

Pirate Academy 2022

GUIDA AL GIOCO

Intro.....	2
LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP	2
Navigazione.....	3
LA VITA A BORDO DI UN VELIERO.....	3
IL METEO IN MARE.....	4
Fiction.....	5
STILE DI GIOCO.....	5
PERSONAGGI E STORIA.....	5
AMBIENTAZIONE E INTRODUZIONE.....	7
Combattimento.....	8
RISSE	8
ARMI DA MISCHIA	9
ARMI A PIETRA FOCAIA	9
Curare	11
FERITE	11
DOTTORI E GUARITORI.....	12
NESSUN MORTO	12
Veleni e Maledizioni.....	13
VELENI	13
MALEDIZIONI.....	14
Sicurezza.....	15
SAFECWORDS	15
AZIONI "DELICATE".....	16
Info Pratiche.....	18
SPOSTAMENTI.....	18
QUANDO.....	18
CIBO E BEVANDE	19
COSTUMI E NOLEGGIO.....	19
NOTTI EXTRA.....	19
Crediti.....	20



Intro

Pirate Academy un larp a tema pirata di **TERRE SPEZZATE**, per 28 giocatori, ambientato a bordo di La Grace, la replica di una nave di linea del 18 ° secolo. Si svolgerà in Toscana nel mese di maggio 2022.

CHE COS'E' IL LARP

Larp (Live Action Role-Playing) è come essere su un set cinematografico senza alcuna sceneggiatura. Ciò significa che il risultato è determinato esclusivamente dalle scelte e dalle azioni dei giocatori. Diciamo che è una versione più sofisticata e più adulta di "facciamo finta che..." dove tu sei il protagonista della tua storia pirata e allo stesso tempo l'amico, la nemesi o il compagno dei personaggi degli altri giocatori.

SALI A BORDO!

Emozionanti avventure attorno all'Isola d'Elba: cogli l'opportunità di vivere le emozioni e le sensazioni degli esploratori dei tuoi romanzi preferiti! Riusciranno La Grace e la sua ciurma a trasformare un gruppo di marinai inesperti nella miglior feccia pirata dei sette mari? Che rotta prenderà il tuo destino?

Sei su un vero veliero! il gioco si svolgerà su un vascello in navigazione lungo la splendida costa toscana. Vivrai la storia del tuo personaggio, dormirai e mangerai a bordo del veliero; ma ci saranno sbarchi per eseguire missioni, o anche semplicemente per fare baldoria!

Vita da ciurma: esplorare i mari non è solo un'esperienza impegnativa: se sarai tanto audace da salire a bordo, sarai catturato dalle atmosfere degli anni d'oro delle esplorazioni marittime. Potrai far parte dell'equipaggio,

assistito da maestri esperti e sceglierai rotte, terrai il timone, spiegherai le vele, esplorerai incantevoli baie e molto altro ancora.

LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP

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

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

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



Navigazione

Emozionanti avventure attorno all'Isola d'Elba: cogli l'opportunità di vivere le emozioni e le sensazioni degli esploratori dei tuoi romanzi preferiti! Riusciranno La Grace e la sua ciurma a trasformare un gruppo di marinai inesperti nella miglior feccia pirata dei sette mari? Che rotta prenderà il tuo destino?

Sei su un vero veliero! il gioco si svolgerà su un vascello in navigazione lungo la splendida costa toscana. Vivrai la storia del tuo personaggio, dormirai e mangerai a bordo del veliero; ma ci saranno sbarchi per eseguire missioni, o anche semplicemente per fare baldoria!

Turni continui: una nave deve essere accudita in ogni momento: ad ogni partecipante verranno assegnati turni che copriranno l'intero periodo di gioco

Vita da ciurma: esplorare i mari non è solo un'esperienza impegnativa: se sarai tanto audace da salire a bordo, sarai catturato dalle atmosfere degli anni d'oro delle esplorazioni marittime. Potrai far parte dell'equipaggio, assistito da maestri esperti e sceglierai rotte, terrai il timone, spiegherai le vele, esplorerai incantevoli baie e molto altro ancora.

LA GRACE, UNA VERA NAVE PIRATA

Navigheremo a bordo de **"La Grace"**, l'incredibile replica di un vero veliero della seconda metà del diciottesimo secolo. La Grace attraversa mari e oceani allo scopo di rivivere la storia della navigazione a vela. L'equipaggio de La Grace organizza viaggi su questa imbarcazione storica, formando gli ospiti nelle arti e nelle tradizioni marinaresche.

Secondo le fonti disponibili, "La Grace" era il nome del vascello appartenuto al primo vero navigatore ceco, Augustin Heřman. Attraversò l'Atlantico in più occasioni, al servizio della Compagnia delle Indie Occidentali. In seguito, una volta concluso il servizio, iniziò la sua carriera da corsaro, saccheggiando navi mercantili spagnole con La Grace. Infine, divenne il più grande esportatore di tabacco delle Americhe.

La costruzione della nave ebbe inizio nel 2008 in un cantiere navale egiziano. La Grace venne inaugurata il 5 dicembre 2010. La

ragione principale per cui fu scelto quel cantiere fu il fatto che costruiva ancora barche e navi secondo metodi tradizionali.

Pagina Facebook La Grace's
<https://www.facebook.com/TheShipLaGrace>

LA VITA A BORDO DI UN VELIERO

Vitto e alloggio saranno parte integrante della tua "esperienza pirata". Tutti i partecipanti dormiranno sotto coperta, in brandine, letti a castello o amache. Ci sono anche un paio di cabine private, che saranno assegnate a seconda del personaggio che interpreti. La nave è fornita di cinque bagni ed energia elettrica.

Tutti i personaggi, in qualità di membri inesperti della ciurma, dovranno adempiere al loro dovere di marinai, come pulire il ponte,



preparare il cibo per aiutare il cuoco, aggiustare le vele e così via. I turni saranno impostati in anticipo e avrete la possibilità di sperimentare tutte le parti della vita reale su una nave a vela. Ovviamente ci sarà anche abbondante spazio per il riposo e per il tempo libero.

LA SACCA DEL MARINAIO

Lo spazio su una nave è limitato e vitale: tutti i marinai sanno che devono tenere solo lo stretto indispensabile per un viaggio piacevole. Ma siccome siete ancora solo dei novellini della vita di bordo, vi abbiamo preparato un elenco di quello che dovete mettere nel vostro bagaglio. E' importante chiarire che non parliamo del costume da pirata, o dei vostri accessori, ma la gestione dello spazio è una questione davvero fondamentale.

Vogliamo infatti evitare l'uso di trolley rigidi, perché sulla nave sarà difficile stiparli e nasconderli. Per questo consigliamo di utilizzare uno zaino per i vostri bagagli, e di mascherarlo con borse di tela o di juta, in modo che non sembrino troppo moderni. Forniremo sacchi di juta a tutti coloro che ne avranno bisogno.

Ecco un esempio di equipaggiamento da portare:

OBBLIGATORIO

- Sacco a pelo
- Lenzuola e federa (i cuscini sono sulla nave)
- Un maglione pesante
- Un piccolo asciugamano
- Un sacchettino contenente il tuo beauty-case
- Due o tre magliette/maglie a maniche lunghe e corte (come la armor lux o altre maglie a righe)

- Una o due paia di semplici pantaloni storici
- Una quantità adeguata di calze e mutande
- Stivali o altre scarpe storiche; e ricordate che sulla nave si può sempre stare a piedi nudi.

OPZIONALE

- Guanti storici per lavorare con le corde
- Intimo termico
- Un cappotto caldo e lungo
- Un cappello caldo e semplice

Si noti che ogni articolo di questa lista può essere adattato/modificato per il vostro personaggio. Si tratta quindi solo di un promemoria generale di ciò che è necessario sulla nave.

IL METEO IN MARE

Il mare può sembrare tranquillo e bello dalla costa, ma ogni intrepido marinaio deve essere pronto a sfidare la sua furia in qualsiasi momento. Per questo motivo raccomandiamo che ogni partecipante sia preparato e consapevole che non abbiamo il controllo del meteo. Il mese di aprile nel Centro Italia è abbastanza caldo, ma potrebbero esserci piogge, o una primavera fredda. In ogni caso le temperature andranno probabilmente da 10 °C (50 °F) durante la notte, a 20 °C (68 °F) o più durante il giorno; in pieno sole, può sembrare molto più caldo di così.

Un consiglio utile è quello di indossare abiti a strati in modo da poter decidere in qualsiasi momento di rimuovere gli strati o di aggiungerli. Se pensate di essere sensibili al freddo, portate un maglione caldo da indossare sotto il costume; portate un capo d'abbigliamento impermeabile e una coperta in più per dormire.



Fiction

*"I am not a pirate, but I long to be,
Sailing by the stars across the seven seas,
Living with no earthly cares, my mates and me
The envy of all worldly men, who are not free."*

STILE DI GIOCO

Pirate Academy è un larp basato sull'interpretazione del personaggio e sul vivere l'esperienza. Immagina di essere protagonista di un film di pirati, con tutte le emozioni, gli obiettivi, l'azione e l'avventura tipici del genere. Ma al contrario di un film il larp è un'esperienza a 360° in cui "What you see is what you get", ovvero: tutto è come lo vedi. Il nostro obiettivo è di creare un evento il più possibile immersivo e divertente.

Ci saranno regole leggere per simulare gli scontri con spade e pistole, le scazzottate, l'uso del cannone, il veleno e le droghe, ma tutto il resto sarà il più realistico possibile.

Pirate Academy è una storia di formazione collettiva e scanzonata, in cui futuri eroi imparano come essere pirati e trasformarsi in un vero equipaggio, per arrivare alla rischiosa missione che li renderà ricchi e famosi! **Il tono è leggero:** comico e divertente, ma non farsesco o ridicolo.

Ci saranno anche **drammi, segreti e conflitti tra personaggi**. Ma i conflitti non sono intesi per perseguire una qualche forma di competizione o vittoria, quanto piuttosto per esplorare e approfondire le relazioni con gli altri personaggi, seguendo un unico vero fine: la costruzione collettiva di una storia entusiasmante.

Parole Chiave: navigazione a vela, avventura, segreti, misteri.

Ispirazioni: L'isola del tesoro, Monkey Island, La Storia Fantastica, Galavant, Black Sails, Pirati dei Caraibi, Oltre i confini del mare, Dodgeball.

PERSONAGGI E STORIA

Ci sono 27 personaggi in **Pirate Academy**, tutti scritti dagli autori e presentati in una breve descrizione che sarà disponibile in anticipo sul nostro portale. In linea con lo stile "cinematografico" degli eventi di Terre Spezzate, chiameremo questa breve introduzione "teaser".

Il teaser svelerà solamente l'idea generale di un personaggio, con abbastanza dettagli interessanti per prendere una decisione ponderata su quale personaggio giocare, pur non subendo alcuno spoiler.

Le informazioni pubbliche sono solo una frazione della vita del personaggio e c'è molto altro da scoprire, tra segreti compromettenti, lotte intestine, amicizie, drammi nascosti e misteriosi obiettivi. Dopo aver scelto un personaggio, i giocatori ne riceveranno la descrizione completa. Nessun altro giocatore avrà accesso alle stesse informazioni: attenzione quindi a non fare spoiler agli altri partecipanti.



Diamo un'occhiata a un paio di teaser di personaggi:J. LAFITTE, L'EREDE DEL PIRATA IN CERCA DI AVVENTURA E VENDETTA

"Quindi pensi che non diventerò mai un vero pirata? Guarda e impara, lurido topo di sentina!"

TEMI: **cieco entusiasmo - avventura - vendetta - sogno**

Qualcuno potrebbe descrivere J. Lafitte come una persona entusiasta, coraggiosa e perseverante, che ha inseguito il sogno della sua vita fin dall'infanzia. Ma sarebbero in realtà pochissimi, la gran parte della gente di Mélé Island direbbe piuttosto "una spina nel fianco": infantile, testarda e imbrogliata. Tutti concordano però che Lafitte sia così per via del leggendario corsaro Lafitte, il padre ucciso in circostanze misteriose lasciando due bambini orfani; il desiderio di vendetta e di seguire le orme del famigerato padre ha plasmato la personalità di J., e tutta l'impresa di fingersi il capitano Phoenix e il suo equipaggio è in realtà una sua idea.

J. A. MARTINEZ DE SOTOMAYOR. L'INNOCENTE IN FUGA DAL CARCERE

"Le ferite morali possono essere nascoste, ma non si chiudono mai; sempre dolorose, sempre pronte a sanguinare quando vengono toccate, rimangono fresche e aperte nel cuore"

TEMI: **vendetta - investigazione - menzogna - trovare un nuovo scopo**

C'era una volta, sull'isola di Lucre Island, l'erede di una ricca e onesta famiglia di mercanti, senza grilli per la testa né un briciolo di voglia di avventura. La vita di Martinez era perfetta e pianificata: seguire l'impresa di famiglia e un matrimonio dietro l'angolo, fino a quando non l'accusarono falsamente e finì in galera a marcire per il resto dei suoi giorni. In

carcere si stringono strane amicizie e, proprio grazie al compagno di cella, Martinez finì per evadere fortunatamente di prigione e ottenere informazioni segrete per trovare il più ricco e leggendario tesoro dei Caraibi.

Come J.A. abbia invece sconvolto la vita di ignari sconosciuti sull'isola di Mélé Island per poi finire ad imbarcarsi su La Grace... beh, questa è un'altra storia.

E. COWMAN, LA PRESENZA MISTERIOSA

"Dio, la tua vendetta può essere lenta, a volte, ma credo che allora sia più completa"

TEMI: **vendetta - investigazione - menzogna - trovare un nuovo scopo**

Quando i nuovi arrivati giungono sull'isola di Mélé, di solito non frega niente a nessuno... eccetto tavernieri e maitresse in cerca di nuovi clienti.

Quando Cowman mise piede in città non fu diverso, ma mentre dal canto suo riuscì a raccogliere diverse informazioni sugli isolani, nessuno fu in grado di scoprire alcunché sulla sua persona e sulla ragione della misteriosa visita. "Nessuno, per ora..." fu la laconica risposta che Cowman diede a tutti coloro che chiesero chi fosse. Una cosa è certa, a giudicare dal comportamento circospetto e dalla sua natura sfuggente, è chiaro che Cowman abbia qualcosa da nascondere, e sia alla ricerca di, oppure in fuga da, qualcosa o forse qualcuno. Questo potrebbe spiegare anche la sua presenza nell'equipaggio, infatti persino le circostanze del suo reclutamento sono confuse...

In realtà, è difficile stabilire chi abbia chiesto esattamente a Cowman di unirsi a loro.

GALLERIA DEI PERSONAGGI

Qui puoi leggere la descrizione pubblica di ciascun personaggio! Quale sarà il tuo?



Italian run - English-language run

I personaggi **per le due repliche sono identici**.

ORIGINI DEI PERSONAGGI E LINGUE

Sebbene tutti i personaggi vivano nella stessa isola immaginaria in cui ha inizio la nostra storia, sono originari di diversi paesi europei e la nazionalità avrà un impatto su alcune delle loro relazioni. In ogni caso, non vi saranno barriere linguistiche di sorta: nella run in italiano, tutti i personaggi parleranno in italiano; nella run in inglese, tutti i personaggi parleranno in inglese, questo a prescindere dalla nazionalità dei personaggi (o dei giocatori).

PERSONAGGI UNISEX

Vogliamo che ogni partecipante abbia la possibilità di giocare il personaggio che preferisce, per cui i personaggi sono scritti come unisex: i loro nomi saranno ad esempio J. Lafitte, W. Barker o R. Pulling e ogni giocatore sceglierà il nome di battesimo che preferisce. Ci saranno amore, amicizia, romanticismo e legami familiari. Sebbene le relazioni siano vincolanti e ci si aspetti che vengano giocate, i loro dettagli possono invece essere definiti liberamente dai giocatori coinvolti. Ovvero, un rapporto tra due personaggi che nei teaser viene definito come forte e profondo potrebbe essere interpretato dai giocatori come un legame di amicizia, un legame romantico, un amore non corrisposto.

AMBIENTAZIONE E INTRODUZIONE

Pirate Academy è un larp di avventura. Sebbene sia ambientato nei Caraibi durante

l'età d'oro della pirateria, **non è affatto un evento storico**. Per renderlo ancora più ovvio, la nostra storia inizia in un luogo immaginario: Mêleé Island, luogo d'origine dei personaggi e cornice delle loro storie di background..

Mêleé Island è al momento sotto il controllo di un **governatore inglese**, Horatio Tiberius Marley, ma è stata in precedenza occupata dagli spagnoli e teatro di continue dispute tra i due regni nel corso degli anni. Nonostante la presenza dell'attuale e del precedente governatore, il piccolo porto è sempre stato un rifugio per farabutti, contrabbandieri, bucanieri e pirati. La cittadina è abitata da gente di ogni sorta, onesti lavoratori tanto quanto loschi individui in fuga dai loro guai. Ricchi e poveri, nobili e popolani, sognatori ingenui e criminali incalliti, tutti hanno un passato in comune su Mêleé Island, ma alcuni sono in procinto di partire per l'avventura della loro vita.

I protagonisti di **Pirate Academy** vivono sull'isola e la maggior parte di loro si conoscono tutti, nel bene e nel male. Dopo aver trovato una **Lettera di Corsa** sul cadavere di un pirata, che garantisce una nave e una missione che vale una fortuna, a un certo **Capitano Phoenix, ormai morto**, un piccolo gruppo di sognatori decide di sfidare il destino e trovare abbastanza concittadini disposti ad arruolarsi per un'avventura rischiosa, imbarcandosi su quella nave e completando la missione. Uno di loro impersona il Capitano Phoenix, mentre gli altri fingono di essere i corsari esperti che seguono il Capitano. È così che un gruppo di persone discutibili, per non dire altro, sono riuscite a ingannare il governatore Marley e ottenere la maestosa nave chiamata La Grace per imbarcarsi nella missione corsara che li renderà ricchi e famosi. Alcuni lo fanno per la gloria, alcuni per la libertà, alcuni per l'oro, altri per l'avventura, tutti hanno accettato la



missione impossibile di **diventare veri pirati in soli quattro giorni** e cambiare la loro vita per sempre..

Combattimento

A **Pirate Academy**, il combattimento non è mai inteso come una competizione o una sfida atletica. È pensato per essere **divertente e dinamico**, come nei film: risse, duelli e assalti sono opportunità per creare scene epiche, o scene ridicole (o epicamente ridicole). I combattimenti non saranno organizzati in anticipo, ma dovrebbero essere giocati come se stessero accadendo su un palcoscenico. Pensare a "Cosa pensano gli spettatori di questa lotta? È bella da guardare? È credibile?" sono linee guida molto efficaci per creare scontri fisici che siano giocabili e si svolgano senza intoppi.



LIVELLI DI ABILITA'

Non ci sono abilità o livelli in questo larp. Invece, alcuni personaggi specifici sono riconosciuti "maestri" nei loro campi. Gli altri personaggi devono sempre rappresentare questo, mostrando quanto il maestro sia più forte, più veloce, più preciso ecc. di loro. I tre "maestri" sono:

E. Aguilar Garcia De la Santa Maria Juana, *l'ex fuciliere, soldato disertore e maestro di armi da fuoco*. Non manca mai, non importa la distanza. Se dice che ti raderà il baffo sinistro con un proiettile senza farti del male, lo farà. È sempre il più veloce ad estrarre la pistola.

I.M. Escudero Cortéz, *il duellante dandy e maestro di spada*. Non perde mai un duello. In effetti, la tecnica schermistica di Cortéz è talmente avanzata che i suoi avversari dovranno mirare alla sua spada, anziché cercare di colpirlo. Questo vale solo per i duelli: in una vera e caotica battaglia, tutto potrebbe accadere.

A. Walsh, *Combattente professionista*. Questo ragazzo/a è enorme e straordinariamente forte. O forse è basso, ma ancora più straordinariamente forte. Non importa la sua altezza, è imbattibile in combattimenti disarmati, braccio di ferro, tiro alla fune e così via. Sono necessari almeno tre avversari per superare A. Walsh in una rissa, e anche allora, probabilmente gli avversari si faranno male comunque.

RISSE

I combattimenti disarmati sono per lo **più per lo spettacolo**: raramente avranno conseguenze in-game se non per un momentaneo mal di testa. Tuttavia, una rissa potrebbe avere molte conseguenze



interessanti, dall'essere puniti dal tuo capitano, allo scatenare una serie di vendette, o seminare malcontento tra gli uomini. Prima del gioco, proveremo alcuni "combattimenti simulati" per mettere tutti a proprio agio nel rappresentare in sicurezza i combattimenti disarmati. In breve, i principi fondamentali sono:

- **Gioca insieme al tuo avversario**, come in una danza piuttosto che in uno sport. Pensa in anticipo a come ti "colpiranno" e a come reagirai.
- **Usa il buon senso e sii credibile**: se sei in inferiorità numerica, meno allenato, peggio equipaggiato, significativamente più piccolo del tuo avversario, il tuo personaggio dovrebbe probabilmente "perdere" il combattimento
- **Non dare per scontato che le femmine siano automaticamente più deboli** dei maschi: le giocatrici tenderanno ad essere più piccole dei giocatori maschi, ma proviamo a compensare questo sopravvalutando un po' la forza e la forma fisica dei personaggi femminili.
- Prese, pugni finti lenti, calci falsi lenti alle gambe e schiaffi deboli sono accettabili. Non incoraggiamo i pugni simulati alla testa.
- **Inizia lentamente e in sicurezza** (contatto fisico minimo e non fastidioso), quindi intensifica gradualmente se l'altro giocatore sembra a suo agio. Sii consapevole delle Safewords e non aver paura di usarle, sia "Vacci Piano" che "È tutto qui?" (Vedi la sicurezza a P. 15)
- Se il tuo personaggio subisce un duro pestaggio, dovrà consultare un medico (vedi Guarigione su p. 10).

ARMI DA MISCHIA

A **Pirate Academy** useremo le tipiche "armi da larp" per rappresentare sciabole, coltelli, asce e così via. Si tratta di repliche in schiuma innocue e dettagliate di armi storiche, **appositamente costruite per i larp**.

Tutte le armi devono avere un aspetto "pirata": sì alle sciabole, no agli spadoni o alle lance.

Fai attenzione quando usi le armi da mischia: **non colpire mai con tutta la tua forza** (basta un semplice tocco), non colpire mai il **viso** o l'inguine, non menare mai fendenti con l'arma selvaggiamente, non colpire mai con un movimento di punta poiché è doloroso.

Inoltre, dai sempre l'opportunità al tuo avversario di **reagire correttamente** ai tuoi colpi. I colpi ripetuti rapidamente "contano come uno"; infatti, **puoi sferrare solo 1 colpo riuscito per ogni "assalto"**.

Infine, ricorda che i personaggi possono morire se e solo se il loro giocatore lo decide (vedi Nessun Morto a p. **Errore. Il segnalibro non è definito.**). Per evitare incongruenze, per favore non usare armi da mischia in scene che ucciderebbero chiaramente il tuo avversario. Non tagliare mai la gola a nessuno, nessuna pugnalata ripetuta al cuore e così via.



ARMI A PIETRA FOCAIA

Pirate Academy non è un larp sparatutto; tuttavia, ci saranno alcune situazioni che possono o dovranno essere risolte con un buon scambio di fuoco.

Nel gioco ci saranno numerose repliche di pistole o fucili a pietra focaia, che sono fondamentalmente **armi giocattolo con fulminanti** (cioè, una piccola quantità di esplosivo che fa BANG! quando schiacciato dal martelletto della pistola). Alcune di queste armi possono essere trovate anche durante il gioco, ma come per le armi da mischia, incoraggiamo tutti i partecipanti a portare le proprie o noleggiarle.

I fulminanti, e la loro disponibilità, **saranno gestiti dagli organizzatori**. Sentiti libero di portare i tuoi fulminanti se lo desideri, ma tieni presente che gli organizzatori decideranno quanti ne puoi avere all'inizio, quanti altri (se ce ne sono) potresti trovarne durante il gioco, ecc.



REGOLE DI INGAGGIO

Flintlock Pistols: un colpo sparato nel raggio di 5 metri è sempre a segno, al di sopra di quella distanza è sempre un mancato.

Flintlock Rifles: un colpo sparato nel raggio di 10 metri è sempre a segno, al di sopra di quella distanza è sempre un mancato. Inoltre, i fucili sono molto più letali: un singolo colpo di fucile è sufficiente per **sconfiggere** un personaggio (vedi Sconfiggere, a p. **Errore. Il segnalibro non è definito.**)

Il giocatore è lasciato libero di decidere, in caso di dubbio sulla distanza, se subire o meno il colpo (in questi casi si dovrebbe almeno simulare di essere sfiorati dal proiettile, perdere il cappello, abbassarsi per coprirsi o simili).

Inoltre, ti consigliamo di **evitare colpi a sorpresa dalla distanza o alle spalle**. In caso di imboscate o situazioni simili, considera di avviare la tua vittima o urlare per attirare l'attenzione prima di sparare: se il giocatore non può rendersi conto che stai sparando ai suoi personaggi, non sarà in grado di reagire in modo appropriato.

SICUREZZA DELLE ARMI DA FUOCO

Si prega di notare che queste pistole sono diverse e molto più sicure delle pistole "a salve" che usiamo nei nostri moderni larp. L'esplosione è così piccola che non può portare a danni all'udito anche se uno è davvero vicino. Per questi motivi, non esiste una distanza minima di ingaggio per le armi da fuoco e possono essere utilizzate anche all'interno.

Curare

Non c'è nulla di "realistico" nelle ferite e nella guarigione in **Pirate Academy**. Tuttavia, proviamo a mantenerlo "appropriato al genere" e in qualche modo credibile.

FERITE

Se il tuo personaggio viene colpito da armi da fuoco o da mischia, o da esplosioni, le sue condizioni peggioreranno in questo modo:

FERITO NELL'EGO → INFORTUNATO → SCONFITTO

Eccezione: un singolo colpo con un fucile sarà sufficiente per sconfiggere immediatamente un personaggio.

COLPITO NELL'EGO

Il **primo, chiaro colpo subito**, sia con un'arma da mischia che con una pistola, renderà il tuo personaggio **FERITO**. O più precisamente, con **ferito nell'ego**. Il tuo personaggio non è necessariamente ferito fisicamente: potresti essere solo umiliato, spaventato, disarmato, costretto a nasconderti, perdere il cappello, inciampare a terra e simili. L'importante è che tu riconosca chiaramente di essere stato "colpito", dando al suo avversario l'opportunità di decidere se è abbastanza, o se vuole andare avanti e fare le cose sul serio. Molti, o la maggior parte, combattimenti in **Pirate Academy** non saranno affatto seri, quindi ricorda che va benissimo terminare un combattimento quando il primo combattente viene **ferito**. In ogni caso, un personaggio ferito può agire normalmente, e non subisce alcun impedimento. Dopo circa mezz'ora, il loro ego guarirà e non saranno più feriti..

INFORTUNATO

Il **secondo, chiaro colpo subito**, causerà un vero e proprio **INFORTUNIO**. Naturalmente, è solo una ferita superficiale ed il tuo personaggio non impiegherà molto tempo a riprendersi una volta che vedrà un medico. Fino ad allora, però, sei **infortunato**: potresti urlare di dolore, esitare, cercare di fuggire, fingere di non poter usare il braccio o la gamba, o che la perdita di sangue ti stia facendo sentire debole. Una volta che hai accusato il tuo colpo, puoi riprendere a combattere se lo desideri, ma devi simulare un qualche genere di impedimento dovuto alle tue ferite, come spiegato sopra.

SCONFITTO

Il **terzo, chiaro colpo subito**, sconfiggerà effettivamente il personaggio, almeno per questo combattimento. Sconfitto non significa morto, anzi non significa nemmeno incosciente. I personaggi **SCONFITTI** devono, tuttavia, comunicare chiaramente la loro condizione agli altri giocatori. Potresti sdraiarti, implorare pietà, essere esausto, cercare di fuggire (invano, però; il tuo personaggio è troppo spaventato o troppo debole per riuscire a fuggire). Interpretare un personaggio incosciente è noioso (di solito), quindi confidiamo che tu trovi alternative più divertenti! *Importante: un singolo colpo di fucile sarà sufficiente per sconfiggere immediatamente un personaggio.*

Il personaggio infortunato o sconfitto non migliorerà fino a quando non vedrà un medico..



DOTTORI E GUARITORI

Questo larp include due personaggi abili nel curare i malati: **W. Barker**, *il medico britannico*, e **Guamá**, *il guaritore Voodoo*. Anche se hanno filosofie mediche e formazione molto diverse, in termini di regole entrambi i personaggi hanno le stesse identiche capacità. Il testo usa "guaritore" o "dottore" in modo intercambiabile.

Se vieni colpito da qualsiasi tipo di arma, devi essere trattato il prima possibile; solo un medico può dirti **quando e come migliorerai**.

Il guaritore "esaminerà" rapidamente le tue ferite, possibilmente chiedendoti come e dove sei stato colpito, dove fa male, ecc. Useranno appropriati "strumenti medici", bende, erbe o pillole per ritrarre il loro lavoro e trascorreranno almeno un paio di minuti a curare le tue ferite. Forniremo oggetti di scena medici sia a Barker che a Guamá per rappresentare i loro strumenti, ma sono liberi di portarne dei loro ovviamente!

Quindi, il partecipante che sta giocando al medico avrà **la responsabilità di decidere quanto sono gravi le tue ferite** e spiegarti di quanto tempo avrai bisogno per guarire e quali limitazioni sopporterai nel frattempo. Per fare ciò, terranno conto di ciò che è accaduto nel gioco e seguiranno queste linee guida:

LINEA DI GUIDA DELLA GUARIGIONE

- I personaggi **infortunati** devono subire una sorta di **leggera menomazione** fino al completamento del loro recupero. I personaggi **sconfitti** possono subire una limitazione più grave, possibilmente **invalidante**.
- Il tempo di recupero per i personaggi infortunati deve essere di almeno **10 minuti** e mai superiore a mezz'ora.

- Il tempo di recupero per i personaggi sconfitti deve essere di almeno **15 minuti** e mai superiore a un'ora.
- Evita le cose che sono **difficili o impossibili da rappresentare** in un larp. Quindi, niente amputazioni alle gambe, ma piuttosto: "la tua gamba è rotta, avrai bisogno di un bastone per camminare e sarà lento e doloroso".
- **Consenti ai giocatori** di continuare a giocare al larp e divertirsi, anche se con qualche disabilità temporanea..
- **Nessun Morto**: non dire mai che una ferita è fatale!

NESSUN MORTO

Dato che saremo tutti bloccati su una nave per quattro giorni, e l'atmosfera del larp è spensierata, a **Pirate Academy** non ci sono regole per la morte.

Nessun personaggio dei giocatori dovrebbe morire, tutte le ferite sono "ferite di striscio" e così via. Ciò significa anche che ci si aspetta che i giocatori non uccidano mai altri personaggi giocanti. Quindi, per favore, evita di fare cose letali. Puoi (e lo farai!) pugnalarlo il tuo compagno pirata, ma per favore evita di pugnalarlo 10 volte al collo e così via.

In Pirate Academy, il tuo personaggio può morire se e solo tu se vuoi che muoia. E anche allora, non abbiamo personaggi sostitutivi da offrire e rimarremo bloccati nella stessa nave per l'intero larp, quindi ci aspettiamo che la morte del personaggio autoimposta sia un evento molto raro, al massimo riservato alla fine del larp.



Veleni e Maledizioni

Questo capitolo descrive in dettaglio alcuni "poteri speciali" che il tuo personaggio può incontrare o utilizzare. I veleni saranno forniti dagli organizzatori e chiunque può usarli. D'altra parte, solo alcuni PNG specifici (personaggi interpretati dagli organizzatori) saranno in grado di utilizzare le maledizioni.

VELENI

A **Pirate Academy**, ci sono due tipi di veleno, e sono identificati dal loro **gusto**. Se, mentre mangi o bevi qualcosa, senti un sapore molto forte di **aceto** o di **sale**, questo significa che il tuo personaggio è stato avvelenato! Il tuo personaggio **non è consapevole** che qualcuno li ha avvelenati (e anche se gli viene detto così, non saranno in grado di accettare o capire il fatto). Continua a giocare normalmente e, dopo circa 3-4 minuti, inizia ad interpretare gradualmente gli effetti specifici del veleno.

I veleni saranno forniti dagli organizzatori e saranno contenuti in piccole fiasche di vetro con tappi di sughero. Ogni fiala è **una singola dose** di veleno e deve essere usata **interamente**.

DURATA DEI VELENI

Una volta assunto, un veleno impiegherà alcuni minuti per avere gradualmente effetto, e poi durerà per circa 10-15 minuti prima di svanire. A quel punto, migliorerai e **dimenticherai persino di essere stato avvelenato**. Ma, il giorno dopo, potresti decidere che il tuo personaggio ricorda davvero tutto. Oppure no: a voi la scelta.

SIERO DELLA VERITA'

Sapore: aceto. Il siero della verità è rappresentato da una fiaschetta piena di aceto. Può anche essere aggiunto a un alimento o a una bevanda (tranne il vino rosso: per evitare qualsiasi rischio di ambiguità, non usare mai questo veleno nel vino rosso). Quando il siero della verità avrà effetto, renderà la sua vittima estremamente loquace, confusa e, in definitiva, incapace di resistere all'impulso di rispondere alle domande. Se sei avvelenato in questo modo, e qualcuno ti interroga per un paio di minuti, dovrai rispondere onestamente alle sue domande e svelare il tuo segreto (o, se ti capita di conoscere diversi segreti importanti e non correlati, parlarne di almeno uno o due).





POZIONE DELL'AMICIZIA

Sapore: salato. La pozione dell'amicizia è rappresentata da una fiaschetta riempita con mezzo cucchiaino di sale (che è molto). Deve essere aggiunto a una bevanda o cibo da consumare.

Non appena senti il forte sapore salato, guardati intorno e identifica la persona più vicina a te, o quella proprio di fronte a te. Nei minuti successivi, il tuo personaggio svilupperà un'ammirazione improvvisa ma profonda per quella persona. E' il tuo migliore amico e sei desideroso di impressionarlo e aiutarlo. Inoltre, è un dono prezioso e delicato per il mondo; è tuo dovere proteggerlo e custodirlo.

Lo difenderai ad ogni costo e cercherai di soddisfare la maggior parte delle sue richieste, rischiando anche i tuoi soldi, la tua reputazione o la pelle dei tuoi amici. Se vuoi, puoi interpretare questa ammirazione come un'attrazione romantica ("pozione d'amore"). In ogni caso, sarai stupidamente devoto alla persona che ammira o ami, ma non diventerai un robot senza cervello e non obbedirai a ordini irragionevoli (a meno che tu non lo trovi divertente, ovviamente)

MALEDIZIONI

Alcuni PNG (personaggi interpretati dagli organizzatori) possono padroneggiare l'arte a lungo dimenticata di lanciare maledizioni. Una **maledizione** è solo una frase che è magicamente vera, o destinata a diventare vera, in determinate condizioni.

Due esempi:

"Invoco i poteri dimenticati, ti maledico! Parlerai usando solo volgarità e oscenità, finché non avrai trovato il vero amore!"

"Invoco i poteri dimenticati, vi maledico tutti! Le vostre mani tremeranno e nessuno di voi sarà in grado di brandire alcuna arma, fino a quando il sole tramonterà"

La prima parte, **"Per i miei poteri dimenticati, ti maledico"**, è sempre la stessa per ogni maledizione, e funziona come un codice che fondamentalmente dice: "Questa è una maledizione, ascoltami e sii pronto a obbedire". Può finire con "Ti maledico" se la maledizione ha un solo bersaglio, o con "Vi maledico tutti" se colpisce tutti nell'area.

La seconda parte descrive chiaramente gli effetti di questa specifica maledizione, che i suoi bersagli devono seguire al meglio delle loro capacità. Sanno di essere stati maledetti, ma non possono fare nulla a riguardo.

La terza parte, "... finché non succede qualcosa", definisce come o quando gli effetti della maledizione svaniranno. Potrebbe essere solo un momento specifico ("fino al tramonto"), o potrebbe essere qualcosa che la o le persona(e) maledetta(e) deve fare per liberarsi.

Sicurezza

Come partecipante a **Pirate Academy**, **accetti di evitare di eseguire qualsiasi azione che potrebbe essere pericolosa o eccessivamente fastidiosa** per te o per gli altri giocatori..

Allo stesso tempo, accetti di:

- essere **generalmente a tuo agio** con il tipo di intensità verbale e contatto corporeo che sperimenteresti se fossi un attore teatrale
- **regolare l'intensità** del gioco secondo la tua sensibilità, usando le parole chiave descritte nel paragrafo successivo
- **evitare o allontanarti** da situazioni di gioco che trovi eccessive/sconvenienti come giocatore, prima che diventino insopportabili
- **rispettare gli altri giocatori** e le loro scelte, e tutelando la loro esperienza
- usare il contatto fisico per creare interessanti momenti di larp, **non per prevaricare** gli altri giocatori

Durante il gioco potresti essere abbracciato, afferrato, insultato, trasportato, baciato, frustato, minacciato, legato, colpito con repliche di gomma di sciabole e mazze, e persino (forse più umiliante) essere colpito con pistole giocattolo come quelle usate dai bambini di 10 anni

Tuttavia, tutto quanto sopra deve essere sempre eseguito con la dovuta cautela e rispetto per la sicurezza e la dignità di tutti. E, soprattutto, puoi rinunciare a tutto ciò che trovi sconveniente. In realtà, confidiamo tu **abbia la responsabilità di farlo**.

SAFEGWORDS

Useremo due parole chiave per impostare l'intensità delle scene: "**Vacci Piano!**" e "**È tutto qui?**"

Le troverai descritte qui, ma la cosa più importante è: non aver mai paura di usare le safeword, non mettere mai in discussione o giudicare gli altri che le usano..

"VACCI PIANO"

Questa parola sicura è un **ordine** che deve essere immediatamente obbedito (senza rompere il gioco), e significa qualcosa del tipo: **non mi sto godendo questa scena / abbassa l'intensità / dammi un po 'di spazio / non infastidirmi** e così via.

Ricorda che non c'è niente di sbagliato nell'usare questa parola chiave. Al contrario, aiuta a mantenere l'esperienza piacevole e confortevole per tutti. Ognuno ha il proprio livello di tolleranza e deve essere rispettato in ogni momento..

"E' TUTTO QUI?"

Questa parola sicura è un **consiglio** che può essere seguito o ignorato, non è un ordine. Significa qualcosa del tipo: **non ho problemi con questo / sentiti libero di renderlo più intenso o realistico / Sei eccessivamente cauto**.



Questo segnala all'altro giocatore che, se lo desidera, può giocare la scena in modo più autentico o più fisico..

ESEMPI DI USO DELLE SAFEWORDS

Jane ha catturato Bill e gli sta trattenendo i polsi. La corda è un po' troppo stretta per i gusti di Bill e lui dice "Vacci Piano!". Jane allenta rapidamente le corde.

Jane lega i polsi di Bill con un fiocco molto lento. Bill dice: "È tutto qui?" Diciamo che Jane è d'accordo: quindi fa un nodo più realistico.

Jane sta mangiando e Bill la affronta duramente su qualche argomento. Jane è molto stanca, però, così dice "Per favore, vacci piano mentre mangio" e Bill le lascia finire il suo pasto in pace.

Jane accusa Bill di essere un impostore, perché a quanto pare non riesce a ricordare la città da cui proviene. In realtà, Bill ha dimenticato il nome della città fuori gioco, quindi spiega "Sono solo nervoso, vacci piano" sperando che Jane cambi argomento.



AZIONI "DELICATE"

Si prega di essere particolarmente attenti quando si eseguono le seguenti azioni!

NASCONDERE E CERCARE

Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi parti "proibite" del corpo come il seno o il sedere durante la perquisizione di qualcun altro, è anche assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali aree. Gli oggetti di gioco devono essere rigorosamente portati in **tasca, borsa, valigia** e simili.

Più in generale: nascondere un oggetto è molto facile, trovarlo è molto difficile. Tuttavia, in un larp i segreti hanno senso solo se possono essere scoperti; solo quando scoperto un oggetto nascosto può essere interessante per il gioco. Se nascondi qualcosa, prova a farlo con la prospettiva che potrebbe essere trovato da un altro giocatore. **Non sforzatevi troppo di nascondere** qualcosa, altrimenti nessuno lo troverà e sarà inutile per il larp.

RISPETTO PER GLI OGGETTI ALTRUI

Se il tuo personaggio ruba, ad esempio, la giacca o la pipa di un altro giocatore, ti ritroverai con un costume o un oggetto di scena appartenente a un altro giocatore, o allo Staff. In questi casi ricordati sempre di avere il **massimo rispetto** per la proprietà altrui e di tutti gli oggetti di scena, e di utilizzarli con particolare attenzione. Il buon senso ti obbliga a non perdere né a rovinare costumi e oggetti di scena di altri giocatori e ad evitare che qualcuno pensi di essere stato "veramente" derubato.

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o spiacevoli, queste sono regolate dalle parole sicure "Vacci Piano!" o "È tutto qui?". Ad ogni modo, per quanto masochista sia il giocatore "vittima", non si deve, in ogni caso, compiere azioni **oggettivamente pericolose** o spiacevoli (come trasportare qualcuno giù per una ripida rampa di scale, legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, salire gli alberi della nave senza un adeguato imbraco di sicurezza...).

UBRIACHEZZA

Ci saranno bevande alcoliche all'evento, ma fai attenzione a **bere responsabilmente**, come se dovessi guidare o se fossi a cena con i tuoi suoceri. Se noti di essere alticcio, evita qualsiasi situazione con il contatto fisico. Se gli organizzatori notano che sei ubriaco, ti manderanno a schiarirti le idee fuori dal gioco, per un paio d'ore o fino al giorno successivo..

PRIGIONIERI

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

- Non legare nessuno **con le mani dietro la schiena** o intorno al collo ed evitare nodi stretti. Se bendi qualcuno, sei responsabile che non si schianterà da qualche parte o cadrà in un fosso.



- Non lasciare il prigioniero da **solo**, a meno che tu non stia preparando una scena di fuga (in cui tu, come giocatore, decidi che il tuo personaggio sta "lasciando scappare il prigioniero"); giocare da solo è noioso. assicurati che il prigioniero riceva acqua e cibo.
- Se la prigionia sta diventando **noiosa**, o dura **un'ora** o più, il prigioniero e il carceriere dovrebbero trovare un modo credibile e appropriato per terminare la scena e continuare con la storia. Se hai dei dubbi, parla con un organizzatore.

COME RIVELARE I TUOI SEGRETI

Nei larp può capitare che i segreti rimangano segreti per l'intero evento, e questo è un peccato, un'occasione persa.

Anche se un personaggio riservato potrebbe voler mantenere i propri segreti fino alla tomba, noi come giocatori abbiamo interesse a condividere quei segreti, per mettere nei guai i nostri personaggi e costruire un'esperienza più ricca.

Quindi, se nessuno lo scopre, assicurati di **rivelare i tuoi segreti** ad un certo punto!

Anche se non sembra ragionevole o plausibile rivelare il tuo, ci sono molti modi interessanti e credibili per farlo:

- Ubriacarsi e parlare troppo con la persona sbagliata
- Parlare con un superiore o una figura di autorità (politica, spirituale, sociale ecc.)
- Confessare il tuo problema a un amico "fidato"
- Confessare il tuo segreto a qualcuno che conosci a malapena, che non è affatto coinvolto nella questione
- Parlare con te stesso ovunque tu possa pensare di essere solo (pur sapendo consapevolmente che non lo sei).

Info Pratiche

SPOSTAMENTI

L'aeroporto più vicino è quello di Pisa (PSA), a meno di due ore di distanza in macchina. Firenze (FLR) e Roma Fiumicino (FCO) sono a circa due ore e mezza di distanza.

Le stazioni ferroviarie più vicine sono Populonia o Campiglia Marittima. Dalla Stazione di Populonia si può raggiungere Baratti a piedi camminando 3,2 km fino alla Baia o prendere un Bus.

Dalla Stazione di Campiglia Marittima bisogna prendere un Taxi o un Bus. Qui puoi trovare il pianificatore di viaggio del [servizio di autobus AT](#). Qui potete trovare il sito web delle [Ferrovie dello Stato](#).

Naturalmente puoi arrivare al porto direttamente in macchina. Se vieni dall'estero puoi facilmente prendere una macchina in affitto in aeroporto. Abbiamo fatto alcune simulazioni per un totale di 60-70€ da mercoledì a sabato, che puoi trovare [QUI](#).

Per la replica internazionale forniremo un servizio navetta dall'aeroporto di Pisa per 25-30€ a persona per viaggio, a seconda di quanti giocatori prenoteranno..

QUANDO

Sono previste due repliche di **Pirate Academy**:

7 Sabato 7 - martedì 10, Maggio 2022 – in Italiano

Mercoledì 11 - sabato 14, Maggio 2022 – in English

ORARI

Gli orari saranno gli stessi per tutte e due le repliche, come illustrato di seguito.

PRIMO GIORNO

- **11:00**: (solo replica in inglese) partenza dall'aeroporto di Pisa del bus per i partecipanti internazionali.
- Dalle **13:00 alle 18:00**: segreteria e imbarco dal porto di Baratti. Coordinate. Parcheggio gratuito disponibile in zona. Sii puntuale! **Tutti devono essere in loco, in costume completo, prima delle 14:30!**
- La Grace prende il largo!
- Pernotto a bordo

SECONDO GIORNO

- La Grace navigherà intorno all'Isola d'Elba
- Pernotto a bordo

TERZO GIORNO

- La Grace navigherà intorno all'Isola d'Elba, per poi fare ritorno in Toscana. Missione speciale sulla terraferma!
- Pernotto a bordo

QUARTO GIORNO

- Il gioco si concluderà verso le **11:00**
- Dalle **11:00 alle 13:00**: after-larp-party, foto di gruppo, saluti e abbracci
- **13:30**: (solo replica in inglese) partenza dell'autobus diretto all'aeroporto di Pisa



CIBO E BEVANDE

Potrete gustare pietanze da veri pirati, dalle carni essiccate alla frutta esotica, dai piatti speziati e marinati alle ricette di ispirazione caraibica, il tutto cosparso di bevande rinfrescanti e di gustoso grog, la bevanda di ogni bucaniere!

MEALS

Il gioco include 3 pasti al giorno, da uno spuntino per il pranzo del primo giorno, al pranzo del quarto giorno. I pasti in-gioco saranno distribuiti ai partecipanti e avranno l'aspetto di un vero e proprio cibo da pirati. I pasti includeranno diverse opzioni vegetariane; il cibo può comunque includere anche prodotti di derivazione animale - non possiamo garantire un menu completamente vegano. A meno che non abbiate particolari esigenze dietetiche (se ne avete, informate debitamente lo staff!), siete pregati di non portarvi il cibo da casa.

Durante l'evento sarà fornita una moderata quantità di alcolici. Ci aspettiamo che siate ragionevoli e che vi comportiate come adulti responsabili: l'ubriachezza (o anche solo l'essere alticci) durante il gioco di ruolo NON sarà tollerata

COSTUMI E NOLEGGIO

Molti partecipanti porteranno il proprio costume, ma se avete bisogno di affittarne uno, ci pensiamo noi! Forniamo infatti diverse opzioni di noleggio:

- **Costume Standard:** €60 di noleggio, comprende un paio di pantaloni, maglia o camicia a maniche lunghe, maglione o maglia calda, cintura e qualche accessorio.

- **Costume Deluxe:** €100 di noleggio, comprende un paio di pantaloni di buona qualità, maglia o camicia a maniche lunghe, maglione o gilet, giacca da pirata, armi, cintura e qualche accessorio.
- **Costume scontato:** € 40 di noleggio, è identico allo standard, ma è riservato ai partecipanti di età inferiore ai 25 anni.
- **Noleggio armi:** €30 di noleggio, per un'arma in lattice adatta al personaggio.

Tutti i costumi saranno di taglia grande, in modo da poterli indossare comodamente sopra la biancheria termica e il maglione e si adattano a una gamma abbastanza ampia di taglie e forme del corpo. Non forniremo scarpe, ovviamente.

PISTOLE DA PIRATA

Oltre al noleggio del costume sarà possibile acquistare o noleggiare da noi una o più repliche a fulminante di pistole o fucili d'epoca.

NOTTI EXTRA

Dovete arrivare in Toscana il giorno prima dell'inizio del gioco ("Giorno 0"), e/o partire il giorno dopo? ("Giorno 5").

Se sì, e se volete un alloggio economico vicino a Baratti, potete chiedere una notte in più (sulla terraferma) al momento dell'iscrizione. Ogni notte extra costa 30€, colazione inclusa; confermeremo questa opzione e i suoi dettagli una volta che avremo alcuni dati sul numero di giocatori che la selezioneranno.



Crediti

PIRATE ACADEMY E' UN LARP DI

Chiara Tirabasso
Marco Ascanio Viarigi
Francesco Serra
Produced by **TERRE SPEZZATE**

WRITING CREW

Chiara Tirabasso
Alessandro Colombo
Alessia Boni
Angelica Ziffer
Francesco Serra
Irene Oppo
Valentina Di Mauro

SET DESIGN, COSTUMES, PROP

Marco Ascanio Viarigi

LOGISTICS CREW

Francesco Serra
Francesco Pregliasco
Federico Ferri

GRAPHICS AND WEB

Giulia Stolfini
Francesco Pregliasco

PLAY GUIDE

Francesco Pregliasco. Chiara Tirabasso, Francesco Serra

CONTATTI

Francesco Serra serra@grv.it +39 392 929 73 90
Francesco Pregliasco lupo@grv.it +39 338 622 70 61

