della notte.
Una grande fiera, per scacciare le ombre.
Una grande fiera, di speranza, ambizione e oscurità.
Un mercato di sangue.

31 MAGGIO - 2 GIUGNO 2019 OPPURE 7-9 GIUGNO 2019

CASTELLO DI GORZONE, BRESCIA

Un larp di Terre Spezzate



TERRE SPEZZATE LARP

NOVIGRAD

grv.it/novigrad



SOMMARIO

INTRODUZIONE..... 3

Le tre regole d'oro del larp..... 3

Cos'è Novigrad 3

Stile di gioco: la nostra visione 3

Genere e temi..... 4

INFORMAZIONI PRATICHE 5

Come arrivare 5

Parcheggiare..... 5

Rispettiamo il castello e gli oggetti di scena..... 6

Cosa portare..... 6

Orari e appuntamenti 6

Appuntamenti..... 6

Mangiare 7

Dormire 8

Ostello Angolo Verde..... 8

AMBIENTAZIONE..... 9

Prologo 9

La Fiera d'Estate..... 11

La Cittadella..... 12

I gruppi esterni 12

I Regni del Nord..... 12

Novigrad..... 12

L'Arcipelago delle Sei Sorelle..... 13

L'Impero..... 13

Il denaro..... 13

I lavori..... 15

Giocare a dadi 15

COMBATTIMENTO E FERITE..... 16

Combattimento con le armi..... 16

Armi e ferite..... 16

Combattenti e non combattenti..... 17

Armi ammesse..... 17

Risse..... 18

Guarigione..... 19

Il cerusico..... 20

La morte..... 21

INTENSITÀ E SICUREZZA..... 22

Contattare lo Staff..... 22

Il saggio indovino del pozzo..... 22

Lo staff fuori dal gioco: nessuno bada agli

Sguatterì..... 22

Safeword: parole di sicurezza 22

Azioni "delicate" e rispetto reciproco ... 23

Ubriacarsi..... 23

Nascondere e perquisire..... 23

Prigione e tortura..... 24

Intimità..... 24

CONVENZIONI E MECCANICHE..... 26

Fuori dal gioco 26

Luci, torce, candele..... 26

Fumare sigarette..... 26

Il segnale di inizio e fine gioco..... 26

Spade d'argento..... 27

Il pozzo della corruzione 27

Boia ed Esecuzioni..... 28

Veleni..... 29

Lacrime della Luna..... 29

Polvere d'ossa..... 29

Lutto della mantide..... 30

La magia..... 30

Veritas..... 32

I mostri 33

La paura..... 33

Il bestiario..... 33

I reagenti..... 35

CREDITS..... 36





INTRODUZIONE

LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP

1) RESTA SEMPRE NEL GIOCO:

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) REAGISCI ALLE AZIONI ALTRUI, NON DEVONO CADERE NEL VUOTO:

a ogni azione fai corrispondere una reazione. Se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina capo della servitù, 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) NON ASPETTARTI REAZIONI SPECIFICHE, PRENDI PER BUONE LE AZIONI ALTRUI:

accetta le azioni altrui poiché 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.

COS'È NOVIGRAD

Novigrad è un evento di Gioco di Ruolo dal Vivo della durata di un week-end, che si svolgerà nella cornice del Castello di Gorzone, a Darfo Boario Terme (Brescia).

L'evento si ispira al famoso videogame fantasy "The Witcher". I fatti e gli eventi descritti nel videogioco non sono particolarmente rilevanti nel larp. Quel che a noi interessa è riproporre l'ambientazione gotica e medievale, il folklore e l'oscura atmosfera opprimente in cui i mostri sono reali. Per queste ragioni Novigrad è un evento accessibile a chiunque, non solo agli appassionati di The Witcher.

STILE DI GIOCO: LA NOSTRA VISIONE

Novigrad è un larp, ovvero un gioco che si basa sulla libera **interpretazione** e recitazione da parte dei suoi partecipanti. In un borgo allestito nei dettagli, come il set di un film, vestirai i panni di un personaggio della trama, scritto dallo staff e scelto da te, che dovrai interpretare secondo il tuo spirito e la tua iniziativa, all'interno della cornice narrativa. Qualunque azione tu voglia compiere nel gioco, devi semplicemente **farla fisicamente**: gli unici limiti sono, ovviamente, la tua voglia di metterti in gioco, il comune buon senso e la legge italiana.

Il gioco non ha alcun fine competitivo.





Benché la narrazione sia caratterizzata da complotti, intrighi e ambizioni personali, e sebbene l'ambientazione preveda gruppi sociali e familiari per natura in conflitto fra loro, lo scopo dell'evento è quello di costruire e vivere insieme una narrazione collettiva. Il vero scopo del gioco è perdere, con eleganza e con pathos: un fallimento drammatico è divertente ed emozionante da vivere ben più di un astuto trionfo.

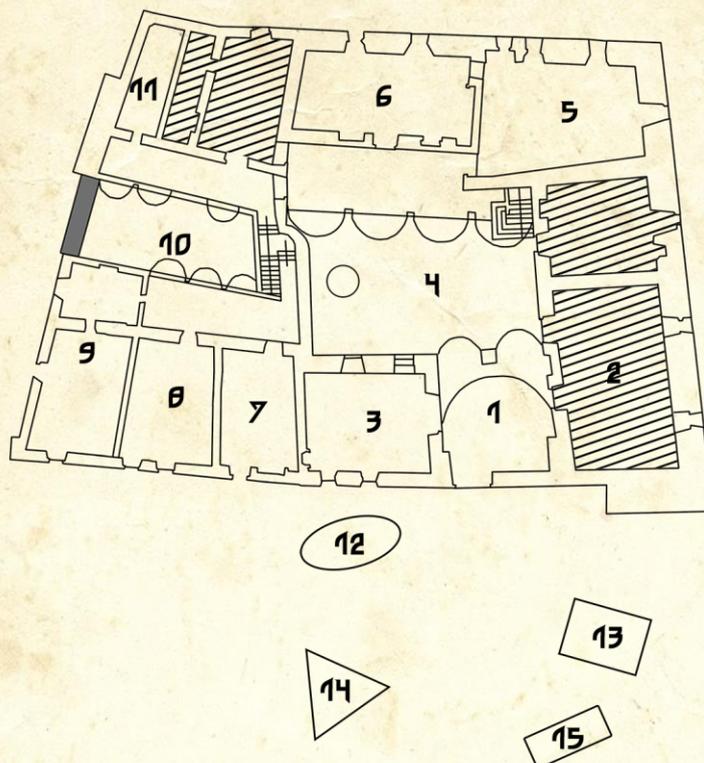
I personaggi della storia competono, ma i giocatori collaborano nella realizzazione di un dramma intenso e coinvolgente. Al termine dell'evento non ci saranno vincitori, ma solo giocatori scossi dall'emozione per quello che hanno appena creato e vissuto, insieme.

GENERE E TEMI

Novigrad è un larp di genere Medievale, Gotico, Fantasy, che strizza l'occhio all'affascinante folklore slavo ed inquadra un ambiente in cui la Magia, la Religione e il Potere si mescolano fino a confondere i loro confini. I temi esplorati da questo evento larp sono variegati: la paura e il fascino dell'ignoto e di ciò che è proibito, le differenze culturali, l'ascesa al potere, le faide tra famiglie, gli errori degli avi che ricadono sui figli, il desiderio di costruire una società florida, la tradizione, la fede e la superstizione.

LA CITTADELLA

LEGENDA



- 1 PORTA DELL'ORO - INGRESSO PRINCIPALE
- 2 REGIA - FUORI GIOCO
- 3 NOUAK - SPECIALI E LIQUORI
- 4 CORTE DEL POZZO
- 5 GUARDIOLA - PRIGIONE
- 6 UAR LINDEN - TINTORI E SARTI
- 7 PORTA DEL SALE - INGRESSO SECONDARIO
- 8 DABROWSKA - BETTOIA IL VECCHIO LEONE
- 9 CASA GODFREI
- 10 CORTE BASSA
- 11 CASA INFESTATA E DISABITATA
- 12 NOVIGRAD - ACCAMPAMENTO
- 13 AVAMPPOSTO IMPERIALE - ACCAMPAMENTO
- 14 RIMFJORD - ACCAMPAMENTO
- 15 REGNI DEL NORD - ACCAMPAMENTO





INFORMAZIONI PRATICHE

COME ARRIVARE

Il luogo di ritrovo sarà il Castello di Gorzone, vicolo della Foresta, Darfo Boario Terme (BS).

Coordinate 45°53'18"N 10°10'15"E.

Google Maps: <https://goo.gl/maps/dXH7UivUaAy>

Nota che il castello si trova a soli 60 km da Bergamo o da Brescia, ma percorrere questi 60 km di statale richiede circa un'ora: parti in tempo per non arrivare tardi!

PARCHEGGIARE

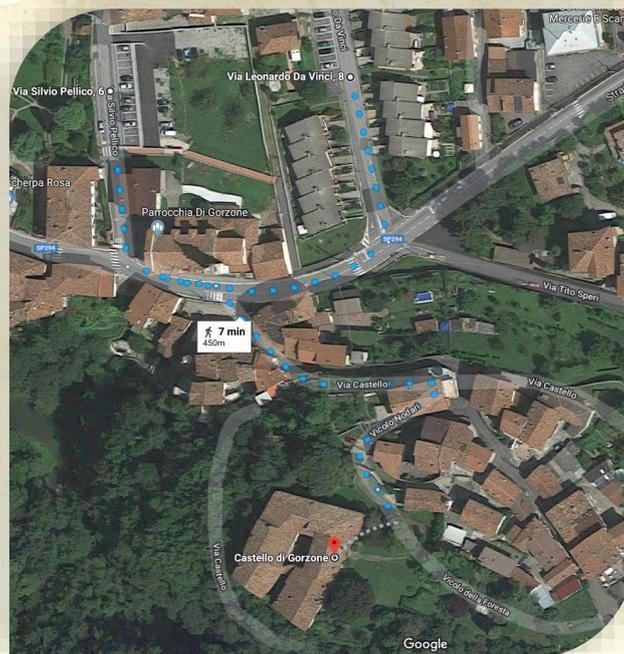
Il Castello di Gorzone non ha parcheggi interni, e gli ultimi 100 metri di strada sono molto stretti: in auto si passa tranquillamente, ma parcheggiare è escluso.

Puoi posteggiare dall'altra parte della provinciale, nel paese; ci sono due parcheggi a circa 200 metri dal castello (in Via Leonardo Da Vinci e in Via Silvio Pellico, vedi immagine); e molti altri posti sparsi nell'abitato.

Raccomandiamo di parcheggiare civilmente, dentro le linee bianche, per non attirarci la giusta ira dei simpatici abitanti del paese.

Se hai molto materiale da scaricare puoi arrivare con l'auto fino al cancello del castello, e poi andare a parcheggiare.

Lo scarico deve essere molto rapido, altrimenti vi bloccherete a vicenda sulla stradina.





RISPETTIAMO IL CASTELLO E GLI OGGETTI DI SCENA

Giocare in un castello di pietra e legno, è un **privilegio** che comporta anche delle doverose responsabilità. Ci aspettiamo quindi che tutti i partecipanti possano mostrare considerazione e rispetto per gli ambienti e gli arredi originali. Ci saranno anche oggetti di scena, portati o costruiti dallo staff per aumentare il piacere estetico e immersivo dell'esperienza di gioco. Tutti gli oggetti di scena, che siano autentici o curate scenografie, vanno trattati con estremo **rispetto** e maneggiati con cura. Se avete dubbi chiedete allo **Staff**.

COSA PORTARE

- ✦ Il tuo costume e le tue armi (se non li hai noleggiati dallo staff)
- ✦ Scarpe comode e di aspetto "medievale", o almeno scarponcini o scarpe mascherate con ghette (ricorda che il noleggio NON include le calzature)
- ✦ Se vuoi, puoi portare stoviglie in stile medievale (cucchiaino/coltello e ciotola); se no, ci saranno comunque stoviglie per tutti.
- ✦ Tutti i gruppi e tutte le famiglie hanno un ambiente di gioco specifico. Se desideri portare oggetti e arredi per personalizzare questi spazi sei il benvenuto, ma non è obbligatorio.
- ✦ Se dormi in ostello, non è necessario portare sacco a pelo nè lenzuola.

ORARI E APPUNTAMENTI

Gli orari di gioco sono:

- ✦ **Venerdì: 19:00** - 00:30 (ritrovo entro le 14!)
- ✦ **Sabato: 11:00** - 00:30
- ✦ **Domenica: 11:00** - 15:30

APPUNTAMENTI

VENERDÌ

- 13:00 - 14:30 Arrivo all'Ostello Angolo Verde (a Mazzunno) e check-in. Arriva prima delle ore 14, per favore!
- 15:30 Arrivo al Castello di Gorzone, già in costume, e spuntino. Se non dormi in ostello, arriva al castello entro le ore 15, per favore!
- 16:00 - 19:00 Inizio dei workshop (già in costume): spiegazioni e attività preparatorie al gioco
- 19:00 - 19:30 Inizio del gioco
- 19:30 - 00:30 In gioco, cena inclusa.
- 00:30 - 01:30 Trasferimento in ostello per la notte.
- 01:30 Quietè. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore in camerata, nelle stanze o nei dintorni dell'ostello.

SABATO

- 09:00 Sveglia, colazione in ostello. La colazione sarà disponibile dalle 8:30 alle 9:30





- 10:30 Arrivo al castello, già in costume e pronti al gioco. Sii puntuale!
- 11:00 Inizio del gioco
- 11:00 - 00:30 In gioco, pranzo e cena inclusi.
- 00:30 - 01:30 Trasferimento in ostello per la notte.
- 01:30 Quietè. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore in camerata, nelle stanze o nei dintorni dell'ostello.

DOMENICA

- 09:00 Sveglia, colazione in ostello. La colazione sarà disponibile dalle 8:30 alle 9:30
- 10:30 Arrivo al castello, già in costume e pronti al gioco. Sii puntuale!
- 11:00 Inizio del gioco
- 11:00 - 15:30 In gioco, pranzo incluso.
- 15:30 - 17:00 Party con buffet post-live, foto e saluti.

MANGIARE

Hai sempre sognato di sgranocchiare il tuo tramezzino al pollo dopo aver ucciso un Alghoul, o di sorvegliare Erveluce per rinvigorire corpo e spirito? Immagini di condividere con i tuoi compari ravioli e un bicchiere di Est Est prima di una partita a dadi?

A Novigrad puoi!

I pasti sono serviti in game -ovvero durante il gioco senza uscire dal personaggio- e rispecchiano uno stile medievale, senza tralasciare gustosi riferimenti al gioco di The Witcher!

DOVE E COME MANGERÒ?

- ✦ In vari angoli della Cittadella troverete pasti freddi veloci.
- ✦ Presso la taverna degli Isenbrand e uno speciale banco del Mercato verrà sempre servito anche del cibo caldo, ma solo durante le ore pasti: 12:00 - 14:00 / 19:00 - 21:00
- ✦ Presso la bettola della famiglia Dabrowska potrete trovare birra, formaggi e stuzzichini freddi.
- ✦ Al venerdì sera le strade della Cittadella si animeranno e vi offriranno gustosi piatti, mentre le porte della taverna degli Isenbrand e della bettola dei Dabrowska saranno aperte a tutti.
- ✦ Sabato e domenica, il mercato della Fiera d'Estate resterà aperto per tutta la giornata, dalle 11:00 sino alle 17:30, e sarà possibile trovare sui suoi banchi curiosi e abbondanti cibi freddi giunti da ogni parte del regno.

I pasti serviti a Novigrad sono **tutti inclusi** nella quota di iscrizione ed comprendono:

- ✦ uno snack il pomeriggio del venerdì, prima che inizi l'evento;
- ✦ tutti i pasti in gioco, dalla cena del venerdì al pranzo di domenica;
- ✦ le colazioni di sabato e domenica, servite in ostello prima di ricominciare il gioco;
- ✦ un rinfresco post-larp domenica pomeriggio.





NON MANGIO CARNE

Le opzioni vegetariane abbondano: molte delle pietanze presenti al larp non contengono carne, o la includono servita a parte. Inoltre, tutti i cibi serviti nella taverna dei Dabrowska sono privi di carne.

Non siamo invece in grado di fornire un'alimentazione vegana, né priva di glutine. Se ne hai necessità, puoi portare il tuo cibo in un sacchettino con scritto in evidenza il tuo nome, e lo conserveremo in frigorifero per fartelo ritirare alla bisogna. In caso di esigenze particolari relative ai pasti dell'evento, puoi contattare Daniela camba@grv.it

STOVIGLIE E POSATE

L'evento include piatti, posate, bicchieri "in stile medievale" per tutti, ma se vuoi puoi portare le tue. Bada che siano di aspetto adatto (es., posate semplici in metallo, una ciotola in coccio, legno o metallo di aspetto rustico).

Se usi le stoviglie dello staff, noi le laveremo ma ti chiediamo di **svuotarle dagli avanzi** e se possibile di dargli una sciacquata. Il castello non ha la lavastoviglie né l'acqua calda e ringraziamo fin d'ora tutti quelli che eviteranno di sporcare più piatti del necessario o di cambiare boccale ogni mezz'ora.

DORMIRE

Il larp si svolge all'interno del maniero, ma i partecipanti dormiranno in un comodo ostello a due km di distanza (se non vieni in macchina, ti daremo un passaggio).

Incluso nel biglietto dell'evento, oltre ai pasti serviti durante il gioco, c'è quindi il pernottamento + colazione.

L'**Ostello Angolo Verde** è immerso in una cornice tranquilla di Angolo Terme con un ampio giardino e un comodo parcheggio.

La struttura propone camere doppie, triple, quadruple o in camerate, con bagni, docce calde e prima colazione.

Puoi scegliere la tua stanza compilando questo documento ([run 1](#) oppure [run 2](#)). Non ci sono supplementi per le doppie, ma i Produttori Associati e i Sostenitori hanno potuto scegliere per primi.

OSTELLO ANGOLO VERDE

www.angolverde.it

[Via Bregno 1, Angolo Terme \(BS\)](#) - <https://goo.gl/maps/bPAnMnPPdFs>





AMBIENTAZIONE

PROLOGO

La Fiera d'Estate è alle porte, ma alcuni hanno già preso a chiamarla in un altro modo:
Un Mercato di Sangue.

La ragione? Una preoccupante scia di morti che ha insanguinato la Cittadella, morti violente e ancora irrisolte. Tante, troppe, per non sentire le ombre che si allungano sul borgo come mani adunche e scheletriche. E così una morsa di sospetto e paura stringe i cuori della brava gente.

L'inverno se n'è andato, e con esso la fame e la putrescenza della morte.

Il sole ha risvegliato la terra, ma le speranze per una nuova stagione di rinascita e l'innocenza rassicurante del terso cielo d'estate forse non sono altro che un bell'abito nuovo, messo lì ad abbellire un corpo marcio, o, peggio ancora, un'anima nera come la notte, e profonda quando l'inferno.

La famiglia Dabrowska è stata la prima ad essere imbrattata di sangue. Una mattina bianca di galaverna **Janni Dabrowska** giaceva nella piazza del paese con la testa spaccata. Il colpevole non fu mai trovato.

Il cadavere di **Bregval Isenbrand** è stato il secondo, qualche mese più tardi. Le malelingue erano certe che l'assassino portasse il nome dei Godfrei, ma nessun cappio si è stretto a fare giustizia.

La spirale di sangue ha lambito di nuovo i Dabrowska quando l'intera famiglia ha sorpreso un Isenbrand ubriaco intento a cercare di strozzare uno dei familiari nel sonno. La tragedia è stata fortunatamente sventata

Maya Zorkac era Capitano della Guardia. Forte, fiera. Un baluardo.

L'hanno trovata smembrata, scomposta come una bambola di pezza nei pressi del cimitero, all'alba di un giorno di primavera. Dicono che se non avesse indossato i colori della guardia nessuno l'avrebbe potuta riconoscere.

Il Borgomastro della Cittadella, **Adalbert Skellen**, ha incontrato la sua fine sul filo di una lama. Pilastro del Consiglio Cittadino, la sua morte non solo è rimasta un mistero irrisolto, ma ha anche generato una tempesta ai vertici del borgo. Le carte e gli statuti che Skellen custodiva sono spariti nel nulla, insieme con altri suoi averi.

Infine è giunto il più orrendo dei crimini, che si è consumato proprio nei giorni prima della fiera.





Dietro al pozzo l'hanno trovato, minuscolo e livido.

Un neonato abbandonato lì per terra, senza vita e senza un nome.

La Fiera d'Estate non può certo essere annullata, ci sono troppe questioni in sospeso, per la Cittadella e per gli stranieri in visita.

Il **Consiglio Cittadino**, dopo anni che non veniva rieletto da diversi anni (come previsto da un antico Statuto della Cittadella, ora scomparso), sarà finalmente rinnovato, e si troverà a decidere di parecchie questioni, rese ancora più complicate dalla morte del Borgomastro.

Le tasse dovute alla ricca Novigrad e i costi di ricostruzione del ponte sono una faccenda molto seria, e così la lastricatura di una delle strade che partono dal **Crocevia** proprio fuori la Cittadella. Esse si snodano seguendo i punti cardinali, e ciascuno dei visitatori farà pressioni affinché sia la strada verso il proprio regno o città, ad essere rimessa in sesto.

La defunta Maya Zorkac non ha ancora un successore, occorre trovare un nuovo **Capitano della Guardia** e bandi pubblici sono stati affissi per trovare candidati adeguati all'incarico.

E poi ci sono gli affari, i commerci, i contratti da stringere e le commesse già stipulate.

La vita deve andare avanti, e i visitatori hanno viaggiato su strade rischiose per giungere al sicuro delle mura. Nei boschi si celano insidie di ogni natura. E molte di esse sono perniciose, in un modo o nell'altro.

La foresta di Grunwald è casa e tana di loschi figuri che vivono di violenza e soprusi, alle spalle della povera gente e degli onesti mercanti. **Briganti!** Assassini! E non sono neppure la feccia peggiore; perché gli **Scoi'atael** sono anch'essi efferati assassini e predoni, ma pure sterminatori di villaggi e coacervo pericoloso di razze maligne, inumane, come gli **Elfi**. L'oscura magia sempre attrae quel che le è simile. Lo chiama a sé.

Le immonde creature. Mostri!

Pochi li vedono e tornano indietro per raccontarlo, sono gli incubi delle notti inquiete, ma fatti di carne e artigli, e zanne.

Per fortuna queste empietà ferali si vedono raramente tra le mura della Cittadella, ma talvolta succede, specie dai condotti delle fogne. Quando da dietro le pareti di antica pietra si sente grattare, strisciare, grugnire è il momento di chiamare la Guardia Cittadina, ma non sempre sono creature in carne e ossa a infestare le case.

C'è chi dice che i **fantasmi inquieti dei Grunwald** ancora si aggirino per le antiche sale che furono il loro castello; altri ancora sostengono che gli spiriti non siano affatto dei vecchi baroni morti decenni fa, ma frutto di crimini più recenti. Che siano **le mani sporche di sangue, e le nere coscienze** dei cittadini del borgo, a svegliare i lamenti dei morti in cerca di vendetta, o giustizia.

I più devoti tra gli abitanti mormorano preghiere, si battono il petto, si lacerano le carni nella speranza che la virtù e la penitenza possano proteggerli dal Male. Perché fatti inquietanti come quelli che hanno preceduto il "Mercato di Sangue" sempre sono colpa della **Stregoneria**,





dell'empietà, dell'eresia. La Fiera ha certamente attirato anche persone con cattive intenzioni, o troppo sciocche per capire che indagare il male te lo porta addosso, che la magia sempre richiede un prezzo da pagare, ai carnefici come agli innocenti.

Se una soluzione esiste, al Male che insozza gli animi e imbratta e contagia come piaga gli individui, le loro famiglie e poi le intere città, nessuno l'ha ancora trovata.

La miseria spinge all'avidità e all'invidia, che nutrono il peccato e lo trasformano in bestia; questo hanno mostrato i Tempi Bui. Sia dunque benvenuta la rinascita! Risorga la prosperità a scacciare l'indigenza e la bassezza!

Ma i saggi che ricordano l'epoca d'oro prima della guerra sanno che **l'ambizione, il potere e il denaro sono anch'essi demoni** che albergano nel cuore degli uomini: desideri che affamano quegli istinti che dovrebbero placare. Essi generano avidità e invidia non meno dell'indigenza, e spingono al sopruso e al peccato.

E tutto torna da dove era iniziato.

Un eterno circolo di disgrazia. Un serpente che si morde la coda.

La vita non può che proseguire, tra le gioie e le inquietudini vissute in solitudine, o al desco di famiglia, nelle botteghe degli artigiani, nel fondo di un bicchiere in taverna e nella terra smossa dei cimiteri; o nelle ultime note di una canzone antica, che risuona per le vie della Cittadella la notte prima che inizi un Mercato di Sangue.

LA FIERA D'ESTATE

1° GIORNO

Arrivo dei Visitatori

Funerale (settima ora)

Discorso di benvenuto del Capo del Consiglio Cittadino (nona ora)

Fiaccolata e Cerimonia di accensione della Fiamma Imperitura (undicesima ora)

2° GIORNO

Mercato

Nomina del Capitano della Guardia e del Cacciatore di Mostri (sesta ora)

Discorso del Consiglio Cittadino e suo scioglimento (sesta ora)

Fiaccolata e Cerimonia di accensione della Fiamma Imperitura (undicesima ora)

3° GIORNO

Votazione per il Consiglio Cittadino (undicesima ora)

Discorso di insediamento del Capo del Consiglio Cittadino (dodicesima ora)





LA CITTADELLA

La nostra storia è ambientata in un piccolo borgo, chiamato la Cittadella. Prima della guerra era un luogo prospero, ricco di commerci, e sede di un grande mercato famoso in tutti i regni: la Fiera d'Estate.

Dopo lunghi anni di tribolazioni, miseria e morte, i tempi sembrano maturi per tentare di ricostruire i fasti di un tempo, ed ecco che in tutti i Regni del Nord, nella vicina città di Novigrad, persino presso le contrade del potente Impero e sulle coste dell'arcipelago delle Sei Sorelle fin oltre il mare, è giunta la notizia del mercato. Piccoli gruppi di viaggiatori sono in marcia per raggiungere la Cittadella, al fine di stringere nuovi commerci e alleanze, di ricostruire un futuro più roseo a dispetto di un mondo impervio e pericoloso.

La Cittadella è ora un borgo libero, amministrato da un consiglio cittadino eletto tra i membri delle famiglie più abbienti. E' geograficamente situata nella vasta regione nota come Regni del Nord, e si trova a pochi giorni di cammino dall'enorme città libera di Novigrad, di cui è parte secondo antichi accordi. Le famiglie della Cittadella pagano le tasse a Novigrad in cambio della protezione armata sulle strade circostanti, ed in caso di invasione da parte dei regni vicini.

I GRUPPI ESTERNI

I REGNI DEL NORD

Una vasta regione settentrionale, anticamente unita sotto l'egida di un unico Re e dei suoi vassalli, è ormai da tempo divisa in singoli domini amministrati da nobili locali e dai loro cavalieri. Riottosi, ambiziosi e desiderosi di espandersi, i Regni del Nord forgiavano talvolta fragili alleanze, o si impegnavano in conflitti per ampliare i propri territori. La città libera di Novigrad, così come la Cittadella sua satellite, fanno geograficamente parte dei Regni del Nord, e la stessa Cittadella fino a 50 anni fa era il castello del Barone Grunwald.

NOVIGRAD

Di gran lunga la città più grande e popolosa dei Regni del Nord, Novigrad non è soggetta ad una famiglia nobile, ma ormai da due secoli si è autoproclamata indipendente, ed è amministrata da un Consiglio eletto dai cittadini più ricchi e comandata dal Gerarca, scelto dal consiglio tra gli alti prelati della Chiesa della Fiamma Imperitura.

Oltre alle vaste campagne che circondano la città e la riforniscono di materie prime, Novigrad ha il porto più grande del Nord e, fatta eccezione per alcune città imperiali, è anche la metropoli più grande del mondo. Migliaia di abitanti, senza contare i forestieri, alte mura, strade lastricate, mercati coperti, piazze, banche, le corporazioni di tutti i mestieri immaginabili, un castello, torri e ville patrizie, un corpo di guardia da mozzare il fiato, Novigrad è tutto questo. Inoltre, tra le mura cittadine, si è sviluppato il culto della Fiamma Imperitura, che non solo è di gran lunga la religione più seguita nei Regni del Nord, ma è anche l'unica ammessa in città.

La Fiamma Imperitura è simbolo della perseveranza umana e della luce che guida attraverso le tenebre. La fiamma è progresso, ed annuncia l'avvento di giorni migliori.





I chierici della Fiamma Imperitura vigilano sulla fede come pure sui templi, in cui un fuoco brucia incessantemente. Gli inquisitori sono preti investiti della sacra missione di scovare e punire blasfemie, incantesimi, adoratori del male ed evocatori di mostri. Durante i tempi bui causati dalla carestia e dalla peste, l'Inquisizione ha processato e ucciso migliaia di eretici, le impietose campagne purificatrici della Chiesa sono note oggi con il nome di Grandi Purghe.

L'ARCIPELAGO DELLE SEI SORELLE

Un arcipelago di isole belle quanto impervie domina sui mari del Nord, i suoi abitanti sono guerrieri formidabili, abili artigiani e scaltri commercianti, benché tradizionalmente fossero feroci razziatori e secondo alcuni ancora lo siano. Ogni isola è governata da un Jarl, e benché non ci sia mai stato un Re delle isole, e spesso siano in lotta le une con le altre, capita che si uniscano per una grande impresa o per fare fronte comune ad una minaccia. Gli isolani hanno tradizioni e miti propri, Dèi e riti antichi, si dice infatti che più di qualsiasi altro popolo siano rimasti legati alle proprie origini. L'isola più grande delle Sei Sorelle è Rimfjord.

L'IMPERO

A sud del Regni del Nord si estende, gigantesco e tentacolare, l'Impero. Composto da una miriade di regioni, contrade e città conquistate nel corso dei secoli, l'Imperatore ha al proprio servizio un enorme esercito centrale ed un apparato burocratico che si occupa di tasse e leggi su tutto il territorio. I nobili, spesso discendenti di regnanti che piegarono il ginocchio, mantengono terre e titolo, ma sono sudditi dell'Imperatore non meno di artigiani e contadini. In alcuni casi, i fedeli condottieri dell'Imperatore vengono premiati con un titolo nobiliare. Nell'ultima guerra di conquista, l'Impero si è espanso a settentrione annettendo il piccolo regno di Zelenkirchen, che ora è l'Avamposto Imperiale confinante con i Regni del Nord, e con i territori della Cittadella.

IL DENARO

Nella Cittadella, essendo un centro mercantile importante, scorrono discrete quantità di denaro. Le monete usate sono, in ordine di valore crescente: il Quartino, il Leone, il Dragone e il Fiorino.

- ✦ Il **Quartino di rame** è il taglio più piccolo e di uso comune, vale un quarto di Leone. Piccolo, color rame, simbolo: un ramo di quercia
- ✦ Il **Leone d'argento** è l'**unità** di base, vale 4 quartini. Color argento, simbolo: un leone
- ✦ Il **Dragone d'oro vale 4** leoni ovvero 16 quartini. Color oro, simbolo: un drago
- ✦ Il **Fiorino Imperiale d'oro vale 40** leoni, ovvero 10 dragoni o 160 quartini. Color oro, simbolo: un giglio. Questa moneta è di grande valore e viene usata solo per scambi commerciali o altre transazioni significative.

Infine, l'**Oren** è una antica moneta che un tempo era usata nei Regni del Nord ma è ormai rara. Color oro, con iscrizioni, forma irregolare. Un Oren vale 10 leoni.



**Quartino****1/4** di Leone**1 Leone****Dragone****4** Leoni**Fiorino****40** Leoni**Oren** - 10 Leoni (rara)

Durante l'evento il denaro è importante per dar seguito ad alcune meccaniche di gioco. I soldi sono necessari per acquistare merci, pagare le tasse, saldare i debiti, corrompere e fare offerte. I mestieri svolti dalle famiglie della Cittadella, i mercanti della Fiera d'Estate e tutte quelle attività sotterranee non del tutto legali sono il motore per far girare le monete e l'economia in questa ambientazione. Non abbiate quindi paura di spendere e di spendervi per guadagnare.

DENARO INIZIALE

Ciascun personaggio, a seconda del suo censo, riceverà a inizio gioco dallo staff una dotazione di monete che rappresenta tutte le sue ricchezze, o comunque tutta la sua liquidità, ciò che si può permettere di spendere.

- ✦ Il personaggio "medio", indicativamente, riceverà 5 Leoni o poco più.
- ✦ Un personaggio "ricco" riceverà 20 Leoni o più
- ✦ Un personaggio davvero molto ricco riceverà 100 Leoni o più.

Per contro i personaggi di condizione particolarmente umile non riceveranno nulla, o una manciata di monetine.

POTERE D'ACQUISTO

- ✦ 1 Leone può comprare un piccolo favore o un breve servizio, un intero pasto, un oggetto poco prezioso in una bottega.
- ✦ 4 Leoni (cioè 1 Dragone) possono corrompere un personaggio non ricco, comprare un bell'oggetto in una bottega, assoldare qualcuno per un lavoro delicato.
- ✦ 40 Leoni (cioè 1 Fiorino) possono corrompere chiunque, comprare un gioiello prezioso, assoldare un'intera banda di poco di buono per un lavoro sporco.





- ✦ Per comprare una casa servono diversi Fiorini. Comprare navi o castelli richiederebbe *centinaia* di Fiorini ed è al di fuori dello scopo del gioco.

Infine, 1 Quartino può comprare uno spuntino o forse mezza birra.

Nota: un personaggio "ricco mercante" riceve moltissimo denaro dallo Staff, ma comunque non dovrà spenderlo subito tutto per comprare e far chiudere un'intera taverna o per ordinare 100 birre - ovviamente vi sono esigenze pratiche e limiti reali che si ripercuotono anche sul gioco.

I LAVORI

Durante il gioco i lavori verranno realmente effettuati, ma non temere, occuperanno solo una piccolissima parte del vostro tempo e saranno divertenti e coinvolgenti. Anche questo fa parte dell'esperienza dell'evento.

Riceverai insieme alla scheda del tuo personaggio la mansione che ricopre, la descrizione del lavoro da svolgere. Ogni bottega riceverà un allestimento e attrezzi appropriati al mestiere svolto, ma se vuoi puoi portare, in libertà e autonomia, accessori e strumenti supplementari, purché sempre in stile con l'ambientazione.

GIOCARE A DADI

Il gioco prevede la partecipazione di due o più sfidanti. Ogni partecipante ha cinque dadi e il turno procede sempre in senso orario intorno al tavolo.

- ✦ Ciascun giocatore piazza la propria offerta, prima di lanciare i dadi.
- ✦ Ciascun giocatore lancia i cinque dadi, tutti vedono i risultati ottenuti.
- ✦ Ciascun giocatore sceglie se mantenere la posta, aumentarla, o ritirarsi dalla partita, perdendo ciò che è stato puntato.
- ✦ Ciascun giocatore, facendo le sue considerazioni sulle combinazioni uscite, può scegliere di ripetere il lancio di un qualsiasi numero di dadi o di nessuno.
- ✦ Chi ha la migliore combinazione di dadi dopo il secondo lancio vince tutta la posta.

Questo gioco attira molti spettatori e anche loro possono scommettere, ma solo prima del primo lancio di dadi.

Le combinazioni vincenti sono (dal più alto al più basso):

- ✦ **Cinque facce:** cinque dadi mostrano lo stesso valore
- ✦ **Quattro facce:** quattro dadi mostrano lo stesso valore
- ✦ **Pieno:** una coppia e un tris
- ✦ **Scala del sei:** i dadi compongono una scala dal 2 al 6 (2,3,4,5,6)
- ✦ **Scala del cinque:** i dadi compongono una scala dal 1 al 5 (1,2,3,4,5)
- ✦ **Tris:** tre dadi mostrano lo stesso valore
- ✦ **Doppia coppia:** i dadi mostrano due coppie di valori abbinati
- ✦ **Una coppia:** i dadi mostrano una singola coppia di valori





COMBATTIMENTO E FERITE

COMBATTIMENTO CON LE ARMI

L'approccio al combattimento non è sportivo né agonistico, ma **cinematografico**: duelli e risse 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. Come nella vita reale, una ferita è grave e bisognosa di cure immediate per non far peggiorare la situazione: nel larp vale la stessa regola. Inoltre, non siamo in un videogioco (un media in cui è tradizione gli scontri siano frequenti e privi di effetti duraturi). Piuttosto, come in un film, il combattimento dovrebbe essere una cosa seria e con rischio di gravi conseguenze, cui i personaggi si dedicano solo quando la situazione non presenta altre alternative.

ARMI E FERITE

A Novigrad utilizzeremo le tipiche "armi in lattice" da larp: repliche innocue e realistiche di armi medievali. Durante il gioco, tutti fingeremo che le armi siano vere e interpreteremo le "ferite" subite in modo convincente e drammaticamente appropriato. Per convenzione, il primo colpo netto 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 netto ti **Sconfigge**: il tuo personaggio è gravemente ferito, o comunque è esausto, a terra, demoralizzato o terrorizzato e non sei in grado di combattere né di fuggire.

RESISTENZA

Alcuni personaggi hanno un valore di **Resistenza**, cioè possono assorbire, in ciascun combattimento, un certo numero di colpi prima di rimanere Feriti. Essere un Combattente di livello sufficiente (vedi oltre) può fornire +1 di Resistenza. Indossare un'armatura abbastanza robusta (es. una cotta di maglia, oppure alcuni pezzi di armatura di piastre, oppure una corazza di cuoio rigido) fornisce +1 di Resistenza, oppure +2 se sei un Combattente. Effetti magici o particolari poteri innati possono conferire ulteriore Resistenza.

Se viene intaccata la tua Resistenza, non sei "Ferito", ma fa comunque molto male: devi accusare il colpo in modo palese e stringere i denti. La Resistenza si "ricarica" completamente dopo un quarto d'ora passato a riposare, o a rifocillarsi in taverna, o comunque in una situazione sicura e tranquilla.

ARCHI E FRECCIE

Una freccia o dardo di balestra conta come **3 colpi** d'arma, quindi è sufficiente a Sconfiggere la maggior parte dei personaggi con un colpo solo. Questa regola serve perché è molto difficile riuscire a tirare più di una freccia a segno su un avversario durante un combattimento.





COMBATTENTI E NON COMBATTENTI

A Novigrad vi sono guerrieri addestrati, ma anche molti personaggi che non sono mai scesi su un campo di battaglia, non hanno mai brandito un'arma in vita loro, o addirittura sono terrorizzati dallo scontro fisico. L'universo che rappresentiamo non è un'epica popolata da eroi senza paura, ma un mondo cupo dove i forti si impongono, anche fisicamente, sui più deboli.

Ciascun personaggio ha un livello di **Combattente**  che può andare da zero a tre:



Non hai nessuna vera esperienza di combattimento, o sei stato traumatizzato da esso. Puoi impugnare un'arma per difenderti, simulando palese goffaggine e/o timore. In casi estremi potresti attaccare qualcuno usando un Pugnale.



Puoi combattere normalmente con spade, asce o altre armi a una mano, oppure con arco e frecce. Se indossi un'armatura, ottieni +2 di Resistenza anziché +1.



Grazie alla tua robustezza fisica, ai tuoi riflessi o alla tua tempra, hai +1 di Resistenza.



Sei un vero guerriero addestrato a usare tutte le armi, le armi lunghe, gli scudi, o a combattere con due armi, una per mano.

Il livello di combattente è determinato dai Tratti che possiede il tuo personaggio: infatti, come scoprirai leggendo la descrizione completa dei tuoi Tratti, alcuni di essi aggiungono , altri ne sottraggono: troverai il tuo livello complessivo di Combattente nel Quest Builder, sotto al tuo ritratto.

ARMI AMMESSE

In breve: durante Novigrad utilizzeremo le tipiche "armi in lattice" da larp: repliche innocue e realistiche di armi medievali. Quasi tutte le normali armi da larp fantasy che puoi trovare in vendita vanno bene, tranne gli scudi enormi. Più in dettaglio:

- ✦ Puoi usare solo le "armi in lattice" classiche da larp (in Plastazote + lattice oppure a stampo).
- ✦ Non puoi usare scudi irrealisticamente enormi. L'altezza massima consentita di uno scudo è 115 cm, che è circa l'altezza storica di uno scutum romano. Nota che alcuni scudi da larp sono alti 150 o anche 160 cm - sono RIDICOLI e non li potrai usare.
- ✦ Non puoi usare due spade lunghe contemporaneamente (una per mano). Puoi combattere con due armi solo se la loro lunghezza sommata è 160 cm o meno (es. spada + pugnale, oppure due asce non troppo lunghe.).
- ✦ Le armi molto lunghe (spadoni, alabarde) vanno impugnate sempre a due mani, altrimenti i colpi non saranno validi. Le lance possono essere tenute con una mano sola esclusivamente se la impugni al centro; non puoi "tirare di scherma" con la lancia da due metri.
- ✦ Non puoi usare armi in "gaffa" (nastro americano), armi non dipinte o comunque troppo brutte.





- ✦ Non puoi usare armi in plastica, armi da cosplay con imbottitura parziale o con fregi o spunzoni duri o che possono graffiare. Le armi da larp sono sempre completamente imbottite, anche su pomo e guardia.
- ✦ Non puoi lanciare le armi addosso ai nemici - solo le armi appositamente “da lancio” (ovvero: pugnali, asce o simili privi di anima rigida) possono essere lanciate.
- ✦ Non puoi usare archi o balestre di potenza superiore a 30 libbre. Quando compri un arco, viene sempre indicato il libbraggio. Se hai un arco e non ne conosci il libbraggio, se è un arco “vero” probabilmente è troppo potente; considera che 20 libbre è un arco da bambini.
- ✦ Non puoi usare archi o balestre visibilmente moderni (es. “archi scuola” non mascherati).
- ✦ Puoi usare solo le classiche frecce da larp (con la punta imbottita in espanso morbido). Se te le costruisci da solo, segui attentamente una delle molte guide che trovi online; in particolare: prima di mettere l’imbottitura morbida, taglia la punta in metallo della freccia e metti un “tappo” di gomma dura o plastica per evitare che l’asta della freccia possa perforare l’imbottitura.
- ✦ Per motivi estetici, le frecce devono avere la punta ricoperta da un pezzo di stoffa leggera color marrone (o grigio o altro tono spento). Vedi la foto.
- ✦ Non puoi usare armi in lattice di aspetto moderno (es. che simulano katana, motoseghe, tubi in metallo, chiavi inglesi).
- ✦ Non puoi (ovviamente) usare né portare al larp armi vere di alcun genere. Se hai un coltellino da campeggio o per cucinare tienilo in tasca, in una borsa, sul tavolo - NON tenerlo alla cintura di fianco al coltello in lattice; considera che qualcuno potrebbe sfilartelo pensando che sia finto e usarlo.
- ✦ Solo i personaggi che non combattono possono portare un vero bastone di legno (es. da passeggio, da “mago”). I veri bastoni non possono essere portati in battaglia né usati per parare.



RISSE

Il contesto di Novigrad si presta a ospitare furibonde scazzottate. Eventuali risse saranno simulate in sicurezza “giocando a fare la lotta”, cioè tirando colpi a vuoto o delicatamente al corpo, o afferrando in modo innocuo e complice l'avversario.

Come per i duelli armati, anche gli scontri corpo a corpo nella fiction sono pericolosi. Nessuno esce davvero indenne. Chiediamo anche in questi casi di interpretare realisticamente le botte ricevute, dando vita a belle scene drammatiche da vedere.

PUGNI CHIUSI: GLI INCONTRI DI BOXE

Gli incontri di pugilato sono sempre tra due contendenti e sono a tutti gli effetti simili alle risse. Lo stile di combattimento è un misto tra il pugilato e la lotta. Lo scontro viene vinto quando uno dei due combattenti rimane al tappeto per 5 secondi senza riuscire a rialzarsi oppure quando uno dei due si arrende, e concede la vittoria.





I combattimenti sono puramente scenici e l'esito viene stabilito dai due giocatori prima dello scontro.

La regola fuori gioco per la decisione è la seguente:

i due combattenti si avvicinano tra loro per avvolgere le mani tra le bende. Si aiuteranno l'un l'altro e in quest'occasione, parlandosi a bassa voce, concorderanno chi vincerà e, se vogliono, in che modo. Se un personaggio ha più X dell'altro, solitamente vincerà; ma l'esito dello scontro può essere lasciato al caso, facendo (discretamente) pari o dispari prima di iniziare, oppure decidendolo insieme. Il momento di dialogo è anche occasione per mettersi d'accordo fuori gioco sul livello di intensità dello scontro o per stabilire un segnale per portare lo scontro alla conclusione.

Esempio:

Stefan e Inge si sfidano ad un incontro di boxe, i personaggi si avvicinano tra loro affinché i giocatori possano aiutarsi con la fasciatura delle mani e rapidamente accordarsi. Decidono di lasciare l'esito al caso: fanno pari e dispari e la fortuna favorisce Stefan, che vincerà l'incontro. I due ne approfittano anche sull'andamento dell'incontro: Inge assesterà tutti i colpi iniziali mettendo in difficoltà Stefan, che rimane al tappeto per qualche secondo, per poi rialzarsi. Inge allora lo irriderà (Stefan suggerisce un insulto alla sua famiglia, a cui tiene molto) e gli proporrà la resa. Stefan si infurierà e reagirà, e dopo qualche scambio, butterà Inge a terra e la colpirà finché non rimane al tappeto.

GUARIGIONE

Una ferita in un contesto medievale è sempre potenzialmente grave e necessita di cure per evitare le infezioni. Per convenzione l'unico modo per guarire richiede i seguenti passaggi:

- ✦ farsi **portare a riposare nella propria casa** o nel proprio accampamento. Ogni "casa" delle famiglie della Cittadella e ogni tenda dei Visitatori avrà un giaciglio dedicato alla convalescenza dei feriti.
- ✦ essere **visitati da un cerusico** o da qualcuno con competenze mediche. Questa figura è l'unica che può decretare la gravità della lesione e del tempo necessario (**massimo 1 ora**) per la guarigione. Quel che proferisce è verità indiscutibile. Basandosi su ciò che gli riferisce il ferito o chi era con lui, dopo la visita il cerusico decide (inventa) e spiega in gioco la diagnosi, le cure necessarie e i possibili effetti postumi. Quindi si adopererà in un trattamento appropriato con bende, erbe, misture e qualsiasi altro strumento a disposizione.
- ✦ essere **accuditi** da familiari e amici durante tutto il periodo di degenza. Il ferito non dovrebbe essere mai lasciato da solo! L'accudimento è parte integrante della cura. I badanti del caso devono darsi il cambio e si occuperanno di mantenere umida la pezza posta sulla fronte del degente, di lavare la ferita, di dare l'acqua da bere, di proferire parole di conforto, ecc.

Queste sono le **tre condizioni** per una corretta guarigione, che offrono spunti interessanti di roleplay al tuo personaggio e a quelli circostanti. Non negarteli!





FERITE SPECIALI: LE INFEZIONI

Ci sono casi in cui le ferite diventano **infezioni** gravi. Questo può accadere in due specifici casi: o perché è il cerusico che decreta a suo insindacabile giudizio tale stato, o perché si è stati feriti da un mostro particolare, il **Necrofago**.

Qualche minuto dopo la diagnosi o al ferita, il giocatore che si trova in questa condizione dovrà far finta di essere percosso da tremori e febbri, di manifestare lamenti e dolori, e infine di cedere ai deliri.

Durante quest'ultimo stadio di vaneggiamento, il personaggio è vittima di allucinazioni, tormenti, inquietudini ed esaltazioni durante i quali dovrà **confessare un segreto** che custodisce. Che sia suo o di un altro personaggio è indifferente. Questa è una buona occasione per svelare informazioni davanti ad altri personaggi e dare la possibilità di farle circolare. Ricordate sempre: un segreto tenuto nascosto è un segreto che non verrà mai giocato!

Facciamo un esempio: Gunter in passato ha ucciso il fratello Brumer e poi occultato il corpo e taciuto il segreto. Un Necrofago lo ferisce al braccio. Viene portato in casa sul giaciglio e viene sottoposto alle cure del cerusico a all'accudimento dei famigliari. Gunter inizia ad aggravarsi perché l'infezione prende piede. Tremori e urla invadono la stanza, poi la mente vacilla e cede. Gunter, con vistosa paura e incredulità, indica l'angolo della stanza e inizia a blaterare: *"Perdonami, non volevo farlo! Sei venuto a prendermi? Ti prego fratello, scusami per quello che ho fatto! Ma non ho mai sopportato il fatto che tu fossi primo in tutto, e per me rimanevano solo le briciole"*.

Se il malato viene visitato da un cerusico, gli effetti dell'infezione svaniscono in circa mezz'ora.

IL CERUSICO

Alcuni giocatori troveranno nella descrizione completa di uno dei Tratti scelti che il loro personaggio è un Cerusico, ovvero è in grado di suturare le ferite o di amministrare erbe per curare i malanni. Che abbia appreso la sua arte grazie allo studio su tomi polverosi, agli insegnamenti di un altro maestro, o alla pratica sul campo di battaglia, si tratta di un mestiere di grande responsabilità.

IL CERUSICO DEVE:

- ✦ portarsi da casa gli **strumenti** necessari alla sua arte, cose come: bende, garze, sangue finto, ago e filo per simulare suture, boccette d'acqua o di "unguenti" da spalmare; volendo, attrezzi chirurgici come pinze o seghetto. Forniremo alcuni materiali adatti a chi ne fosse sprovvisto, ma consigliamo a tutti i cerusici di portarsi almeno una decina di bende lunghe un paio di metri (è sufficiente strappare a strisce un vecchio lenzuolo o qualsiasi altro pezzo di stoffa bianca)
- ✦ 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 che il cerusico spogli parzialmente il paziente, arrivando a esporre la pelle nuda in un punto dove è stato ferito (niente bende arrotolate sopra l'armatura), e che traffichi su ogni ferito per almeno due o tre minuti o più.
- ✦ stabilire la gravità delle ferite e i tempi di guarigione, comunicandoli al paziente. Spetta quindi al giocatore cerusico decidere quanto è grave ogni ferita e quali effetti esatti avrà (basandosi, se possibile, su quanto avvenuto in gioco e su quanto gli spiega il paziente). Questo include stabilire quali ferite sono mortali e quanto sarà lunga l'agonia.





- ✦ evitare di pronunciare diagnosi troppo difficili da rappresentare scenicamente (es. amputare una gamba; 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 Sconfitto durerà **al massimo 1 ora**, in cui il paziente sarà costretto a letto o comunque debilitato. La convalescenza di un personaggio Ferito durerà **al massimo mezz'ora**, in cui il paziente sarà indebolito, zoppicante, confuso, dolorante. Il cerusico darà in gioco le informazioni corrette al paziente e a chi è presente su come comportarsi e per quanto tempo.

LA MORTE

Per permettere a tutti di godersi l'evento, e perché vogliamo rappresentare uno scenario ricco di conflitti ma molto lontano da una "guerra aperta" o da un continuo massacro, di norma **non è possibile uccidere** nessuno (tranne i mostri). I nemici possono essere malmenati, imprigionati, pugnalati, umiliati, trafitti, menomati, ma non assassinati. Sbizzarrisciti, e ricorda che avere un nemico ferito e ansioso di vendicarsi è molto più divertente e ricco di potenziale drammatico che avere un nemico morto con cui non puoi più giocare.

Quindi: non **fare mai scene** in cui giustizi, sgozzi, accoltelli ripetutamente, massacri di colpi un'altra persona, o comunque non compiere azioni che, realisticamente, dovrebbero uccidere senza scampo il tuo nemico.

Se sei un cerusico, **non dire mai** che un paziente è **morto** o sta per morire. Se sei ferito, non dire mai al cerusico "mi hanno sgozzato" o "mi hanno sventrato", ma piuttosto "ho una ferita al collo" o "quel porco mi ha pugnalato".

Se nella foga del momento qualcuno sbaglia, metti una pezza: "era solo una ferita di striscio", "per fortuna la spada non ha trafitto nessun organo interno" o così via.

ECCEZIONI: QUANDO MORIRE

Esistono 3 modi, rari e specifici, in cui un personaggio può morire:

- ✦ tramite **pubblica impiccagione**, in seguito a una condanna a morte ufficiale proclamata da uno dei personaggi dotati di questo potere. Vedi "[Boia ed Esecuzioni](#)".
- ✦ tramite il **veleno Lutto della Mantide**, che a meno di assumere il leggendario antidoto, è sempre letale. Lo riconoscerai dal forte sapore di **menta**. Vedi "[Veleni](#)".
- ✦ tramite rituali o altre situazioni particolari, comunicati tramite il codice VERITAS o nelle informazioni complete della tua scheda personaggio. Vedi "[VERITAS](#)".

In ogni caso, a morire saranno pochissimi personaggi, e quasi tutti dal sabato sera in poi - nessuno morirà nelle prime fasi del larp.

E SE MI MUORE IL PERSONAGGIO?

Se il tuo personaggio muore, sei il benvenuto a partecipare alle ultime ore del larp come Personaggio Non Giocante, cioè facendo il mostro, la comparsa o altri ruoli specifici gestiti dallo Staff. Se decidi di farlo, ti forniremo un costume per evitare che qualcuno ti confonda col tuo personaggio defunto, e ricambieremo il tuo aiuto assegnandoti dei "Buoni Larp", cioè uno sconto valido per partecipare a qualsiasi larp futuro di Terre Spezzate.





INTENSITÀ E SICUREZZA

Buon senso! Usa sempre il **buon senso** e non fare nulla di pericoloso: nessuno deve farsi male. Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche, anche intense o negative, con gli altri 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.

CONTATTARE LO STAFF

Durante il gioco, per qualsiasi necessità puoi rivolgerti all'**Indovino del pozzo**. Gli staff con un **fazzoletto giallo** sono **Sguatter**i impegnati a lavorare dietro le quinte.

Può succedere che lo Staff debba darti discretamente delle indicazioni: se l'Indovino o uno Sguattero ti sussurra all'orecchio la parola "**VERITAS**", quanto segue è un "**fato**", ovvero un'istruzione "obbligatoria" che tu o il tuo personaggio dovete eseguire. (Vedi [VERITAS](#))

IL SAGGIO INDOVINO DEL POZZO

Durante l'evento sarà sempre presente un **saggio indovino con un bastone** vicino al [Pozzo della Corruzione](#). Questo personaggio è interpretato da uno Staff e serve a darti consigli o spiegazioni sul gioco. Puoi rivolgerti all'indovino per ogni questione, sia di carattere pratico che più legata al gioco e ti risponderà con saggi consigli e spunti di azione.

Inoltre, sentiti libero di parlare, avendo cura di essere in disparte, anche schiettamente fuori dal personaggio, per avere maggiori chiarimenti su qualsiasi questione!

LO STAFF FUORI DAL GIOCO: NESSUNO BADA AGLI SGUATTERI

Gli "sguatter"i non sono veri personaggi, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte, dando meno fastidio possibile al gioco. **Gli sguatter**i sono riconoscibili da un **vistoso fazzoletto giallo al collo**. Quando li incroci, ignorali.

SAFWORD: PAROLE DI SICUREZZA

VACCI PIANO!

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'altro giocatore che deve evitare di essere troppo realistico, 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 rispettarla ciecamente.





È TUTTO QUI?

Più spesso, può capitare che un giocatore sia troppo prudente o timido 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'altro giocatore 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.

E se mi cade un vaso in testa? E se va a fuoco il castello? Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale emergenza, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà ed eventualmente avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare.

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.

Prima dell'evento terremo un workshop per imparare ad usare le SAFEWORLD, su come gestire l'intensità di alcune interazioni. Le SAFEWORLD vanno sempre rispettate.

AZIONI "DELICATE" E RISPETTO RECIPROCO

Se quanto segue ti pare ovvio: ottimo!

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 chiarirti le idee fuori dal gioco, per un paio d'ore o fino alla giornata successiva.

NASCONDERE E PERQUISIRE

Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi parti "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 nelle tasche, nella scarsella, nelle sacche o in altri posti simili.

Più in generale: 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.





RISPETTA SEMPRE LE PROPRIETÀ ALTRUI

Se il tuo personaggio deruba, ad esempio, i guanti o la spada di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore, o dello Staff. In questi casi ricorda sempre di averne il massimo rispetto e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e i prop degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato "davvero". Restituisci tempestivamente gli oggetti "rubati" o almeno fai sapere al proprietario che sono al sicuro.

PRIGIONIA E TORTURA

Se, per qualche motivo, prendi qualcuno prigioniero, rispetta sempre queste indicazioni:

Non legare nessuno con le mani dietro la schiena o per il collo e evita nodi troppo stretti. Se bendi gli occhi di qualcuno, sei responsabile che non vada a sbattere e non cada nel fosso.

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.

Assicurati che il prigioniero riceva acqua e cibo. Se la prigionia diventa noiosa, o comunque si protrae per più di un'ora, il prigioniero e il carceriere dovrebbero trovare un modo credibile e drammaticamente appropriato per porre fine alla scena e andare avanti con la storia.

Se un personaggio è stato condannato e imprigionato nella guardiola, e il giocatore è d'accordo, può rimanere prigioniero più a lungo, purché tu e le altre guardie vi assicuriate che non si annoi, ovvero che riceva frequenti visite o interrogatori, che venga regolarmente accompagnato all'esterno per stare alla gogna, per essere interrogato o per qualche altro pretesto che sarà tua responsabilità escogitare.

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste sono regolate dalle parole di sicurezza "Vacci Piano" oppure "È tutto qui?". In ogni caso non bisogna 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...)

INTIMITÀ

Le eventuali scene di intimità e di sesso vanno giocate con senso di responsabilità e complicità tra i partecipanti. Rispettiamo e usiamo le safeword, e cerchiamo tutti di impegnarci per mantenere la scena un'esperienza serena per gli altri giocatori.

Le scene di intimità e di sesso sono, nei limiti della decenza, rappresentate realmente. Le azioni più spinte vengono simulate, **mimandole in chiave più soft**. I giocatori ricorrono a trucchi e convenzioni per evitare cose troppo osè, e usano le safeword per regolare il livello di astrazione o di verosimiglianza di una scena di intimità. Durante il workshop pre-gioco faremo spiegazioni e prove pratiche in modo che tutti siano a proprio agio con questa meccanica; in generale:

- ✦ Tenersi per mano, accarezzarsi i capelli e il viso bisbigliando parole d'amore, abbracciarsi e simili: queste cose si fanno tranquillamente e realmente.
- ✦ Un bacio sulla guancia, o un **bacio a stampo** sulle labbra "rappresentano" il bacio appassionato.



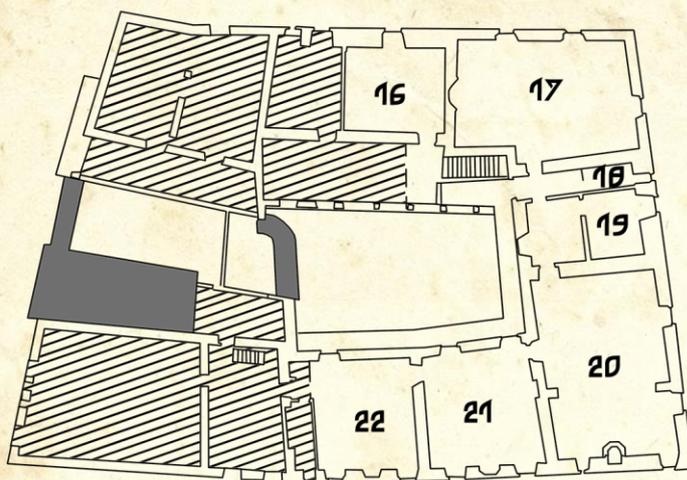


- ✦ **Non** si toccano mai, né a uomini né a donne, i genitali, il seno, il sedere, l'interno coscia. Carezze e palpeggi in queste parti del corpo vengono sostituite dalle stesse azioni sulle spalle, sulla nuca, sui fianchi ecc.
- ✦ **Un abbraccio con carezze** sulla schiena e insistiti baci sulla guancia e sospiri "rappresenterà" un petting spinto.
- ✦ Togliere o slacciare in modo suggestivo uno o più capi di vestiario "rappresenterà" un amplesso. Non è uno spogliarello ma un gesto convenzionale ed efficace, da usare con buon senso. Ad esempio: lei toglie il cappello e la giubba di lui. Oppure: lui slaccia il collo della camicia di lei; o le solleva parzialmente la gonna.
- ✦ Non consigliamo di fare cose come piegare il partner a 90° e mimare di possederlo attraverso i vestiti: risulta ridicolo e imbarazzante.
- ✦ Piuttosto (oltre al gesto convenzionale di spogliare il partner), i giocatori produrranno gemiti appropriati, abbracci, giaceranno affiancati, seduti abbracciati o simili per circa un minuto.
- ✦ Subito dopo l'eventuale estasi, gli amanti dovrebbero giocare una scena insieme, che sia un saluto amaro, uno scambio di tenerezze, una promessa d'amore.

Ci si aspetta che facciate **ampio uso delle parole di sicurezza**. Deve essere agevole, per chi lo desidera, giocare una scena di sesso piuttosto astratta, es. bacio sulla guancia, abbraccio con qualche scambio di parole, i due che parlano dopo.

Spogliare simbolicamente il partner di un capo di vestiario vale anche come codice: se durante il gioco vedi due persone che lo fanno, significa che il tuo personaggio li ha sorpresi mentre commettevano atti carnali.

LA CITTADILLA – PRIMO PIANO



LEGENDA

- 16 ALTENDORF – STAMPATORI
- 17 ROZEWICZ – OREFICI
- 18 LATRINE
- 19 CUCINA – ISENBRAND
- 20 ISENBRAND – TAVERNA LILLA E UVASPINA
- 21 SALA DEL CONSIGLIO CITTADINO
- 22 STANZA DEL BORGOMASTRO





CONVENZIONI E MECCANICHE

FUORI DAL GIOCO

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 **rose gialle**. Se vedi questi oggetti, ignorali.

LUCI, TORCE, CANDELE

Nella fiction, nella Cittadella non c'è luce elettrica.

E' possibile che alcune luci elettriche saranno utilizzate in gioco e mascherate per rappresentare lampade a olio. Tutte le luci elettriche vengono quindi gestite dallo Staff; i giocatori non devono mai accendere né spegnere gli interruttori durante il gioco.

Le candele, le fiaccole e le lanterne saranno rappresentate da... vere candele, fiaccole e lanterne, che i personaggi potranno usare e spostare liberamente, con qualche accortezza:

- ✦ Per non sporcare, le candele non si possono mai togliere dalle rispettive lanterne, candelabri eccetera.
- ✦ Le fiamme aperte (cioè i candelabri, le fiaccole, ma non le lanterne) non devono essere lasciate incustodite negli interni. Vogliamo portare a termine l'evento senza nessun incendio.
- ✦ I bracieri e le "padelle romane" (piatti di terracotta con ceri di citronella), come pure le eventuali torce, saranno allestiti negli esterni e NON dovranno mai essere portati all'interno.

FUMARE SIGARETTE

La pipa è in stile, ma per evitare anacronismi invitiamo chi fuma sigarette a spostarsi al margine del giardino. Predisporremo uno spazio con posacenere vicino al cancello d'ingresso.

IL SEGNALE DI INIZIO E FINE GIOCO

Il suono delle campane segna l'inizio e la fine delle giornate di gioco. Nella fiction, questo rappresenta il **coprifuoco**: troppi mostri e altri pericoli si celano nel cuore della notte e tutte le persone dotate di senno riparano al sicuro.

Quando sentirai suonare le campane, significa che restano pochi minuti di gioco: concludi brevemente la scena o il dialogo che stavi facendo e quindi torna nella tua casa se abiti nella Cittadella, o nel tuo accampamento se sei un forestiero. Dopo qualche minuto accenderemo le luci elettriche del castello e saremo effettivamente fuori dal gioco.

Nel pomeriggio di domenica, le campane non marciano il coprifuoco, ma la chiusura imminente della Fiera d'Estate. La sostanza non cambia, ma anziché a casa tua, recati nella Corte del Pozzo, dove ci raduneremo tutti per la conclusione.





SPADE D'ARGENTO

Forgiate in ferro meteoritico e rivestite d'argento da un abile artigiano, queste rare lame sono particolarmente **efficaci contro le creature mostruose**.

Tradizionalmente, i witcher portavano sempre una spada d'acciaio e una spada d'argento, scegliendo la più adatta a ciascuna occasione.

Infatti le lame d'argento sono molto più delicate delle comuni spade e **perdono il filo** se usate per parare armi d'acciaio o per colpire avversari che indossano armature.

In termini di gioco, se usi una spada d'argento in combattimento contro un essere umano anziché un mostro, dopo qualche scambio l'arma diventerà inutilizzabile. Per affilarla è necessaria una forgia, e **1 ora** di lavoro di un **fabbro** (in assenza della forgia, si può utilizzare il laboratorio degli orafi Rozewicz).

Le spade d'argento sono riconoscibili grazie a **un drappo di stoffa chiara** legato sul pomo.

IL POZZO DELLA CORRUZIONE

Durante l'evento sarà sempre presente un **saggio indovino con un bastone** vicino al Pozzo della Corruzione. Questo personaggio è interpretato da uno Staff e serve a darti consigli o spiegazioni sul gioco. Puoi rivolgerti all'indovino per ogni questione, sia di carattere pratico che più legata al gioco e ti risponderà con saggi consigli e spunti di azione.

Inoltre, sentiti libero di parlare, avendo cura di essere in disparte, anche schiettamente fuori dal personaggio, per avere maggiori chiarimenti su qualsiasi questione!

Il saggio veglia anche sul **pozzo della corruzione**. Durante il gioco il tuo personaggio può compiere decisioni difficili, o azioni compromettenti, o ancora mancare di portare a termine determinati obiettivi. Se dovessi trovarti in uno di questi casi, a volte descritti nella scheda del tuo personaggio, a volte suggeriti dallo Staff direttamente in gioco, o altre volte decretati in autonomia da te stesso, dovrai inderogabilmente recarti dall'indovino, descrivergli il motivo per il quale tu sia al suo cospetto e pescare una o più carte dal pozzo della corruzione. L'anima del tuo personaggio si è in parte corrotta e tale macchia si manifesta in questo modo. Su quel foglietto troverai la descrizione e le indicazioni da seguire di una maledizione o di un imprevisto. Segui quel che c'è scritto e divertiti ad interpretarlo. La maggior parte delle carte aumenteranno la corruzione del tuo personaggio (sarà l'Indovino a tenerne traccia, scrivendo sul suo malvagio librone) mentre altre potrebbero avere effetti immediati o duraturi più o meno intensi in base a quanta corruzione avrai accumulato fino a quel momento.

ANDARE AL POZZO

Nota che il Pozzo della Corruzione è una meccanica fuori gioco, non esiste nella storia dell'evento e non puoi parlare agli altri personaggi di quanta corruzione hai accumulato o altri dettagli relativi a questa tecnica. Se in gioco devi riferirti al Pozzo della Corruzione, perché magari hai bisogno di andarci e devi congedarti da una scena, di qualcosa come "devo andare a parlare con l'Indovino".





Ogni volta che un potere di un altro giocatore, una regola o un suggerimento sulla tua scheda di chiedono di andare a pescare carte dal Pozzo, NON ci aspettiamo che tu lo faccia immediatamente! Prenditi il tempo necessario per finire la scena e vai dall'Indovino alla prima occasione utile che non spezzi troppo il gioco. Inoltre, se vedi che l'Indovino è occupato, non metterti in fila come faresti alle poste, luogo notoriamente molto più corrotto e malvagio del nostro pozzo, ma torna più tardi!

BOIA ED ESECUZIONI

Alla Cittadella le esecuzioni capitali vengono fatte tramite impiccagione. Il Boia è l'unico che possa fisicamente impiccare qualcuno alla forca, ed è interpretato da un membro dello staff che gestisce l'imbragatura in sicurezza del giocatore.

La condanna può essere decretata esclusivamente da tre personaggi "giudici": il **Capo del Consiglio Cittadino** e il **Consigliere di Novigrad** possono condannare per ragioni mondane, il **Gerarca dell'Inquisizione** può condannare a morte per ragioni religiose.

La morte per impiccagione è la più severa delle punizioni, può essere comminata poche volte durante l'evento ed è tra le pochissime eccezioni alla regola generale che impedisce di uccidere definitivamente qualcuno (vedi "[La morte](#)")

Ciascuno dei tre personaggi di cui sopra può condannare a morte **al massimo tre** persone durante tutto l'evento.

Inoltre, nel caso di un personaggio giocante, la condanna può essere *sentenziata* in qualsiasi momento, ma potrà essere *eseguita* solo dopo la cena di sabato, per permettere al giocatore di interpretare il suo personaggio per quasi tutto l'evento. Nell'attesa dell'esecuzione il personaggio potrà essere imprigionato, condotto alla gogna, o anche lasciato sotto la custodia di un garante rispettato e autorizzato a muoversi in una parte della Cittadella, ecc.

Prima dell'impiccagione è necessario preavvisare l'Indovino. Non è detto che il Boia sia immediatamente disponibile, ma entro 1 ora dalla chiamata dovrebbe riuscire a occuparsi della condanna.

CONDANNE PIÙ LIEVI

Di norma, i "giudici" possono (e devono) condannare soprattutto a punizioni più lievi, come tenere il colpevole alla gogna (per meno di un'ora), farlo battere o fustigare in pubblico, in casi gravi magari far tagliare una mano.

GUARDIE CITTADINE

Le Guardie Cittadine della Cittadella e di Novigrad possono invece mettere in carcere un sospetto (per un'ora) e, se autorizzati da un membro del Consiglio Cittadino o dell'inquisizione, torturare un sospetto.





VELENI

Esistono tre tipi di insidiosi veleni nel mondo di Novigrad. Nel gioco, ogni veleno è identificato da uno specifico **sapore**: se mangiando o bevendo qualcosa senti un forte sapore di **sale**, di **aceto** oppure di **menta**, significa che il tuo personaggio è stato avvelenato! Fai finta di niente, come se non ti fossi accorto dello strano sapore, e in un paio di minuti inizia a interpretare gli effetti specifici del veleno subito (vedi oltre).

ASSUMERE UN VELENO

I veleni devono essere ingeriti veramente e sono composti da ingredienti innocui, che non includono noti allergeni, né derivati animali. Tutti i veleni sono materiale di gioco fornito esclusivamente dallo staff e contenuto in apposite boccette.

Una dose di veleno equivale sempre a **una boccetta**; ossia, per ottenere gli effetti è necessario assumere l'intero contenuto di una boccetta; e chi possiede più dosi di veleno deve sempre conservarle in piccole boccette singole, non può unirle tutte in un'unica ampolla più grande (questa è una regola "fuori gioco" per evitare confusione sulla quantità di dosi a disposizione).

Non è possibile contaminare un intero piatto di portata o una botte di vino per avvelenare decine di persone con una singola dose; meglio avvelenare sempre piatti o boccali individuali.

Chiunque somministri **una dose di veleno** dovrà, come contrappasso di questa azione, andare a **pescare una carta** dal pozzo della corruzione.

LACRIME DELLA LUNA

Questo liquido trasparente (**aceto**) provoca una temporanea confusione mentale. Importante: per evitare ambiguità, può essere usato in cibi e bevande, ma **non nel vino**. Chi lo ingerisce diventa accondiscendente e facile da manipolare: la sua volontà è malleabile ed è molto facile sedurlo, ingannarlo, interrogarlo e così via. Il personaggio può svolgere quasi normalmente attività fisiche come il combattimento o lavori manuali, ma non è in grado di portare a termine attività intellettuali impegnative, come tenere una trattativa o un importante discorso pubblico, usare le sue conoscenze di cerusico, mago, erborista, e così via.

Non esiste rimedio, ma l'effetto durerà per circa **due ore**. Durante l'effetto, il personaggio non è comunque un totale idiota - può parlare in modo significativo con i suoi legami e ricordare ciò che gli succede; ovvero, può giocare il larp.

POLVERE D'OSSA

Questa polvere bianca (**sale**) provoca una temporanea debolezza fisica e goffaggine. Importante: si tratta di un intero cucchiaino di sale, quindi non c'è possibilità che venga confuso con una normale pietanza salata. Chi lo ingerisce fatica a muoversi con coordinazione, è affetto da tremori e risulta molto debole. Questo gli impedisce di combattere, o di vincere qualsiasi contesa fisica, di correre. Il personaggio può invece usare normalmente le sue facoltà mentali.

Non esiste rimedio, ma l'effetto durerà per circa **due ore**. Durante l'effetto il personaggio non è comunque paralizzato - può camminare, trasportare oggetti comuni, salire e scendere le scale; ovvero, può giocare il larp.





LUTTO DELLA MANTIDE

Questo liquido verde (sciropo di **menta**) rappresenta nel gioco il **veleno mortale**, ed è il più raro di tutti.

I sintomi iniziali sono: confusione e vertigini, con brevi svenimenti e riprese di coscienza. L'avvelenato può muoversi ma scoordinato, con difficoltà e se aiutato.

I sintomi successivi sono: febbri sempre più forti, finché il personaggio è costretto a letto e infine muore.

La rapidità d'azione del veleno dipende unicamente da quando è stato assunto, per permettere a tutti i giocatori di partecipare a buona parte del larp.

Se un personaggio viene avvelenato dopo la cena di sabato, i sintomi iniziali dureranno pochi minuti, poi sopraggiungeranno i sintomi successivi e il personaggio morirà nel giro di 1 ora.

Se un personaggio viene avvelenato prima della cena di sabato, i sintomi iniziali saranno lenti e gradualmente; i sintomi successivi sopraggiungeranno dopo la cena di sabato, e il personaggio morirà quindi nel giro di 1 ora.

IL SUCCO DELLA VITA

Per questo veleno pare che esista un antidoto. **Il succo della vita**. Così alcuni lo nominano. Che sia una leggenda o verità poco tutti concordano su una caratteristica conosciuta di questa misteriosa sostanza: **il suo colore è viola**. Se non sei certo di aver assunto il succo della vita, porta la bocchetta all'Indovino.

LA MAGIA

In linea generale tutti i personaggi di Novigrad sono religiosi e al contempo superstiziosi.

La magia è sopita e dimenticata, una mera leggenda... o forse no? I personaggi in grado di usare la magia sono pochi e ricevono istruzioni specifiche dallo Staff su come usare i loro poteri.

Per rappresentare la magia, ovvero per permettere a chi subisce un incantesimo di capirlo e di reagire correttamente, adottiamo una semplice convenzione, ovvero **le parole chiave "Per la magia dei Segni!"**

Alle parole "Per la magia dei Segni" - che devono essere ben scandite con voce sostenuta per una chiara comprensione - tutti i personaggi presenti, che siano nemici o alleati, per un istante rimangono attoniti (ammutoliti e immobili) dinanzi a quel potere; i giocatori devono **prestare attenzione** a quelle parole e ai gesti per capire a chi è diretto l'incantesimo e poterlo subire correttamente.

Quindi, l'incantatore tratterà in aria un simbolo, indicherà con lo sguardo e con le mani il bersaglio della magia, che deve trovarsi **entro 5 metri** di distanza, e pronuncerà una parola che specifica il tipo di magia lanciata.

Le magie sono 5, identificate dalle parole **IGNI** (attacco di fuoco), **YRDEN** (blocco), **AARD** (spinta a terra), **QUEN** (protegge da un colpo), **AXII** (fascinazione mentale).



**IGNI**

Se l'incantatore, dopo la formula "Per la magia dei Segni!", dice **IGNI** e traccia per aria un **triangolo con la punta verso l'alto** (guarda l'immagine), sta eseguendo un attacco a distanza. Il bersaglio indicato sente un fuoco bruciante divampare nel petto, che provoca un dolore lancinante. Chi subisce questa magia viene immediatamente Sconfitto, a prescindere dalla sua Resistenza.

**YRDEN**

Se l'incantatore, dopo la formula "Per la magia dei Segni!", dice **YRDEN** e traccia per aria la figura di una **clessidra** (guarda l'immagine), sta eseguendo un magia di blocco. L'obiettivo indicato non sarà in grado di muovere le gambe, come se i piedi fossero incollati al suolo. Sarà in grado di muovere il resto del corpo, ma non potrà muovere un passo. Questo incantesimo ha un effetto di circa 20 secondi.

AARD

Se l'incantatore, dopo la formula "Per la magia dei Segni!", dice **AARD** e traccia per aria un **triangolo con la punta verso l'alto e un ricciolo in basso** (guarda l'immagine), sta eseguendo un attacco a urto. Tutte le persone che gli stanno davanti nel raggio di 3 metri vengono sbalzate via, come investite da una violentissima folata di vento, cadendo a terra. Questo incantesimo non genera alcuna ferita.

**QUEN**

Se l'incantatore, dopo la formula "Per la magia dei Segni!", dice **QUEN** e traccia per aria un **triangolo con la punta verso il basso e un ricciolo in alto** (guarda l'immagine), sta eseguendo una magia di difesa per se stesso. Questo incanto non ha altri bersagli. L'incantatore potrà ignorare **completamente** il primo colpo che subisce, anche se si trattasse del colpo devastante di un potente mostro. Se non subisce colpi, l'incanto si esaurisce in un paio di minuti.

AXII

Se l'incantatore, dopo la formula "Per la magia dei Segni!", dice **AXII** e traccia per aria un **triangolo con la punta verso il basso** (guarda l'immagine), sta eseguendo un magia mentale. La volontà dell'obiettivo viene piegata, e subirà il fascino del mago per un paio di minuti. Nota che la vittima non è una marionetta che esegue ciecamente qualsiasi ordine, ma è molto ansiosa di compiacere il mago, facile da raggirare o convincere; come minimo non farà nulla di ostile verso il mago e anzi lo difenderà prontamente da chiunque lo attacchi o lo critichi.





VERITAS

Lo Staff, e anche alcuni personaggi, hanno la facoltà di usare la parola **VERITAS**. Si tratta di un codice che significa: “Quanto segue è vero - che si tratti di un potere magico o di un’istruzione dagli organizzatori, devi prendere per buono ciò che ti dico ed obbedire a qualsiasi eventuale ordine”.

- ✦ Esempio: “**VERITAS**: questa lapide è troppo pesante, non puoi spostarla” (dopo che un personaggio ha cercato di “rubare” una lapide di polistirolo che nella realtà peserebbe 300 chili)
- ✦ Esempio: “**VERITAS**, sei maledetto dalle mie arti oscure: pugnala la persona a te più cara” (per rappresentare un potere magico)
- ✦ Esempio: “**VERITAS**: la Cittadella e Novigrad non fanno parte dell’Impero” (per risolvere un dubbio di ambientazione su una questione che tutti i personaggi conoscerebbero)

Alcuni personaggi avranno la possibilità di usare VERITAS, e indicazioni e limitazioni su come usarla, nelle informazioni complete di un loro Tratto. Chi non riceve queste indicazioni, ovviamente, non può utilizzare il VERITAS.



ROBERTO PH

Volta
Cosplay

Costume: **Piece of Cake Cosplay** – Fotografia: **Roberto Donadello Ph** – Volta in Cosplay





I MOSTRI

LA PAURA

Tutte le storie e le leggende che narrano di creature oscure e disgustose hanno un unico punto in comune: la paura che questi mostri incutono.

Queste entità infernali sembrano essere uscite dai peggiori incubi e al loro cospetto nessuno è mai al sicuro.

La loro forza è impareggiabile e la loro malvagità impregna l'aria circostante, rendendola insalubre. Portatori di sciagure, di pestilenze, di atti immondi e del puzzo di putrefazione, se mai la sfortuna dovesse far comparire uno di questi mostri bisogna seguire l'istinto della sopravvivenza e fuggire.

IL GALATEO DEI MOSTRI

Per favorire l'interpretazione del terrore che queste creature incutono, esiste un'**etichetta** da seguire.

- ✦ Quando appare un mostro tutti hanno ne hanno **paura**. Nessuno si getta contro di loro senza pensarci. Il primo istinto è quello di nascondersi o fuggire. Tutti i mostri sono pericolosi. Immagina di trovarti davanti all'improvviso un leone che ruggisce. Ecco! Quello è il brivido che il tuo personaggio prova, anche se è il guerriero più forte dell'Impero.
- ✦ Non si **circonda** completamente un mostro, né gli si impedisce di spostarsi o di allontanarsi; evitiamo di creare scene ridicole e brutte da vedere. Se il mostro dovesse sentirsi accerchiato, lancerà un **urlo** mostruoso al cielo. Questo è il segnale che obbliga chiunque gli stia intorno a fuggire o almeno ad allontanarsi quanto basta per lasciare libertà di movimento al mostro.
- ✦ Affronta le creature a viso aperto. Ingaggia lo scontro e combatti sempre in maniera scenica. I mostri ignorano completamente i colpi alle spalle, i colpi "sporchi" tirati di sfuggita, i colpi in testa o alle braccia. I mostri prenderanno in considerazione solo i colpi puliti e palesi tirati al tronco o alle gambe da un avversario che li stia affrontando.
- ✦ Ricordati che, per quanto concitata sia la scena, sotto quella maschera c'è uno staff che sta animando. Preserva la sua incolumità. Non ucciderlo davvero!

IL BESTIARIO

Con l'eccezione dei Dukerg e dei Necrofagi, tutte le creature che seguono sono molto potenti: basta **un singolo colpo a Sconfiggere** immediatamente un personaggio, a prescindere dalla sua Resistenza.

LE TRE STREGHE

Si dice che le Tre Streghe siano la somma di ciò che di malsano esiste al mondo, e nello stesso tempo possano donare saggezza e conoscenza.

Che si mostrino generose nel donare ricchezze, o che lo facciano per un esito che solo a loro porterà giovamento, le Streghe non sono creature con cui scherzare. Non esistono bifolchi ancora in vita che possono raccontare di aver sbeffeggiato una di loro.





Vendicative e tremende, davanti alle streghe non rimane altro che prostrarsi in ossequioso rispetto, sperando di entrare nelle loro grazie.

Elle **sono eterne e immortali** e, per tale motivo, non si conoscono resoconti certi su cacciatori in grado di ucciderle.

Forse si possono cacciare e allontanare con qualche inganno ben congegnato, ma è un rischio che nessuno si prende quando le Streghe appaiono.

Le streghe sono megere dal costume e dal trucco caratteristici e immediatamente riconoscibili.

GLI SPETTRI

Gli spettri sono entità disincarnate che vagano su questo mondo alla ricerca della loro personale vendetta che in vita non sono riusciti a portare a termine. Si dividono così in due specie: chi ricorda il nome e chi no. Quelli che da troppo tempo errano nel mondo dei vivi dimenticano il proprio nome.

Gli spettri possono infestare luoghi e persone, la loro continua manifestazione è sicura come la morte, finché i loro affari lasciati in sospeso non vengono risolti.

Anche se visibili essi sono incorporei: spade e frecce non sortiscono effetti. Al contrario il loro tocco è gelido come la morte d'inverno e **chi subisce una loro carezza, o un colpo d'arma, sviene all'istante** in preda a tremori per il freddo riversato nel corpo. Inoltre **non puoi parare** i loro colpi immateriali e se dovessi farlo, cadrai comunque svenuto, come se ti avessero colpito.

Gli spettri sono riconoscibili da un elaborato costume, che comprende un **cappuccio e un velo** a coprire il volto.

IL LESHEN E I DUKERG

Il Leshen, o leshy, leszy o boruta, a seconda della cultura del posto, la mostruosa creatura di viticci e foglie, la testa sormontata da un palco di corna, è il trionfo della Corruzione della foresta: è l'albero sacro che viene destato dal suo sonno dai meschini desideri degli uomini.

Il passaggio del Leshen può anche essere annunciato, alle volte, da stormi di corvi o branchi di lupi, o, secondo alcune notizie, da orsi.

Il Leshen è spesso accompagnato dai suoi bambini, malefiche creature selvatiche chiamate Dukerg.

Come uno spirito senza pace vaga per la foresta, in attesa di trovare un uomo o una donna da soggiogare, un uomo o una donna da cui trarre linfa vitale, poiché le sue radici non affondano più nell'umido terreno.

Sono rare le testimonianze di coloro che hanno incontrato un Leshen, ma tutti sono d'accordo su un fatto: **basta esser toccati da una delle sue nodose mani per perdere le forze in corpo.** Scappare o alzare la spada per difendersi diventano così azioni impossibili da compiere. Si rimane inermi, completamente in balia della volontà di queste creature boschive. Che cosa capiti dopo nessuno lo ha ancora scoperto.

I **Dukerg** non hanno questo potere, ma sono combattivi e violenti. Si abbeverano delle urla dei loro avversari. Per questo tendono ad infliggere ferite dolorose agli avversari, senza scrupoli alcuni. Sono riconoscibili dalle maschere - teschio che hanno al posto del volto.





I NECROFAGI

Esseri putrescenti, nati dalle malattie e dal fango pestilenziale, i Necrofagi sono tra le creature più virulente. Avere la sfortuna di **essere feriti da uno di loro equivale a infezione certa**. Le loro mani sono ricoperte di febbri, e le loro unghie iniettano malanni nella carne dei vivi. La loro preda viene così avvelenata e, se non si ricorre a cure immediate, la morte sopraggiunge velocemente. I Necrofagi saranno allora pronti a divorare quel corpo morto già corrotto dai primi segni di putrefazione:

IL MEZZO GIGANTE

I giganti sono creature assai rare. Si narra che la loro esistenza si perda tra le nebbie del tempo. Alcuni riportano di averli visti vivere tra le montagne in piccoli gruppi, lontani dagli uomini e dalle loro guerre.

Alcuni sono alti più di tre metri, altri raggiungono a malapena i due. Questi sono chiamati Mezzi Giganti. La loro **forza** rimane **incommensurabile**, e bastano due di loro per spostare una collina dalle fondamenta. Non esiste scudo capace di reggere un loro colpo, e le spade difficilmente fanno breccia nella loro rocciosa pelle. Pare che non abbondino di intelligenza, ma siano territoriali e incredibilmente legati tra di loro, come una vera famiglia dovrebbe essere.

I REAGENTI

Le leggende narrano che alcuni di questi mostri, una volta sconfitti o cacciati, possano lasciare alcune sinistre sostanze o oggetti chiamati reagenti. Solo alcuni sanno come estrarre, recuperare e trattare questi materiali, pericolosi e portatori di malasorte per chi non sia abile nel maneggiarli. Questo è un breve elenco dei reagenti più noti.

- ✦ **Le Ceneri di Ala:** alcuni narrano che queste polveri misteriose non siano altro che i resti delle carni delle povere vittime divorate dai mostri. Aspetto: sacchetto di polvere grigia
- ✦ **Le Ghiandole di Naamah:** antichi libri proibiti descrivono questo reagente simile ad escrescenze purulente e viscide, dall'odore acre come quello della carne in decomposizione.
- ✦ **Le Scaglie dello Stige:** sembrerebbe che taluni mostri siano squamati e che, una volta feriti, alcune scaglie si stacchino dalla loro pelle. La leggenda narra che un viandante ne trovò una e la usò come talismano per attirare la buona sorte. Annegò nel fiume la notte successiva. Quando venne trovato il corpo gonfio d'acqua, la scarsella ancora legata alla cinta era stranamente colma di monete d'oro. Aspetto: una grossa scaglia
- ✦ **La Corteccia del Flegetonte:** questo è il reagente più misterioso di tutti. Ben poco si sa. L'unica cosa su cui gli eruditi sono tutti d'accordo è il suo colore rosso come il sangue.





CREDITS

In questa pagina rendiamo omaggio agli autori e agli scenografi che stanno lavorando affinché Novigrad diventi realtà...

UN LARP DI

Chiara Tirabasso e Marco Bielli

QUEST BUILDER

Chiara Tirabasso (design),
con Marco Bielli e Francesco Pregliasco
Francesco Pregliasco (codice e grafica)

CUCINA E PROGETTO PASTI

Daniela Camba
Chiara Tirabasso
Alessia Boni

QUEST E TRATTI

Chiara Tirabasso
Marco Bielli
Daniela Camba
Daniele Cristina
Riccardo Ciapponi
Aladino Amantini
Filippo Alganon
Francesca Virduzzo
Livia Blasi

PRODUZIONE, ISCRIZIONI

Chiara Tirabasso
Francesco Pregliasco
Giacomo Sommella
Gianmaria Giardino

ART E GRAFICA

Matteo Di Domenico
Giacomo Sommella

SCENOGRAFIE E ALLESTIMENTI

Massimiliano Milano
Marco Ascanio Viarigi
Alberta Avanzi ([Piece of Cake Cosplay](#))
Lorenzo Nicolosi ([Piece of Cake Cosplay](#))
Fabio Costa
Francesco Beccalossi
Bux Leather Art
Marika Berni

PRODUTTORI ASSOCIATI

Esprimiamo la nostra riconoscenza per tutti coloro che hanno deciso di sostenere il progetto con tanta generosità.

UN GRAZIE DI CUORE A:

Alberto Fabio Melazzini
Alessandro Atzei
Andrea Zito
Dario Luigi Aldo Utari
Elena Menietti
Enrico Francese
Federico Iseppi
Lorenzo Latella
Luca Fabbricotti
Luigi Maggi
Paola Iseppi
Simone Iaccarino
Vittoria Bertaglia

PERSONAGGI

Chiara Tirabasso
Francesca Romana Cicetti
Francesca Virduzzo
Livia Blasi
Riccardo Ciapponi
Giulio Zilli
Filippo Alganon

