



GUIDA EVENTO 2021

"non c'è due senza tre"

Nascoste nella remota Cittadella,
famiglie un tempo rivali si dividono tra i Rossi e i Neri,
protette dalla tregua imposta dal gelo,
minacciate o sedotte dall'Oscurità
che stende il suo manto sul borgo, ancora una volta.

Il Rosso e il Nero si scontrano.
Scegli il colore del tuo destino.

22-24 OTTOBRE 2021

CASTELLO DI GORZONE, BRESCIA

Un larp di Terre Spezzate



TERRE SPEZZATE LARP

NOVIGRAD

grv.it/novigrad2



SOMMARIO

SOMMARIO	2	INTENSITÀ E SICUREZZA.....	25
INTRODUZIONE.....	3	Contattare lo Staff	25
Le tre regole d'oro del larp.....	3	Il saggio indovino del pozzo.....	25
Cos'è Novigrad	3	Lo staff fuori dal gioco: nessuno bada agli	
Stile di gioco: la nostra visione	3	Sguatterì.....	25
Genere e temi	4	Safeword: parole di sicurezza	25
INFORMAZIONI PRATICHE	5	Azioni "delicate" e rispetto reciproco	26
Come arrivare	5	Ubriacarsi.....	26
Rispettiamo il castello	6	Nascondere e perquisire	26
Cosa portare	6	Prigionia e tortura	27
Orari e appuntamenti	6	Intimità.....	27
Mangiare	7	CONVENZIONI E MECCANICHE	29
Dormire	8	La scheda personaggio	29
Ostello Angolo Verde.....	8	I "fati"	29
AMBIENTAZIONE.....	10	Unire i puntini.....	29
La Tregua e la Guerra	10	Fuori dal gioco	29
Programma.....	10	Luci, torce, candele.....	29
Nelle puntate precedenti	12	Fumare sigarette	30
Cap.1: Un mercato di sangue.....	12	Il segnale di inizio e fine gioco.....	30
Cap.2: Lo spettro della guerra	12	LA NEBBIA	30
AMBIENTAZIONE ESSENZIALE	13	Uno spunto narrativo che è anche una	
Cronologia	15	meccanica di gioco.....	31
Il denaro	16	La Nebbia e il Quest Builder	32
I lavori	17	Il pozzo della corruzione	32
Giocare a dadi	18	Cos'è il Pozzo della Corruzione?.....	32
COMBATTIMENTO E FERITE.....	19	Quando si va al Pozzo della Corruzione? ..	33
Combattimento con le armi	19	Come funziona il Pozzo della Corruzione? 34	
Armi e ferite.....	19	Spade d'argento	35
Combattenti e non combattenti	20	Boia ed Esecuzioni	35
Armi ammesse.....	20	Veleni	36
Risse.....	21	Lacrime della Luna	36
Guarigione	22	Polvere d'ossa.....	37
Il cerusico.....	23	Lutto della mantide	37
La morte.....	24	La magia	38
		Veritas.....	39
		I mostri	40
		La paura	40
		Il bestiario	40
		I reagenti	42
CREDITS	43		





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 alle atmosfere di "The Witcher". I fatti e gli eventi descritti nel videogioco, nella serie Netflix o nei romanzi 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.



Costume: [Piece of Cake Cosplay](#) – Fotografia: [Roberto Donadello Ph](#) – [Volta in Cosplay](#)





INFORMAZIONI PRATICHE

COME ARRIVARE

Il luogo di ritrovo sarà il **parcheggio di Via Galassi** a Darfo Boario ([vedi Google Maps](#)) Ci vediamo lì **tra le 11 e mezzogiorno**. Darfo Boario è 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!

Il castello di Gorzone si trova a 2,5 km di distanza da Darfo Boario, ma vi sono pochissimi parcheggi nelle vicinanze, o nelle vicinanze degli ostelli e non possiamo monopolizzarli sottraendoli ai residenti.

Quindi, **lasciamo le auto al parcheggio di Via Galassi** (o in altri parcheggi legali e gratuiti nei dintorni, raccomandiamo a tutti di posteggiare come si deve) e faremo navetta per raggiungere gli ostelli, e poi per spostarci dagli ostelli al castello, o viceversa, nei giorni di gioco.

Ci saranno 12 volontari automuniti per fare navetta; ogni auto dovrà trasportare, oltre al conducente, al massimo 12 persone con i bagagli. Dovrà quindi fare 3 o 4 viaggi, a seconda della capienza dell'auto. Sono pochissimi chilometri di spostamento, ma per portare tutti ci vorrà comunque un'oretta. Sii puntuale: il ritrovo è "dalle 11:00" e abbiamo almeno 1 ora e mezza di tempo per arrivare tutti agli ostelli; ma se tutti si presentano alle 11:50, faremo ritardo!

Il furgone di Terre Spezzate sarà a disposizione per aiutare con il trasporto dei bagagli; inoltre, in realtà le persone da trasportare saranno un po' meno perché diversi staff e collaboratori saranno già al castello.

A proposito: **cerchiamo volontari automuniti per fare il servizio navetta!**

Offriamo 35€ per ripagarti la benzina, un lavaggio auto e un panino ☺

Se vuoi offrirti, trovi tutti i dettagli nel Gruppo Facebook dedicato al tuo gruppo di gioco, nel post con la foto di De Niro in Taxi Driver.

ARRIVO IN RITARDO, COSA DEVO FARE

Se arrivi tra le 11 e le 12, vai al parcheggio della stazione come indicato.

Se arrivi tra le 12 e le 13:00, puoi raggiungere direttamente il tuo ostello per scaricare bagagli e passeggeri, ma poi riporta subito la macchina a valle per risalire con la navetta.

Se arrivi dopo le 13... non dovresti proprio arrivare dopo le 13, il ritrovo è alle 11! Qualora succedesse, vai al tuo ostello con la macchina, scarica bagagli e passeggeri e cerca un posteggio come si deve nei dintorni (**non** nei piazzali degli ostelli, che sono riservati a chi fa navetta). Quindi usa il servizio navetta per i trasferimenti ostello-castello durante l'evento.

Se arrivi dopo le 14... dovrai **arrangiarti**, saremo tutti già in costume al castello per iniziare i workshop e a seguire l'evento vero e proprio. Raccomandiamo di posteggiare solo in uno dei parcheggi designati: ce ne sono almeno due di fianco alla provinciale, uno subito a valle del castello, e un altro poco più a monte (salendo la provinciale, prendi la prima via a destra dopo la deviazione del castello per raggiungere questo secondo parcheggio).





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. In particolare: **non scavare** in giardino, non portare in giro le candele 'aperte' per non **sporcare con la cera**, fai la **differenziata**, se rovesci qualcosa sul pavimento pulisci subito! Se hai dubbi, chiedi allo **Staff**.

COSA PORTARE

- ✦ Il tuo costume e le tue armi (se non li hai noleggiati dallo staff)
- ✦ Intimo termico, calze molto calde e simili da indossare sotto il costume, guanti. È ottobre!
- ✦ Scarpe comode e di aspetto "medievale", o almeno scarponcini o scarpe mascherate con ghette (ricorda che il noleggio NON include le calzature)
- ✦ È molto gradito se vuoi portare stoviglie in stile medievale (cucchiaino/coltello e ciotola/boccale). Abbiamo stoviglie per tutti, ma il **covid rende più impegnativo lavarle; se puoi portare stoviglie personali, fallo!**
- ✦ 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.
- ✦ Si dorme in ostello quindi non serve sacco a pelo o lenzuola. Ma porta l'**asciugamano!**

ORARI E APPUNTAMENTI

Gli orari di gioco sono:

- ✦ **Venerdì: 17:00** - 23:15 (ritrovo entro le **12!**)
- ✦ **Sabato: 09:00** - 23:00
- ✦ **Domenica: 11:00** - 16:00

VENERDÌ

- ✦ **11:00** - 12:00 Ritrovo a Darfo Boario al parcheggio - NON tardate!
- ✦ 12:00 - 13:00 Trasferimento in ostello, check-in
- ✦ 14:00 - 16:30 Tutti in costume al castello: workshop e preparativi
- ✦ **17:00** Inizio del gioco
- ✦ 17:00 - 23:15 In gioco, cena inclusa
- ✦ 23:30 - 00:00 Trasferimento agli ostelli. È molto importante che stiamo in religioso **silenzio** mentre **scendiamo la stradina** del castello o siamo al parcheggio, i residenti si sono **giustamente lamentati**. Possiamo chiacchierare e rilassarci agli ostelli.
- ✦ **00:45 Quiete**. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore in camerata, nelle stanze o nei dintorni degli ostelli. Soprattutto questa sera: sabato c'è la **sveglia presto**.





SABATO

- ✦ **07:00** - 08:00 Sveglia e colazione agli ostelli.
- ✦ 08:00 - 08:45 Tutti pronti in costume alle 8:00 o poco dopo, trasferimento al castello.
- ✦ **09:00** Inizio del gioco.
- ✦ 09:00 - 23:00 In gioco, pranzo e cena inclusi.
- ✦ 23:15 - 23:45 Trasferimento agli ostelli. È molto importante che stiamo in religioso **silenzio** mentre **scendiamo la stradina** del castello o siamo al parcheggio, i residenti si sono **giustamente lamentati**. Possiamo chiacchierare e rilassarci agli ostelli.
- ✦ **01:30 Quiete**. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore in camerata, nelle stanze o nei dintorni degli ostelli.

DOMENICA

- ✦ **09:00** - 10:00 Sveglia e colazione agli ostelli. Dobbiamo liberare le stanze e lasciare i bagagli chiusi in ostello.
- ✦ 10:00 - 10:45 Tutti in costume, trasferimento al castello.
- ✦ **11:00** Inizio del gioco.
- ✦ 11:00 - 16:00 In gioco, pranzo incluso.
- ✦ 16:00 - 16:30 Brindisi di saluto
- ✦ 16:30 - 17:30 Trasferimento al parcheggio a Darfo Boario. Il furgone trasporterà i bagagli dagli ostelli al parcheggio. Se hai molta fretta, sii pronto a partire appena finisce il larp. Se hai fretta estrema, porta i bagagli con te al castello dal mattino, lo staff ti indicherà dove lasciarli.

MANGIARE

Hai sempre sognato di sgranocchiare il tuo tramezzino al pollo dopo aver ucciso un Alghoul, o di sorseggiare 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?

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 brindisi post-larp domenica pomeriggio.

I pasti di gioco saranno serviti nelle due taverne, "Lillà e Uvaspina" degli Isenbrand, e "Al Vecchio Leone" dei Dabrowska.

NON MANGIO CARNE

Le opzioni vegetariane abbondano: molte delle pietanze presenti al larp non contengono carne, o la includono servita a parte.





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 frigo per fartelo ritirare alla bisogna.

STOVIGLIE E POSATE

L'evento include piatti, posate, bicchieri "in stile medievale" per tutti, ma il covid rende più impegnativo lavarle in sicurezza. Quindi, se puoi portare stoviglie personali, ti chiediamo di farlo! 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**, se possibile di dar loro una sciacquata **e di riporle nel catino di legno** destinato alle stoviglie sporche, così da evitare confusione e facilitarci il lavoro di pulizia. 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 comodi ostelli a due km di distanza. Incluso nella quota dell'evento, oltre ai pasti serviti durante il gioco, c'è quindi il pernottamento + colazione.

Saremo divisi equamente tra l'**Ostello Angolo Verde** e una **Seconda struttura** simile a 1000 metri di distanza; entrambe le strutture si trovano nel comune di Angolo Terme, che dista 2 soli km dal Castello di Gorzone.

Le due strutture includono un parcheggio (non enorme) e un giardino o terrazzo. Propongono camere doppie, triple, quadruple o in camerate, con bagni (talvolta condivisi), docce calde e prima colazione.

Puoi scegliere l'ostello e la stanza che preferisci; non ci sono supplementi per le doppie, ma i Produttori Associati e i Sostenitori possono scegliere per primi. Tutti gli altri partecipanti potranno scegliere la stanza **compilando il Google Sheet** che è stato inviato in ciascun Gruppo Facebook dedicato ai gruppi di gioco ai primi di ottobre.

POSSO ARRIVARE IL GIORNO PRIMA O RIMANERE IL GIORNO DOPO?

Sì. Basta che prenoti la notte extra compilando il Google Sheet di cui sopra; il costo è 21€ a notte a testa. Se hai bisogno di questa opzione, scegli l'Ostello Angolo Verde: la Seconda struttura NON è disponibile per i giorni extra, quindi se dormi lì dovrai traslocare i bagagli all'angolo verde per la notte extra (e trovare un letto già usato da qualcun altro).

Importante: staff organizzatori e collaboratori con i quali abbiamo già concordato arrivano prima o ripartono dopo per aiutare ad allestire o disallestire il castello **non devono pagare nulla** per le notti extra.

OSTELLO ANGOLO VERDE

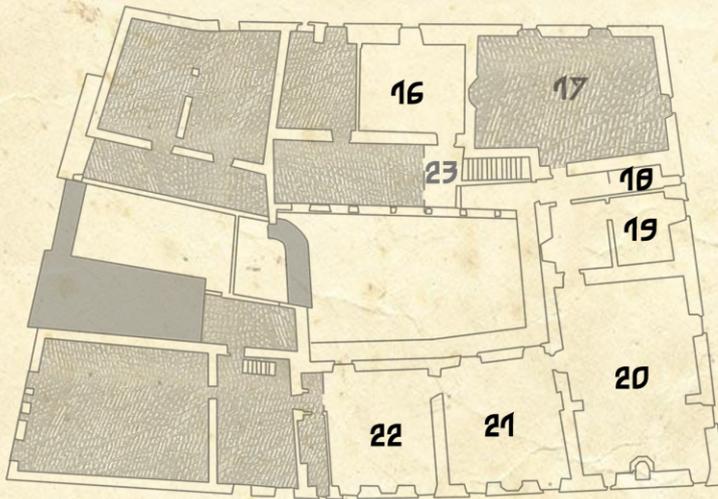
www.angolverde.it

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

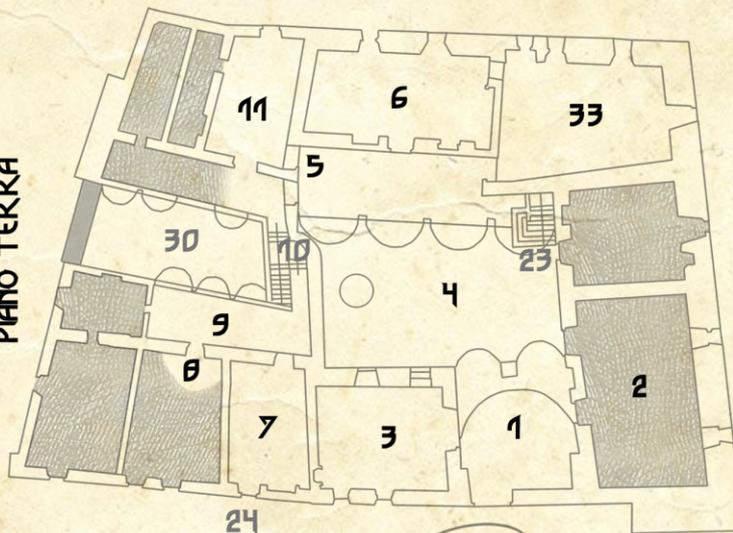




PRIMO PIANO

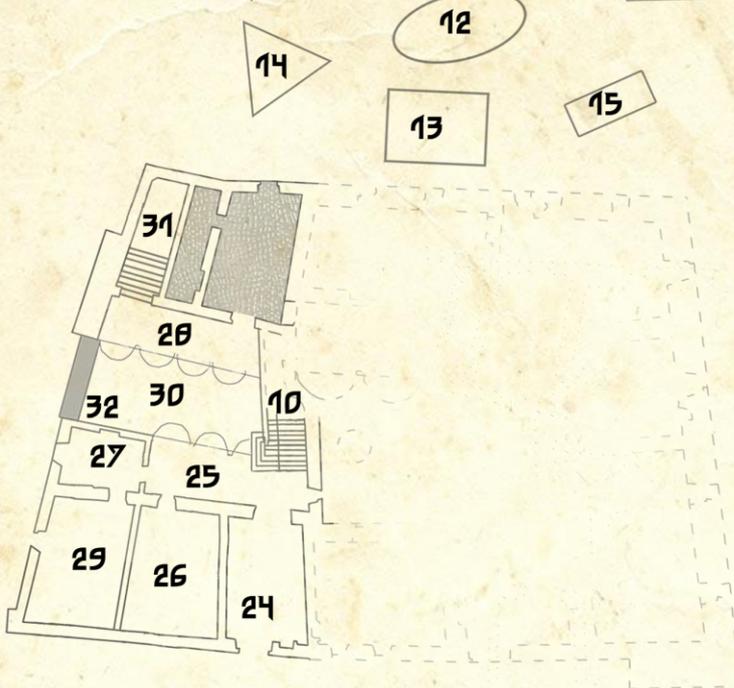


CORTE DEL POZZO
PIANO TERRA



NEL PARCO

CORTE BASSA



LEGENDA

- 1 PORTA DELL'ORO
INGRESSO PRINCIPALE
- 2 REGIA - FUORI GIOCO
- 3 ALCHIMISTI E OSPEDALE
- 4 CORTE DEL POZZO
- 5 PRIGIONE
- 6 SARTORIA - UAR LINDEN
- 7 RIFUGIO DEI PROFUGHI
- 8 LATRINA - FUORI GIOCO
- 9 CUCIAI - SECONDA PELLE
- 10 SCALE TRA CORTE DEL POZZO E
CORTE BASSA
- 11 FORGIA - LAFARGUE E ASSOCIATI
- 12 NOVIGRAD - TENDA COMANDO
- 13 IMPERO - TENDA COMANDO
- 14 E 15 VISITATORI
ACCAMPAMENTO
- 16 SCRIVANI - ALTENDORF
- 17 IN ROVINA: EX BOTTEGA ROZEWICZ
- 18 LATRINA - FUORI GIOCO
- 19 CUCINA - FUORI GIOCO
- 20 LOCANDA LILLA E UASPINA
ISENBRAND
- 21 SALA LA VALETTE
OSPITA IL CONSIGLIO
- 22 LA VALETTE - CAMERA DA
LETTO
- 23 SCALE TRA CORTE DEL POZZO E
PRIMO PIANO
- 24 PORTA DEL SALE
INGRESSO SECONDARIO
- 25 PORTICO AL VECCHIO LEONE
DABROWSKA
- 26 TAVERNA AL VECCHIO LEONE
DABROWSKA
- 27 BOTTEGA SOTTOSALE
GODFREI
- 28 PORTICO SOTTOSALE
- 29 CASA GODFREI
- 30 CORTE BASSA
- 31 CASA INFESTATA
- 32 FONTANILE
- 33 ARMORIERI - ROZEWICZ





AMBIENTAZIONE

LA TREGUA E LA GUERRA

PROGRAMMA

1° GIORNO

- ✦ Arrivo dei Visitatori
- ✦ Discorso di benvenuto del Capo del Consiglio Cittadino (sesta ora)
- ✦ Cena (settima ora)
- ✦ Cerimonia di accensione della Fiamma Imperitura (decima ora)

2° GIORNO

- ✦ Lavori in bottega e addestramento militare
- ✦ Disfida tra Rossi e Neri della Cittadella (undicesima ora)
- ✦ Matrimonio (terza ora)
- ✦ Banchetto di nozze (quinta ora)
- ✦ Cerimonia di accensione della Fiamma Imperitura (nona ora)

3° GIORNO

- ✦ Votazione per il Tribuno della Plebe (undicesima ora)
- ✦ Pubblico annuncio delle decisioni Consiliari (seconda ora)
- ✦ Partenza delle delegazioni (terza ora)

Alla Cittadella si sta per tenere un incontro di tregua, organizzato dal capo del Consiglio Cittadino, **Arkadius La Valette**. La guerra riprenderà in primavera, e se la Cittadella si è tenuta finora fuori dallo scontro proprio per l'attendimento di La Valette nello schierarsi, il tempo dell'attesa è finito, perché quando passerà l'Inverno gli eserciti marceranno nei territori della Cittadella, e per allora il borgo dovrà mostrare il suo colore, il Rosso o il Nero. Se così sarà, la Cittadella e i poderi delle famiglie saranno protetti dall'esercito con cui il borgo si è schierato. Se invece malauguratamente la Cittadella dovesse non schierarsi affatto, allora subirà l'avanzata e le razzie dei soldati di entrambi gli eserciti, senza pietà o rimorso.

Arkadius La Valette non si fa vedere alla Cittadella da un po', ma tutti si aspettano che sia di ritorno alla Tregua per accogliere le delegazioni di Impero e Novigrad, in caso di sua assenza la sua carica viene coperta dal Borgomastro, **Bron Isenbrand**. Oltre al Borgomastro, al Consiglio Cittadino siedono: **Jolene** e **Coren La Valette**, **Rickard** e **Miran Rozewicz**, **Konrad Novak** e **Valeriya Dabrowska**.

Il consiglio manca anche di un consigliere dopo che Kira La Valette è stata assassinata, il terzo giorno della Tregua tutti i cittadini della Cittadella sono chiamati ad eleggere il Tribuno della Plebe, consigliere scelto dal popolo. I tre candidati sono **Jerome Dabrowska**, **Leonard Isenbrand** e **Mantuan Dabrowska**.





Alla Cittadella fervono i preparativi per la Tregua e le botteghe artigiane si affrettano per finire le consegne in previsione dell'arrivo dei forestieri, ma anche per un evento gioioso e assai atteso. Il **matrimonio tra Damien di Lyria La Valette e Cassandra Isenbrand** è sulla bocca di tutti e rappresenta una rara occasione di distensione e festa in un periodo assai cupo e incerto. Tutti i partecipanti alla Tregua sono invitati e forse giungeranno da Novigrad anche altri parenti dello sposo per recare doni e festeggiare le nozze.

Da mesi la Cittadella è spaccata sulla guerra, benché non sia ancora giunta a bussare alle porte dei borghigiani. In città gruppi di sostenitori dell'Impero e di Novigrad si danno battaglia a parole e non solo, capitanati da **[personaggio da stabilire]** che guida la fazione dei Rossi e **Uros Wimpffen** che invece guida i Neri della Cittadella.

Ma i borghigiani sono anche divisi sui Profughi di Zelenkirchen, accolti in via solo provvisoria della Cittadella. **Roch Isenbrand** e i suoi sostenitori vorrebbero che la Cittadella aprisse le sue porte ai profughi senza riserve, mentre **Ulric Altendorf** e i suoi simpatizzanti vorrebbero che se ne andassero.

Inoltre non tutti alla Cittadella si rassegnano a sopravvivere, c'è anche chi guarda al futuro e sogna ricchezza e innovazione. Peccato che tali visionari siano divisi su quale futuro scommettere, **Arthur Isenbrand** è in testa ad un gruppo di cittadini che vorrebbe avviare la costruzione di un grande Mulino, mentre **Astrid Var Linden** e i suoi sostenitori sognano la realizzazione di un Porto fluviale. La questione si è presto tramutata in una piccola faida.

Il Consiglio Cittadino è chiamato ad esprimersi su tali questioni, e sulla fazione da appoggiare nella guerra, e deciderà il terzo giorno di tregua dopo l'elezione del Tribuno della Plebe.

Giungono intanto le due delegazioni in visita: l'Impero guidato dal Generale di lignaggio, **Luzeran Van Leonstajn Groll** e dai due Capitani **Iskra Lisiew** e **Alexandros Salian**; Novigrad rappresentata dai due Consiglieri **Dragobar Wasilewski** e **Aleksander Wassertrum** e dal Cappellano della Fiamma **Olaf Piotrowski**, che rappresenta la Chiesa della Fiamma Imperitura.

Anche il Nord, ormai domo e piegato ai due eserciti, e l'Isola di Rimfjord dell'Arcipelegato delle 6 sorelle, hanno inviato rappresentanti alla Tregua, per i regni di Rostov, Nitrya e Mariberg giungono **Urjel Dragovic**, **Arcturus Vok** e **Natalja Ambrosjev**, mentre lo **Jarl di Rimfjord Arvid Halvorson Endre** rappresenta i fieri popoli delle Isole.

Gli accordi per la Tregua sono chiari, le due fazioni non possono attaccarsi, ma se vogliono posso dare prova della loro forza con pubbliche disfide o duelli. La giustizia tra le mura della Cittadella viene amministrata dalla vostra guarnigione di guardie e da **Ulric Altendorf, capitano della guardia**, fuori dalle mura le due ambascerie se ne stanno accampate ai due estremi del boschetto interno e ciascuna si occupa di proteggere la sua zona, possono amministrare giustizia solo nei confini dei loro accampamenti.

Ancora una volta la Cittadella si ritrova teatro di importanti avvenimenti e decisioni, all'ombra di una guerra che si allunga sulle mura del borgo, inarrestabile come le tenebre che scendono ogni notte. Ma altrettanto inarrestabile e forse più pericolosa è la **Nebbia**, oscura e maligna, che con





l'Inverno è giunta a funestare le terre. I più accorti sostengono che dalla densa foschia maleodorante di morte e decomposizione striscino fuori mostri e incubi impalpabili pronti a rapire gli incauti, e che la Nebbia abbia iniziato ad alzarsi più di frequente, praticamente ogni notte. Se questa funesta maledizione sia effetto o causa della follia sanguinaria degli uomini è questione aperta... la brava gente semplicemente fa gli scongiuri, si chiude in casa, e aspetta che giunga la luce a scacciare gli orrori della notte.

NELLE PUNTATE PRECEDENTI

CAP.1: UN MERCATO DI SANGUE

Estate. La nostra storia è ambientata in un piccolo borgo, chiamato la **Cittadella**, che 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, la scorsa estate i tempi sembravano finalmente maturi per tentare di ricostruire i fasti di un tempo, ed ecco che in tutte le contrade si era sparsa la notizia del mercato. Piccoli gruppi di viaggiatori si misero 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.

Gli eventi che funestarono la Cittadella in quei primi giorni d'estate gettarono luce sulle oscure contraddizioni del borgo, popolato da integerrimi e onesti artigiani come anche da streghe e nefandi adoratori del Male nelle sue molte forme tentatrici. Al termine della Fiera d'Estate alcuni borghigiani partirono insieme ai forestieri, qualcuno dei visitatori restò, fu eletto un nuovo Consiglio Cittadino, finanziata la costruzione di una strada verso Novigrad, e saldato l'ingente debito di tasse grazie al provvido intervento della ricchissima e influente famiglia La Valette.

CAP.2: LO SPETTRO DELLA GUERRA

Inverno. La morsa del gelo ha imposto una **fragile tregua alla nuova guerra** che ha travolto uomini e città. Due eserciti, il Rosso e il Nero, sono scesi in battaglia per dominare tutto il Nord.

Quando sul finire dell'estate a Novigrad fu scelto il nuovo consiglio cittadino, alla sua guida ascese il Gerarca Supremo della Fiamma Imperitura e lo strapotere che la chiesa aveva guadagnato negli anni precedenti fu finalmente coronato dall'autorità completa sulla grande Città. Alle celebrazioni gioiose fecero coro i roghi degli empi e le manifestazioni dei flagellanti che in pubblico si battevano affinché la città fosse mondata dalle sue colpe. E quando Novigrad fu di nuovo immacolata e pura, venne il momento di mondare l'intero nord a partire dalla minaccia più grande, e nera, l'Impero. L'esercito di **Novigrad invase l'avamposto imperiale di Zelenkirchen** a sorpresa, conquistandolo nel giro di un paio di mesi, le forze imperiali schierate non erano preparate al conflitto e le fasi iniziali della guerra furono disastrose per i Neri. L'Impero è però vasto e potente, e la risposta non tardò ad arrivare, si riprese dunque a combattere nei già massacrati territori di Zelenkirchen.





La guerra proseguiva, nonostante l'autunno avesse già spogliato tutti gli alberi e la terra dei campi forse ormai ghiacciata, l'inverno tardava ad arrivare e i soldati continuavano a combattere, nonostante le condizioni sempre più inumane e pesanti.

Alla Cittadella alcune botteghe continuavano a lavorare, altre avevano adattato il proprio mestiere alle esigenze della guerra. I cittadini pacifici cercavano disperatamente di tenersi fuori dal conflitto e sopravvivere, ma in tanti avevano imbracciato le armi, e indossato una divisa, chi rossa e chi nera. Il borgo e i suoi poderi non erano stati ancora lambiti dalla guerra, ma gli eserciti erano in marcia, e presto sarebbero giunti. Le preghiere imploravano l'arrivo dell'inverno per porre un freno al conflitto devastante.

Infine giunse l'Inverno.

Un **Inverno improvviso, terribile e crudele**. La morsa del gelo finalmente impose una pausa al conflitto, ma le privazioni della guerra lasciarono il posto a quelle della stagione più fredda e ostile che si ricordasse a memoria d'uomo.

Alla Cittadella, ancora libera, fu indetta una tregua in cui un drappello di ciascun esercito era invitato per tentare di sventare la ripresa della guerra, forestieri si misero in viaggio per l'occasione. Le speranze di ricostruire una pace sono flebili, e i torti della guerra hanno persuaso tanti a vestire la casacca di Novigrad o dell'Impero, anche tra le mura del borgo, perché il tempo dell'attesa e dell'ignavia sono finiti.

AMBIENTAZIONE ESSENZIALE

Il focus dell'ambientazione è la **Cittadella**, ma per capire come essa sia influenzata dal mondo esterno, diamo una scorsa a cosa c'è fuori dalle sue mura...

LA CITTADELLA

La Cittadella è 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 tasse a Novigrad in cambio di protezione armata delle strade circostanti, ed in caso di invasione da parte di qualche regno circostante.

Dopo che a Novigrad la Fiamma Imperitura ha preso il controllo politico oltre che religioso della città, la famiglia del precedente Capo del Consiglio Cittadino, **Arkadius La Valette**, ha cercato riparo alla Cittadella, pesantemente debitrice nei loro confronti. La Valette, forte del denaro prestatato per salvare il borgo, ha imposto un nuovo Consiglio Cittadino da lui guidato e, nonostante la Cittadella sia ancora sotto l'egida di Novigrad, ha coltivato rapporti amichevoli nei confronti dell'Impero.

I REGNI DEL NORD

I Regni del Nord sono una vasta regione settentrionale; anticamente uniti sotto l'egida di un unico Re e dei suoi vassalli, ormai da tempo i singoli domini sono amministrati da nobili locali e dai loro cavalieri. Riottosi, ambiziosi e desiderosi di espandersi, i Regni del Nord forgiavano talvolta fragili alleanze, o si impegnano 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.

Oggi **i Regni del Nord sono occupati** per due terzi dall'esercito di Novigrad, il restante territorio si è arreso alle truppe imperiali. Si è combattuto poco e niente, poiché quelle terre erano già divise e deboli prima del conflitto. Una flebile resistenza si annida nei boschi, ma i loro atti di guerriglia non sono che un piccolo fastidio, come le zecche sul manto di un orso o di un lupo.

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 oggi dal **Gerarca Supremo della Fiamma Imperitura: Hieronimous Dvorak**.

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. Oggi la Fiamma Imperitura brilla sulle casacche dei soldati e nei roghi degli eretici e delle città nemiche, un fuoco divampante e violento che vuole **purificare il mondo dall'empietà**.

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 uno 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**.

Il conflitto tra i Rossi e i Neri ha fin'ora risparmiato le Sei Sorelle, che hanno continuato a commerciare nei porti di entrambi i colori. La tregua imposta dall'inverno ha purtroppo reso evidente a Novigrad e all'Impero l'insopportabile neutralità dell'arcipelago, e quando al disgelo riprenderà la guerra, la situazione potrebbe mutare drasticamente.

L'IMPERO

A sud dei 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.

Oggi l'Impero occupa metà del territorio di Zelenkirchen e una parte dei Regni del Nord, alcuni vociferano che il grosso delle truppe imperiali debbano ancora arrivare, con l'obiettivo di cingere d'assedio Novigrad, altri sostengono che nelle remote province imperiali questo non sia l'unico conflitto che impegna il mastodontico esercito e che il sole giallo su campo nero non sia invincibile e possa tramontare.

ZELENKIRCHEN

Quello che un tempo era uno dei tanti regni del Nord, e tra i più prosperi, oggi è nuovamente la regione più devastata dalla guerra, come lo fu nel conflitto precedente che la vide conquistata dalle forze imperiali. Zelenkirchen è in rovina, al punto che misere carovane di **profughi** hanno approfittato dell'inverno e della tregua per mettersi in strada e cercare rifugio in contrade più sicure. In tanti sono morti durante il tragitto, altri ce l'hanno fatta, e alcuni hanno chiesto **asilo alla Cittadella**, con le loro misere cose e il pesante fardello di orrori subiti.

CRONOLOGIA

- ✦ **Oltre 50 anni fa:** La Cittadella è il Castello di Grunwald, di proprietà dell'omonima casata.
- ✦ **50 anni fa ca.:** La famiglia artigiana degli Altendorf e i Godfrei, cavalieri dei Grunwald, organizzano una sommossa popolare, sterminano i nobili e dichiarano l'indipendenza della Cittadella. L'ultimo barone, ucciso dai suoi sudditi insieme alla sua famiglia, è Valick Grunwald.
- ✦ **40 anni fa ca.:** La Cittadella e la città di Novigrad prosperano. La Chiesa della Fiamma Imperitura ottiene maggiori poteri, viene eletto un ecclesiastico come nuovo Ierarca, tradizione che rimarrà immutata da allora. Alla Cittadella si svolge la prima Fiera d'Estate.
- ✦ **30 anni fa ca.:** L'esercito Imperiale si mette in marcia per conquistare i Regni del Nord, inizia così una sanguinosa guerra destinata a durare circa 20 anni.
- ✦ **10 anni fa:** L'Impero si ritira dai territori del nord, la sua unica vittoria è aver conquistato il piccolo regno di Zelenkirchen, ora avamposto imperiale.
- ✦ **10 anni fa:** I Regni del Nord, Novigrad e Cittadella incluse, sono in ginocchio. Le campagne svuotate e razziate. Una terribile carestia miete nuove vittime, e quelli che non uccide la fame, è la peste a portarseli via.
- ✦ **4 anni fa:** In tutti i Regni del Nord, Novigrad e Cittadella incluse, la peste smette di mietere vittime.
- ✦ **1 anno fa:** Alla Cittadella viene organizzato una nuova Fiera d'Estate, il Consiglio Cittadino rieletto e ripristinata l'antica strada per Novigrad, al fine di favorire i commerci con la grande città.





- ✦ **7 mesi fa:** A Novigrad viene eletto il nuovo consiglio Cittadino, la Fiamma Imperitura ottiene il potere assoluto sulla metropoli. Novigrad muove guerra all'Impero e invade Zelenkirchen.
- ✦ **6 mesi fa:** Novigrad conquista Zelenkirchen, l'Impero si riorganizza e muove l'esercito verso nord. I Regni del Nord vengono invasi da entrambi gli eserciti, ai quali si arrendono quasi subito stringendo svantaggiosi accordi di pace, con i Rossi o con i Neri.
- ✦ **4 mesi fa:** A Zelenkirchen si combatte e la regione è in ginocchio, l'Impero ne riconquista una piccola parte, il resto è occupato dall'esercito di Novigrad.
- ✦ **3 mesi fa:** Novigrad e l'Impero spostano le truppe ai confini della Cittadella, che fin'ora non era stata toccata dalla guerra. Giunge l'Inverno.
- ✦ **2 mesi fa:** Alla Cittadella giunge un piccolo gruppo di profughi da Zelenkirchen, ma sono in tanti a muoversi in cerca di asilo, nonostante il gelo.
- ✦ **1 mese fa:** Il primo Consigliere della Cittadella Arkadius La Valette indice una tregua alla Cittadella.

IL DENARO

Nella Cittadella, essendo un centro mercantile importante, scorrono discrete quantità di denaro. Le monete usate sono, dalla meno preziosa: il Quartino, il Leone, il Dragone, l'Oren 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
- ✦ L'**Oren vale 10** leoni ovvero 40 quartini. Questa antica moneta dei Regni del Nord è tornata in voga di recente. Color oro, con iscrizioni, forma irregolare.
- ✦ 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.

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 5-6 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.



**Quartino****1/4** di Leone**1 Leone****Dragone****4** Leoni**Oren****10** Leoni**Fiorino****40** Leoni**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 serve buon senso, vi sono esigenze e limiti pratici che si riflettono 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. Dopo che avrai completato il tuo personaggio e che lo Staff avrà "chiuso" la scelta dei tratti, 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  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 irriterà (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 Trattati 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**, seduto 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" non sono veri personaggi, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte, dando meno fastidio possibile al gioco. **Gli sguatter 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 SAFEWORD, su come gestire l'intensità di alcune interazioni. Le SAFEWORD 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.



Costume: [Piece of Cake Cosplay](#) – Fotografia: [Luca Tenaglia Foto](#)





CONVENZIONI E MECCANICHE

LA SCHEDA PERSONAGGIO

Quanto leggi nella scheda rappresenta il passato del tuo personaggio; il futuro è tuo.

Che cosa significa? Le informazioni contenute nella scheda delineano la situazione e le motivazioni di partenza del tuo personaggio, ma non sono un copione né una serie di istruzioni obbligatorie. Piuttosto, sono una serie di spunti e di suggerimenti: quanto è scritto nella scheda sul passato del tuo personaggio è vero, ma starà a te dargli vita e decidere concretamente come si comporterà nel futuro.

Hai tutta la libertà e anzi il dovere di lasciare che il tuo personaggio evolva, cambi idea, scopra nuove cose che lo interessano o accantoni ciò che lo appassiona di meno.

I "FATI"

Eccezione: alcuni Tratti potrebbero contenere un "Fato". I Fati non sono suggerimenti, ma istruzioni "obbligatorie" dallo staff, che devi fare del tuo meglio per realizzare. Potrebbero rappresentare una costrizione magica, o, più spesso, un semplice artificio narrativo o "fortuita coincidenza" necessaria al buon svolgimento della storia.

Esempio: **Fato:** *prima di prendere la decisione definitiva sulla importante questione X, attenderrai il terzo giorno e ascolterai il consiglio di tutti, ma la scelta finale sarà solo tua.*

Esempio: **Fato:** *quando ti verrà mostrato l'Anello del Potere, sarai colto da una furia incontrollabile e cercherai in ogni modo di impadronirtene, anche attaccando i tuoi amici e parenti*

UNIRE I PUNTINI

Ogni personaggio è composto da 7 Tratti che tu hai scelto. Molti personaggi, inoltre, erano presenti al primo capitolo di Novigrad e hanno quindi un vissuto pregresso.

Spetta a te unire i puntini tra i vari Tratti e decidere come e perché il tuo personaggio ha fatto quello che ha fatto. Non puoi ignorare ciò che un Tratto dice sul passato del tuo personaggio, ma puoi e devi aggiustare piccoli dettagli e dare dei fatti che leggi un'interpretazione che ti convinca

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**: con la guerra, 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 prossima conclusione dei giorni di Tregua. La sostanza non cambia, ma anziché a casa tua, recati nella Corte del Pozzo, dove ci raduneremo tutti per la conclusione. Questo **NON significa che negli ultimi momenti dell'evento la tregua è finita** e siamo di nuovo in guerra – gli accordi prevedono che le ostilità riprenderanno nei giorni successivi.

LA NEBBIA

L'inverno è giunto, in ritardo certo, ma **violento e gelido e crudele**. Il peggiore che si ricordi a memoria d'uomo.

Per molti, soldati dei due eserciti in lotta compresi, l'arrivo dell'inverno è stato accolto come una benedizione. Ma la **cattiva stagione** non ha portato con sé solo neve, gelo e campi duri come pietra, qualcosa di strisciante e soprannaturale è apparso insieme con l'inverno, una nebbia densa e malsana, che stringe la gola e impedisce di respirare, che gela gli arti come i cuori, che uccide.





La **Nebbia** giunge sempre sul far della sera, o in piena notte, ma in modo totalmente imprevedibile. Può non apparire per giorni o settimane, e poi funestare lo stesso borgo per diverse notti consecutive. Succede sempre allo stesso modo... Rapidamente, dal terreno o dai margini della foresta, sale una foschia azzurrina che odora di decomposizione e che sale inesorabile fino a lambire ogni angolo di strade, vicoli, fattorie e castelli. Quando questo accade la gente ha ormai imparato a trovare rapidamente rifugio in un luogo chiuso, perché al sicuro di case, botteghe e persino tende la nebbia brulica all'esterno, ma non entra. Imprevedibile com'è venuta, la Nebbia scompare, spesso svelando i cadaveri di coloro che, poco accorti o troppo lenti, si sono lasciati sorprendere dai suoi effluvi malefici, o dalle **creature che in essa si muovono indisturbate**.

Non è affatto raro ascoltare la testimonianza di chi, coraggioso abbastanza da sbirciare attraverso gli scuri delle finestre, abbia veduto strane figure aggirarsi nella nebbia: **fantasmi, ombre incappucciate di fattezze umane, sagome ricurve e mostruose, bestie cornute e ringhianti**.

Se si ha la pazienza di stare ad ascoltare e la buona volontà di credere alle dicerie, qualsiasi incubo mai partorito da mente umana è stato visto, o sentito, muoversi nelle spire malefiche della nebbia.

Per chi invece ha l'ardire di coltivare certe amicizie pericolose, specie con la Fiamma Imperitura sul piede di guerra, e ha ascoltato **la testimonianza di erboristi, druidi, maghe, elfi** e chiunque faccia uso della temibile quanto antica magia, la Nebbia sembra avere anche altri effetti, meno evidenti per i più, ma non di meno terribili.

All'apparire della Nebbia qualcosa è cambiato... incantesimi ed ingredienti arcani talvolta non funzionano più, o peggio ancora generano esiti inaspettati, e lo stesso sembra essere avvenuto per chi alla magia faceva appello. Nessuno può dichiararlo apertamente, ma dall'oggi al domani numerosi maghi, streghe, alchimisti ed erboristi hanno perduto il proprio potere, e tutto è avvenuto quando l'Inverno è giunto, con la nebbia a seguirlo come lo strascico bianco di un blasfemo abito da sposa.

Nessuno sa da dove sia arrivata, o perché, né tantomeno come scacciarla. Quel che è ormai evidente a tutti è che, alle prime avvisaglie, bisogna cercare immediato riparo al chiuso e aspettare pazientemente che la Nebbia si diradi prima di poter uscire. Alla Cittadella, infatti, è stato dichiarato **fuori legge negare asilo a chi bussi mentre la Nebbia sta arrivando**, poiché di fatto equivale a condannare qualcuno ad una morte agghiacciante.

UNO SPUNTO NARRATIVO CHE È ANCHE UNA MECCANICA DI GIOCO

La Nebbia non è solo uno dei tanti avvenimenti soprannaturali e pericolosi che animano la nostra gotica cornice narrativa, ma è anche una vera e propria meccanica di gioco di Novigrad 2: Lo Spettro della Guerra.

La Nebbia verrà fisicamente rappresentata durante il larp e sarà **annunciata dalle grida di allarmi dei popolani** (Staff che ripeteranno "Arriva la Nebbia!"). Quando questo succederà, sarà obbligatorio per tutti cercare immediato rifugio da essa in case, botteghe o tende. Sarà **severamente vietato uscire finché la Nebbia non dirada**, e dunque, per un certo tempo, i personaggi saranno chiusi negli ambienti interni con la propria famiglia o gruppo, ma non solo. Infatti non si può negare ospitalità a nessuno quando sale la Nebbia, e dunque è possibile ed auspicabile





che si radunino sotto lo stesso tetto anche individui che altrimenti non avrebbero di certo interagito di propria sponte.

La Nebbia è anche un'occasione per sviluppare un gioco più intimo per i personaggi, **tenuti a forza lontano dal proprio lavoro**, dai propri interessi e delle proprie occupazioni per un certo tempo... ma attenzione, non necessariamente lontani dalle quest!

Vi anticipiamo che ci saranno **quest legate all'Inverno e alla Nebbia** e rare occasioni, per alcuni personaggi, di potersi aggirare nella malefica foschia... inoltre, sebbene i personaggi non possano muoversi dalla propria casa o dalla propria tenda, non è affatto detto che non ricevano visite dall'esterno ad "allietare" la loro permanenza. Ogni momento in cui i protagonisti della nostra storia saranno costretti insieme dalla Nebbia, sarà progettato per essere una specie di breve larp nel larp, con un focus specifico su un particolare evento, argomento, quest, personaggio, ecc.

Non possiamo svelare di più, ma siamo convinti che nella Nebbia ne vedrete delle belle.

LA NEBBIA E IL QUEST BUILDER

Spiegheremo meglio la meccanica della Nebbia durante i workshop, ma essa è importante anche per la creazione dei personaggi con il Quest Builder... Infatti tutti coloro che non vorranno o non potranno mantenere le caratteristiche arcane del proprio personaggio giocato nel capitolo 1, potranno giustificare il cambio o l'assenza di poteri con l'arrivo dell'Inverno e della Nebbia. All'improvviso, tutto è cambiato, se in bene o in male, questo è tutto da scoprire.

IL POZZO DELLA CORRUZIONE

IL MALE È TORNATO!

Mentre l'inverno stringe con mano crudele il mondo in una morsa di guerra, il cuore degli uomini frema al pensiero di battaglie venture, senza curarsi, con sciocca ingenuità, delle ombre da sempre in agguato della notte.

Ma il Male non conosce riposo e anche quest'anno le anime lorde di colpa riunite nella Cittadella dovranno riflettersi nello specchio oscuro sul fondo del Pozzo della Corruzione.

COS'È IL POZZO DELLA CORRUZIONE?

Il Pozzo della Corruzione è una tecnica che utilizzeremo per rendere vivo e percepibile il Male che permea il mondo della Cittadella. Un Male che, lo ricordiamo, non viene portato da fuori ma nasce nel cuore degli uomini. Quando andrai al Pozzo della Corruzione, dovrai pescare una o più carte che avranno un grande impatto sullo sviluppo del tuo personaggio.

Ma quando lo Spettro della Guerra aleggia sul destino di ognuno, **il Male non è l'unico pericolo da cui guardarsi**. Durante il secondo capitolo di Novigrad, infatti, il Pozzo della Corruzione servirà anche **a sottolineare i dubbi del vostro personaggio e a bilanciare la sua fedeltà tra le opposte fazioni** dell'Impero e della Fiamma Imperitura.





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, di quanti punti fedeltà tu abbia o di 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".

QUANDO SI VA AL POZZO DELLA CORRUZIONE?

Durante il gioco, dovrai andare al Pozzo in uno di questi casi:

QUANDO LA FEDELTA' DEL TUO PERSONAGGIO È IN DUBBIO

Lo Spettro della Guerra è una storia che parla di fazioni contrapposte, non solo sul piano militare ma anche e soprattutto su quello morale e filosofico. In tempo di guerra nessuno può avere il lusso di non schierarsi e mantenere fede alle proprie convinzioni può essere molto difficile.

Sono molti i casi in cui il dubbio può insinuarsi tra i pensieri del vostro personaggio. Per esempio, il capo della vostra fazione potrebbe avervi dato un ordine che non condividete, o magari, da suddito Imperiale, avete sentito l'omelia accorata di un predicatore della Fiamma o, viceversa, malgrado voi vestiate il rosso colore del fuoco siete stati impressionati dal discorso di un capitano di Nilfgaard alle sue truppe. In questi e in tutti gli altri casi in cui le convinzioni del vostro personaggio vacillano, la cosa da fare è solo una: andare al Pozzo della Corruzione.

Una raccomandazione: anche se il vostro personaggio è la persona più leale che abbia mai varcato le porte della Cittadella, non pensate di essere immuni al potere pernicioso del dubbio e mettete in discussione le vostre convinzioni. Inoltre, siate generosi con gli altri giocatori! Se un personaggio fa una bella scena pubblica, come gli esempi del predicatore o del comandante descritti sopra, rendetegli onore andando al Pozzo!

QUANDO IL TUO PERSONAGGIO È TOCCATO DAL MALE

Anche se la Guerra e lo scontro tra opposte lealtà sono il fulcro del secondo capitolo di Novigrad, il Male non è mai troppo distante dal cuore dell'umanità. Quando il vostro personaggio compie un'azione particolarmente malvagia, oppure entra in contatto con emanazioni del Male, esse lasciano una crepa nel suo spirito. In questi casi, la cosa da fare è solo una: andare al Pozzo della Corruzione

POTERI, MECCANICHE E ALTRI DEMONI.

Esistono poteri e meccaniche particolari che potrebbero obbligare il tuo personaggio ad andare al Pozzo della Corruzione. Se ti riguardano le troverai nella tua scheda, altrimenti, durante il gioco, se qualcuno usa la chiamata Veritas per mandarti al Pozzo, fallo senza questionare: tutto ti sarà chiaro in seguito!

DOMANDE FUORI GIOCO.

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!





COME FUNZIONA IL POZZO DELLA CORRUZIONE?

Come detto prima, lo scopo del Pozzo della Corruzione è quello di sottolineare i dubbi dei vostri personaggi e portarli a compiere delle scelte. In tempo di guerra nessuno ha il lusso di restare neutrale.

Ad ogni personaggio, la prima volta che andrà al Pozzo della Corruzione, verranno assegnati un valore di **Corruzione** e uno di **Fedeltà**. Non preoccupatevi di ricordarli, ne terrà traccia l'Indovino per voi.

La **Corruzione** rappresenta quanto il vostro personaggio è stato toccato dal Male.

La **Fedeltà** invece indica a chi va la vostra lealtà, se all'Impero o alla Fiamma Imperitura. Ovviamente guadagnare punti verso una fazione li farà perdere per quella opposta e viceversa.

Ogni volta che andrete al Pozzo, dopo aver ascoltato il motivo per cui siete al suo cospetto, l'Indovino preparerà per voi alcune carte da pescare. Alcune di queste avranno a che fare con la guerra mentre altre riguarderanno la Corruzione, in quantità variabile in base alla vostra storia.

Le carte della Corruzione le conoscete. Servono ad accompagnare il vostro personaggio nella sua discesa verso l'abisso di oscurità che attende ognuno di noi.

Le carte della Guerra invece sono strutturate per mettervi di fronte a una scelta (es: la carta bianca).

Alcune carte potranno invece farvi pescare dal mazzo delle **Ricompense**. Esistono tre di questi mazzi, uno per la Fiamma, uno per l'Impero e uno per la Corruzione. I primi due vi daranno vantaggi proporzionali alla vostra Fedeltà, mentre il terzo...beh, diciamo che con il terzo può succedere qualsiasi cosa e che non è saggio guardare nell'abisso (vedi ad es. la carta rossa)

GLORIA ALL'UMANITÀ'

Scegli

Alla prima occasione utile, fai in modo di punire, denunciare o umiliare pubblicamente uno stregone o una creatura non umana. Guadagni Fedeltà verso la Fiamma Imperitura.

Oppure

Alla prima occasione utile proteggi uno stregone o una creatura non umana purché giurino di mettersi al tuo servizio per almeno un compito. Guadagni Fedeltà verso l'Impero.

Oppure

Pesca una carta Corruzione

ED ESSI NON CONOSCERANNO LA PAURA

Per un tempo proporzionale alla tua Fedeltà alla Fiamma Imperitura, puoi ignorare incantesimi, malefici ed altri effetti soprannaturali .





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**.

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

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 quattro "giudici":

- 1) Il **Borgomastro**, che rappresenta la Cittadella in assenza del Capo del Consiglio Cittadino Arkadius La Valette, che è scomparso. Ha giurisdizione su crimini e criminali di ogni genere.
- 2) Il **Cappellano della Fiamma**, che rappresenta l'Inquisizione. Può condannare a morte solo per questioni religiose (eresia, empietà e così via).
- 3) Il **Generale di lignaggio**, che rappresenta l'autorità dell'Impero. Può pronunciare condanne solo se l'imputato o la vittima sono sudditi o soldati dell'Impero, o se il crimine è avvenuto nei confini dell'accampamento imperiale.
- 4) I **consiglieri di Novigrad**, che possono pronunciare condanne solo se l'imputato o la vittima sono loro concittadini, o se il crimine è avvenuto nei confini dell'accampamento di Novigrad. Per una condanna servono almeno due voti favorevoli tra queste tre persone: *Consigliere di Novigrad tradizionalista*, *Consigliere di Novigrad lungimirante*, *Agente della diplomazia di Novigrad*.

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 quattro 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 (sciroppo 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.





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 una 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.





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:

GLI SCHELETRI

Corpi scheletrici e sbiancati strisciati fuori dalle fosse e animati dall'oscura magia, gli scheletri sono spaventosi quanto letali e innarrestabili. Non si tratta di mostri che si vedano comunemente, leggenda vuole che sempre ci sia una volontà maligna ad animarli. Le dita scheletriche e le lame ormai arrugginite provocano ferite difficili da guarire. Avere la sfortuna di **essere feriti da uno di loro equivale a infezione certa**.

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 Falangi ossee:** alcuni tomi antichi riferiscono che i frammenti ossei di uno scheletro rianimato possano conservare traccia della magia che li ha pervasi ed essere usati in riti, incantesimi e intrugli.
- ✦ **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

QUEST BUILDER

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

SCENEGGIATURA

Chiara Tirabasso
Daniela Camba
Francesca Virduzzo
Alessia Boni
Andrea Gatta
Daniele Cristina

SCENOGRAFIE E ALLESTIMENTI

Marco Ascanio Viarigi
Alberta Avanzi ([Piece of Cake Cosplay](#))
Lorenzo Nicolosi ([Piece of Cake Cosplay](#))
Andrea Gatta

PRODUZIONE, ISCRIZIONI

Chiara Tirabasso
Francesco Pregliasco

CUCINA E PROGETTO PASTI

Chiara Tirabasso
Stefania Pelligrò

ART / GRAFICA 2019

Matteo Di Domenico, Giacomo Sommella

VIDEO 2019

Gabriele Giannini

FOTOGRAFIE 2019

Luca Tenaglia

PRODUTTORI ASSOCIATI

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

UN GRAZIE DI CUORE A:

Anonimo Witcher 1
Anonimo Witcher 2
Anonimo Witcher 3...
:P

Questa volta non citiamo i Produttori Associati per evitare spoiler.

Sapete chi siete, grazie a tutti e 11!

