

# GUIDA EVENTO

## IL GIORNO DELLA PROMESSA

*Due regni divisi, un matrimonio imminente,  
un banchetto fantasy tra intrighi, minacce e segreti.*

Parco Arcobaleno, Masserano (Biella)

20 o 21 aprile 2024

un larp di **Alessandra Saracino & Annalisa Savio**

Le Intreccistorie

Prodotto da



**TERRE  
SPEZZATE**

[www.grv.it](http://www.grv.it)

Per favore, **non stampare** questa Guida Evento. Se devi, stampa **2 pagine in 1** per non sprecare carta.

*Sommario*

<b>Introduzione.....</b>	<b>3</b>
Le tre regole d'oro del larp.....	3
Stile di gioco.....	4
<b>Regole speciali.....</b>	<b>5</b>
Le clausole del contratto.....	5
Il Capo del Consiglio.....	6
Le giare.....	7
Il destino della Promessa.....	7
Le elezioni.....	8
Gli Astri.....	8
I Greheniani.....	9
<b>Le fasi di gioco.....</b>	<b>10</b>
<b>Combattimenti, veleni e morte.....</b>	<b>11</b>
I combattimenti.....	11
I veleni.....	11
La morte.....	13

<b>Intensità e sicurezza.....</b>	<b>14</b>
Safeword: parole di sicurezza.....	14
“Vacci Piano!”.....	14
“È tutto qui?”.....	15
Azioni e temi delicati.....	16
Fobie e argomenti tabù.....	16
Sempre vietato.....	16
Fai attenzione a.....	16
Scene romantiche.....	17
<b>Informazioni pratiche.....</b>	<b>18</b>
Dove e quando.....	18
Come arrivare.....	18
Orari e appuntamenti.....	18
Vitto e alloggio.....	19
Mangiare.....	19
Campeggiare.....	19
Costumi.....	19
<b>Credits.....</b>	<b>20</b>
Chi siamo.....	20
I nostri prossimi larp.....	21
Tutto in una notte.....	21
Tormento.....	21
I Ribelli della Montagna.....	21
Black Friday.....	21

## Introduzione

*Sei stato invitato al ricevimento più importante degli ultimi anni per celebrare il rito della Promessa tra il Principe Adrien di Lissia e la Principessa Evelin del Kelht. Il banchetto si terrà nei territori del Duca di Lambert, al confine col Kelht. L'obiettivo della serata è certamente anche di far incontrare i nobili dei diversi stati e divertirsi con qualche danza, ma è fondamentale soprattutto rifinire le ultime clausole del contratto di matrimonio e unificazione dei due stati. Questo contratto, se verrà firmato alla fine della serata, sancirà la futura unione e la nascita del Nuovo Impero di Lissia. Senza dimenticare che ognuno di voi, come ogni nobile intrigante che si rispetti, ha degli obiettivi personali da compiere e spunti privati da portare avanti.*

### 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.

## Stile di gioco

Il Giorno della Promessa è un larp dall'impostazione prettamente **narrativa e immersiva**. L'intero andamento dell'evento è affidato alle scelte e alle decisioni dei **personaggi giocanti**, che si ritroveranno, con le proprie azioni, a **plasmare la storia** di due regni. L'obiettivo è costruire una narrazione corale intricata e complessa, della quale ognuno possa sentirsi il protagonista, e nel contempo vivere per qualche ora nei panni di influenti nobili e intriganti consiglieri.

Da qui ovviamente discende l'impostazione generale dell'evento e del suo regolamento: ognuna delle poche regole del gioco è indirizzata alla creazione di una narrazione convincente, emozionante e divertente per tutti i suoi partecipanti. Per quanto i personaggi abbiano degli obiettivi che vogliono raggiungere, lo scopo dei giocatori non è quello di prevaricare sugli altri, ma di **creare insieme delle "belle scene"**.

Il nostro personaggio vorrà vincere, noi vorremo creare insieme una bella storia, che ci appassioni ricordare e raccontare. A volte sarà naturale e anzi gratificante **"concedere" la scena** ad un avversario, cedendo alle sue richieste o perdendo un duello. Ricorda che, se ognuno si preoccuperà di **sostenere il gioco degli altri**, arriverà anche il momento in cui gli altri sosterranno il tuo. Questa filosofia di gioco è riassumibile nell'etichetta **"play to lift"** o "giocare per sollevare [l'altro]".



## Regole speciali

Durante il Giorno della Promessa ci saranno diverse votazioni, discussioni ed elezioni per decidere il futuro non solo di poche persone, ma di interi regni. Di conseguenza i paragrafi a seguire andranno a definire come verranno gestiti in gioco questi momenti e come “funzioneranno” gli Astri di cui avete letto nell'Ambientazione.

### Le clausole del contratto

Al ricevimento sarà presente il contratto, già in parte scritto durante gli incontri diplomatici tra gli ambasciatori e i regnanti. Ma due clausole sono da definire tutti insieme, cercando di arrivare ad un accordo o ad un compromesso che metta d'accordo tutti. Queste clausole sono:

- La **linea di successione**, ovvero come gestire, negli anni che verranno, i passaggi di potere e di eredità.

Il **modello Lissiano** vuole che siano **solamente gli uomini** ad ereditare, solo in assenza di alternative una donna sale al potere nella sua casata. Mentre il **modello kellite non fa distinzioni di sesso** fra gli eredi.

Si adotterà uno di essi o se ne studierà uno del tutto nuovo, cercando un **compromesso**? In ogni caso, anche se venisse deciso per una linea di successione prettamente maschile, le nobili donne attualmente al potere non perderanno i loro titoli. Si tratterà di un cambiamento che riguarderà le **future generazioni**.

In ogni caso, se gli ambasciatori, dopo essersi confrontati con gli invitati, riterranno opportuno aggiungere **ulteriori clausole** su altri argomenti alla propria proposta è lecito farlo.

I referenti riguardo a questo saranno i due ambasciatori, **Conrad Vogel e Rose Florant**. Sarà loro compito raccogliere le opinioni di tutti gli invitati e stilare una proposta di legge ciascuno. Alla fine della seconda fase, gli ambasciatori esporranno le loro proposte e i nobili ospiti potranno usare i propri Astri per **votare pubblicamente**.

Per farlo consegneranno all'Ambasciatore che ha portato avanti la proposta che intendono sostenere **uno o più Astri**. È possibile anche **astenersi**. La proposta vincitrice sarà quella che avrà raccolto più Astri. Gli Astri così raccolti verranno poi ridistribuiti in questo modo:

- Gli Astri versati a favore della **proposta perdente** verranno **ricsegnati** ai rispettivi proprietari.

- Gli Astri versati a favore della **proposta vincente** verranno donati per un **quinto all'ambasciatore** che ne ha steso le clausole e **il resto donati ai Promessi**, in segno di lealtà alla Corona.
- La **questione religiosa**, ovvero quali religioni saranno ufficialmente riconosciute nel nuovo Impero e come ci si muoverà rispetto ad esse. Le persone saranno ritenute libere di professare il credo che preferiscono? O strette regolamentazioni saranno imposte in materia religiosa? Quale sarà il destino della preziosa reliquia nota come Pietra Bruciata? Sotto quale chiesa verrà celebrato il matrimonio e battezzato l'erede al trono?

I referenti riguardo a questo saranno i due Alti Sacerdoti, **Iseldor e Silvain**. Sarà loro compito raccogliere le opinioni dei propri fedeli e poi confrontarsi per **raggiungere un compromesso** che soddisfi entrambe le Chiese. In questo caso non ci sarà nessuna votazione: la parola dei Sacerdoti sarà definitiva.

Una volta decise quali saranno la linea di successione e le clausole religiose i referenti le riporteranno nero su bianco sul **contratto di matrimonio**. Finita la seconda fase non sarà più possibile aggiungere nessuna clausola al contratto, che verrà **firmato** dai due Promessi alla fine della serata, **se il matrimonio avverrà**. A quel punto, ciò che sarà stato scritto sul contratto diverrà legge indiscussa.

---

## Il Capo del Consiglio

Quando e se Lissia e Kelht si uniranno in un solo stato, verrà formato un nuovo **Consiglio dei Nobili**, su modello di quello kellite. Fra tutti i nobili, durante la serata, verrà scelto, tramite **votazione**, il futuro **Capo del Consiglio**. Chi verrà eletto per ricoprire tale carica avrà anche il diritto di definire secondo quale **criterio** verranno **selezionati i nuovi membri** del consiglio.

**Attualmente** nel Kelht hanno diritto ad un seggio all'interno del Consiglio solamente i **capi delle Gilde mercantili**. Ora le cose cambieranno e starà al nuovo Capo del Consiglio definire in che modo.

Per ora solo uno dei nobili, **Gregor Stein**, ha reso pubblica la sua volontà di candidarsi. Ha anche affermato che, se verrà eletto, il criterio per decidere chi avrà diritto ad un seggio sarà la **Legge dell'Astro**, che permetterà a chiunque abbia almeno **sette Astri** di sedere nel consiglio.

Ci si aspetta comunque che il Giorno della Promessa si facciano avanti **molte altre persone** con le loro **candidature e proposte**. Ognuno di loro avrà il proprio momento per **tenere un discorso** in cui motivare le proprie posizioni. Dunque chiunque voglia buttarsi in politica è bene che si prepari un piccolo discorso, in cui argomenterà i motivi per cui sarebbe saggio votarlo ed annuncerà il proprio criterio di assegnazione dei seggi per il Consiglio.

## Le giare

In gioco saranno presenti tre giare per le votazioni, due metalliche identiche ed una più grande in terracotta.

### Il Destino della Promessa

Le **due giare metalliche** riportano due scritte differenti, “Sì” e “No”. Queste giare decreteranno se il matrimonio tra i due regnanti avverrà. Durante il gioco sarà possibile inserire al loro interno i propri Astri per influenzare la decisione finale sulla firma del contratto di fidanzamento.

“**Sì**” sta per “favorevole al matrimonio”, dunque chi verserà i propri Astri in questa giara starà manifestando il proprio volere che il matrimonio avvenga. Mentre “**No**” sta per “contrario al matrimonio”, chi non vuole che i due regnanti si sposino investirà i suoi Astri in questa giara. Gli Astri usati in questo modo vengono per sempre perduti, non c’è alcun modo per riprenderli o rimetterli in circolo, dunque sarà bene ponderare le proprie decisioni.

Il gioco è diviso in **tre fasi**, alla fine di ognuna delle quali avverrà la **conta degli Astri** nelle giare. In ogni fase la giara **vincitrice** sarà quella con **più Astri** al suo interno e, **dopo ogni conta**, le giare saranno **svuotate**, prima di ripartire con la fase successiva.

La **giara che vincerà più fasi** decreterà la **decisione finale**, dunque non contano effettivamente il totale degli Astri versati durante tutta la partita, ma quante fasi vengono vinte, al **miglior delle tre**.

Ai giocatori **non verrà mai annunciato** quale fazione è la **vincitrice di ciascuna fase**, quindi non avranno idea di come stia andando la sfida fra le due fazioni e quanti Astri sia meglio versare. I risultati verranno **scoperti durante il finale**.

Alla fine di ognuna delle tre fasi, ci sarà il **suono di trombe** che annuncerà che le giare stanno per essere ritirate dallo staff per la conta segreta. Da quando sentirete le campane, avrete solo più **cinque minuti** per finire di versare i vostri Astri per quella fase.

La votazione con gli Astri nelle giare metalliche è una votazione fuori gioco, o meglio di **metagioco**, dunque versare le proprie monete al loro interno è un’azione che compie il giocatore e non il personaggio.

Versare gli Astri **simbologgia il potere e l’influenza** che il proprio personaggio spende nel **portare avanti la propria idea** riguardo al fidanzamento. Non è un atto concreto fisicamente compiuto dal personaggio, ma un **gesto simbolico** per rappresentare il volere di ognuno. A tutti gli effetti **le due giare sono fuori gioco**. È severamente **vietato aprirle** per controllarne il contenuto e gli Astri versati all’interno di esse non potranno più essere ripresi in mano o riutilizzati.

## Le elezioni

La **giara in terracotta**, che invece non contiene alcuna scritta, è a tutti gli effetti in **gioco**. La sua funzione sarà quella di raccogliere i **voti per l'elezione** alla carica di **Capo del Consiglio** dei Nobili.

Ogni giocatore avrà a sua disposizione un **foglietto** su cui scrivere il nome del proprio favorito, purché sia una delle persone che si sono ufficialmente candidate presentando un discorso. Ogni foglietto riporterà il **sigillo regale**, così da evitare contraffazioni e brogli elettorali.

È possibile anche **votare per sé stessi**, se ci si è candidati, o **astenersi**, lasciando il foglio in bianco. Ovviamente, **in caso il matrimonio** tra i principi infine **non avvenisse**, il risultato delle elezioni sarà considerato **nullo**.

Trattandosi, in questo caso, di una giara in gioco, è **possibile tentare di aprirla** o di contraffare i voti, ma si tratta, ovviamente, di un **atto illegale** e che potrebbe portare all'**arresto** del vostro personaggio, se veniste scoperti.

---

## Gli Astri

Oltre che per manifestare il vostro favore o sfavore al matrimonio, gli **Astri** possono essere utilizzati per gestire le interazioni con gli altri personaggi. Possono essere usati come merce di scambio per **favori**, per stringere **patti commerciali**, per assicurarsi **l'appoggio in politica** e molto altro ancora.

Nel momento in cui avviene lo scambio attraverso l'Astro, le due parti si impegnano a tener fede all'accordo pattuito. Sarebbe altamente disonorevole venir meno alla parola data in questo modo: **l'Astro è vincolante**.

Il che vuol dire che i personaggi possono, volendo, venir meno a quanto pattuito, ma se lo facessero, e la cosa diventasse di dominio pubblico, le **conseguenze** sarebbero **devastanti** per la propria reputazione. Nei casi peggiori, si potrebbe essere privati dello status di nobile e perdere ogni cosa.

Esempi:

*Jean intende stringere un accordo commerciale con Walter. Vuole ottenere di poter trasportare i raccolti dei propri feudi sulle sue carovane, per espandere la sua potenza commerciale. In cambio, offre a Walter due Astri. Walter non ritiene sia abbastanza: dopotutto in molti richiedono i suoi servizi, così tratta sul prezzo, arrivando a strappare a Jean ben cinque Astri. A questo punto i due si stringono la mano e Jean dà a Walter gli Astri pattuiti. D'ora in poi l'accordo fra loro è vincolante.*

*Walter offre a Jean un Astro in cambio del suo sostegno nel perorare una nuova e controversa Legge. Jean giura di sostenerlo e accetta l'Astro.*

Ad ogni giocatore verrà distribuito a inizio gioco un quantitativo di Astri appropriato per il prestigio e il potere del proprio personaggio. Tale ammontare è riportato anche sulle proprie **schede personali**.

Possedere fra i **dieci e i quindici Astri** è la **normalità** per la maggior parte dei nobili. Individui particolarmente **influenti** potrebbero averne **più di quindici**, mentre i nobili di **minore importanza o in difficoltà** potrebbero averne **meno di dieci**.

La **maggior parte** degli Astri solitamente sono posseduti dal **capofamiglia** e in parte **minore** dal **consorte** e dal **primogenito**, o primogenita in Kelht. I **figli cadetti**, o chi si è **ritirato dalla vita politica**, ne possiedono **uno soltanto**, a simboleggiare il proprio status. In **Lissia** questo spesso si **estende anche alle donne**, a meno che non siano vedove o le uniche eredi di una casata.

Questa è solamente la **condizione di inizio gioco**: durante la serata le cose potrebbero cambiare anche drasticamente, consentendo ad alcuni personaggi di accrescere sempre di più il proprio status e trascinando gli altri nell'oblio.

Se in qualunque momento un personaggio **desse via il suo ultimo Astro**, **perderebbe** per sempre il suo **status di nobile**, a meno che qualcuno della sua famiglia non intenda condividere altri dei suoi Astri con lui o uno degli altri nobili non gliene faccia dono.

Inoltre, l'Astro è anche il modo in cui la **gente comune** può aspirare alla nobiltà: **ricevere un Astro**, purché si abbia **l'approvazione del proprio sovrano**, rende tale persona a tutti gli effetti un **nobile**.

*Si consiglia a tutti i giocatori di procurarsi una scarsella per riporre i propri Astri.*

---

## I Greheniani

La piccola delegazione del Grehen, **non possedendo Astri** e vivendo in una nazione straniera, può apparentemente sembrare completamente estranea a questa questione di voti, decisioni e contratti. In realtà, essi non sono affatto tagliati fuori dalla scena politica: **rispettare e ascoltare** il Capo delle Tribù del Grehen e sua moglie sarà essenziale se si vorrà proseguire per la via della pace con i bellicosi barbari, quindi la loro opinione sarà tutt'altro che priva di valore.

Inoltre, per quanto non avranno mai diritto a votare per il Capo del Consiglio, **se qualcuno durante il gioco facesse loro dono di Astri**, potrebbero partecipare alla **votazione** a favore o contro il **matrimonio** come chiunque altro. Certamente donare loro degli Astri non è un atto da poco: significa **ammettere i barbari nella vita politica del continente** e riconoscere ufficialmente il loro governo. Ovviamente un simile atto deve ricevere l'approvazione del proprio sovrano, Lissiano o Kellite che sia.

## Le fasi di gioco

**1° Fase** - Appena arrivati i nobili ospiti verranno **annunciati** come si confà al loro ruolo e il mastro orafa **Demetrius Wagner** consegnerà ai due Promessi gli **anelli** da lui forgiati per questa cerimonia. Tutti gli invitati avranno poi modo di godersi un **rinfresco** a buffet, per sciogliere il ghiaccio e favorire l'incontro fra i due popoli. Alla fine di questo momento, quando il Mastro Cerimoniere lo annuncerà, avverranno i **discorsi** di chiunque voglia candidarsi al titolo di **Capo del Consiglio**. Da questo momento in poi, fino allo spoglio, sarà possibile votare per il Capo del Consiglio.

*Cinque minuti dopo il suono delle **trombe** lo staff procederà in segreto alla **prima conta degli Astri** nelle giare.*

**2° Fase** - I nobili ospiti sono invitati nella pista da ballo, dove ad aprire le **danze** saranno i Promessi. Dopo aver danzato e festeggiato tutti assieme, quando il Mastro Cerimoniere lo annuncerà, sarà il momento per gli ambasciatori di esporre le proprie **proposte di legge** e i nobili **voteranno** per la propria favorita. Una volta svolta questa formalità, la proposta vincente verrà **aggiunta al contratto** di matrimonio insieme alle **clausole religiose**, precedentemente accordate dai due Alti Sacerdoti.

*Cinque minuti dopo il suono delle **trombe** lo staff procederà in segreto alla **seconda conta degli Astri** nelle giare.*

**3° Fase** - Poco dopo l'inizio della terza fase, quando il Mastro Cerimoniere lo annuncerà, avverrà lo **spoglio** pubblico dei voti per la carica di **Capo del Consiglio** dei Nobili e, di conseguenza, la sua proclamazione, che diverrà ufficiale solo dopo la firma del contratto. Dopo aver svolto le formalità della serata, sarà il momento di sedersi a tavola per lo sfarzoso **banchetto**.

*Cinque minuti dopo il suono delle **trombe** lo staff procederà in segreto alla **terza e ultima conta degli Astri** nelle giare. D'ora in poi non sarà più possibile votare.*

**Finale** - Sulla base di quanto avvenuto durante la serata e del numero di fasi vinte dagli schieramenti del "Sì" e del "No", si procederà alla scena finale di chiusura e dunque alla **firma o meno del contratto** di matrimonio dei due Promessi.

Dopo, suoneranno le **campane**, questo significherà che il gioco starà per concludersi. Avrete solo più **dieci minuti** per concludere la scena in cui siete immersi. Quando sentirete suonare **Viva la Vida**, il gioco sarà finito.

*Solo dalla terza fase in poi, sarà possibile morire. Vedi **Combattimenti, Veleni e Morte**.*

## Combattimenti, veleni e morte

### *I combattimenti*

Sebbene il **combattimento non sia il focus del larp**, in gioco saranno presenti alcune spade in schiuma. Questo perché tra gli invitati c'è chi ne è pratico, perché ha studiato scherma fin da giovane o perché milita nell'esercito.

Se, per qualunque motivo, si dovesse arrivare ad usare le armi, non ci saranno particolari meccaniche per gestire il duello. Starà ai giocatori coinvolti mettere in scena le mosse tipiche di un combattimento ad armi bianche. **L'esito dello scontro sta ai giocatori** che, tenendo conto delle **circostanze del momento** e delle **capacità dei propri personaggi**, senza mettersi d'accordo precedentemente, improvviseranno come si svolge il combattimento.

Per esempio:

*Se Walter, che fin da giovane studia scherma, si ritrova a combattere con Jean, che non ha mai tenuto in mano un'arma in tutta la sua vita, vincerà il duello probabilmente con facilità.*

*Ma se Walter si ritrova a combattere contro cinque guardie, per quanto sia esperto di armi, probabilmente perderà lo scontro.*

Oppure:

*Se Walter è stato in precedenza gravemente ferito, allora Jean potrebbe avere qualche speranza contro di lui. A questo punto starà ai due giocatori mettere in scena un esito credibile. I due potrebbero combattere cadendo entrambi stremati e feriti gravemente a terra.*

### *I veleni*

In gioco saranno presenti **due varietà di veleno**, entrambe **mortali**, che hanno lo stesso effetto ma differiscono per aspetto e modalità di assunzione. Se vieni avvelenato in qualunque momento del larp, cerca di non fare facce di disgusto mentre bevi o mangi il cibo contaminato e non tossire: **il tuo personaggio non si è reso conto di essere stato avvelenato**. Continua pure a giocare, senza preoccuparti che il tuo personaggio possa morire all'istante.

Proprio perché i veleni sono inodori ed insapori, **non ha alcun senso l'utilizzo di assaggiatori**: il povero servo non si renderebbe conto di aver assunto il veleno se non dopo diverse ore. Di conseguenza, in caso di sospetto avvelenamento, potrebbe essere più sensato evitare di consumare la bevanda o il cibo in questione.

Entrambi i veleni sono mortali, ma ad **azione lenta**: chi li ingerisce può non presentare sintomi anche per intere ore. Quando arrivano, i sintomi si presentano come una **progressiva debolezza e difficoltà respiratoria**, che lentamente portano alla morte della vittima. **Stai a te decidere quando iniziare a mostrare i sintomi**, ma non prima della **seconda fase e non immediatamente** dopo aver assunto la portata avvelenata: non deve essere chiaro a tutti cosa ha provocato il tuo malessere.

Durante la **terza fase** i personaggi avvelenati andranno incontro al loro destino, ma sta ai giocatori e alle giocatrici decidere quando giocare questo evento nella maniera più appropriata, dedicando anche il giusto tempo ad **un ultimo commiato**. Questo permetterà a tutti di godersi il larp nella sua totalità.

**Nulla può salvare** un personaggio avvelenato: anche se qualcuno chiamasse un cerusico dopo la comparsa dei sintomi, tutto quello che egli potrà fare sarà diagnosticare la causa del malessere: non potrà fare nulla per guarirlo.

Dove trovo i veleni? Saranno distribuiti dallo Staff ai personaggi che li possiedono. Se decidi di usarli, devi usare tutta la **bocchetta**, che equivale a **una dose**. Ovviamente, non portatevi boccette di sale o aceto da casa!

I due veleni sono:

**L'Elisia** - L'Elisia è una pianta altamente velenosa, l'estratto delle sue bacche provoca la morte. La pianta cresce soprattutto nelle valli tra le montagne al confine con il **Grehen**. Rappresentata da una bocchetta piena di **aceto**, l'Elisia viene versata su qualcosa che **si mangia** (non nelle bevande). Se senti che il tuo cibo è molto acetato sai di essere stato avvelenato.

**La Polvere di Razisk** - Il Razisk è una polvere tossica tipica del **Mistral**, presente in determinate formazioni rocciose delle loro montagne. L'ingestione di Razisk provoca morte certa. Rappresentata da una bocchetta piena di sale, il Razisk viene aggiunto alle **bevande** (non al cibo). Se senti che il tuo vino o la tua acqua sono molto salati saprai di essere stato avvelenato.

---

## La morte

I personaggi di questo LARP **possono morire**, se avvelenati o feriti, ma solo **dall'inizio della fase tre**, ovvero da quando ci sederemo tutti a tavola per il banchetto. Questo non vuol dire, però, che nessuno prima della terza fase possa provare ad avvelenare o usare un'arma da LARP per ferire una persona solo perché è "immune" alla morte.

Per esempio:

*Se Jean nella prima fase riesce ad avvelenare Walter, gli effetti del veleno si acuiranno solo durante la terza fase, portando l'avvelenato alla morte. Nelle fasi precedenti Walter si comporterà normalmente, in quanto il veleno non ha ancora cominciato a fare effetto. Starà a Walter scegliere il momento migliore per la sua dipartita, purché avvenga entro la fine del gioco.*

Oppure

*Se Walter decidesse di usare un'arma da LARP per ferire Jean, la ferita che verrà provocata, se siamo ancora nella prime due fasi, non potrà essere subito letale. Però, Jean potrebbe decidere, durante la terza fase, che la sua ferita si è aggravata al punto da portarlo in ogni caso alla morte.*

*Se Walter decidesse di usare un'arma da LARP per ferire Jean nella terza fase, la ferita potrebbe essere letale, ma sarebbe sempre a discrezione della vittima, in questo caso Jean.*

*Jean potrà decidere se essere semplicemente ferito o menomato, se morire sul colpo o se spegnersi lentamente nel corso del gioco. Tutto ciò cercando di far risaltare il gioco di Walter e la credibilità della scena.*

I personaggi sono sempre **liberi di scegliere se morire** o meno, a meno che non vengano **avvelenati**. In quel caso, il loro **destino è segnato**, ma possono morire anche negli ultimi minuti del gioco.

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: la vittima deve sempre poter avere una scelta.

## Intensità e sicurezza

Tutte le attività possono presentare rischi; il larp è un hobby *particolarmente sicuro* e adatto a tutte e tutti (o quasi), in cui i rischi sono minimi.

Lo sono dal punto di vista emotivo perché è un *gioco di ruolo*, in cui tutto accade solo “per finta” e nessuno viene *davvero* deluso, sconfitto, umiliato. Lo sono dal punto di vista fisico, perché pur essendo *dal vivo* **non** è uno sport e richiede, occasionalmente, sforzi fisici molto contenuti. I rischi sono ridottissimi anche dal punto di vista sociale perché molti dei partecipanti si conoscono tra loro almeno di vista, ma sono anche abituati a giocare a tutti gli eventi con sconosciuti; e perchè, per la natura dell’*hobby*, quasi tutto avviene in situazioni con molte persone presenti e sotto il “controllo” reciproco di giocatori e organizzatori.

Il larp può essere molto coinvolgente, ma i partecipanti hanno sempre chiarissima la differenza tra gioco e realtà e sono naturalmente attenti a minimizzare i comportamenti potenzialmente rischiosi o sgradevoli.

### Perchè questo capitolo

Lo scopo di una sezione dedicata alla sicurezza **non** è spingere i partecipanti a essere ancora più cauti e a limitare la propria creatività. Viceversa, vogliamo chiarire a tutte e tutti quali sono i limiti e gli strumenti per gestirli nella speranza che questo aiuti i partecipanti a osare un pochino di più, a sfiorare la propria zona di comfort e a incoraggiare i propri compagni di gioco a fare lo stesso.

---

## Safeword: parole di sicurezza

**Le safeword servono a giocare più intensamente.** Sapere che esiste uno strumento esplicito, che permette a tutte e tutti di calibrare il gioco in tempo reale a seconda delle proprie sensibilità, garantisce che il gioco sia sempre consensuale e dona la tranquillità necessaria per sfidare i propri limiti. Rispetta sempre le safeword, non avere paura di usarle, non avere paura di spingere altri a usarle.

### “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* lasciarti spazio, abbassare la tensione,

badare di non farti male, edulcorare il realismo. Se qualcuno ti dice “Vacci piano”, rispetta il suo giudizio e cerca di onorarlo prontamente.

### *“È tutto qui?”*

Più spesso, può capitare che un giocatore pecchi di eccessiva prudenza e interpreti una scena in modo astratto, soft, poco coinvolgente. In questi casi puoi (e dovresti) usare la frase di sicurezza “È tutto qui?": indica all'altra persona che può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. “È tutto qui” non è un ordine, è un consiglio, ma spesso vale la pena provare a seguirlo.

### **Emergenze e inconvenienti**

Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale **emergenza**, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà e avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare. Invece, in caso di banali **inconvenienti** che non sono emergenze, non interrompere il gioco, soprattutto se c'è già qualcuno che assiste la persona in difficoltà.

### Esempi di uso delle safeword

*Jean ha catturato Walter e gli sta trattenendo i polsi. La corda è un po' troppo stretta per i gusti di Walter e lui dice “Vacci Piano!”. Jean allenta rapidamente le corde.*

*Jean lega i polsi di Walter con un fiocco molto lento. Walter dice: “È tutto qui?” Diciamo che Jean è d'accordo: farà quindi un nodo più realistico.*

*Jean sta mangiando e Walter la affronta duramente su un qualche argomento. Jean però è molto stanca, però, così dice “Per favore, vacci piano mentre mangio” e Walter le lascia finire il suo pasto in pace.*

*Jean accusa Walter di essere un impostore, perché a quanto pare non riesce a ricordare la città da cui proviene. In realtà, il giocatore che interpreta Bill ha dimenticato il nome della città anche se il suo personaggio la conosce benissimo, quindi spiega “Sono solo nervoso, vacci piano” sperando che Jane cambi argomento.*

## Azioni e temi delicati

Se partecipi ai nostri larp, ti impegni a evitare azioni troppo fastidiose o pericolose per te e per altri. Di riflesso, **ti impegniamo ad accettare** che durante il gioco gli altri partecipanti potrebbero abbracciarti, afferrarti, insultarti, legarti, tenerti per mano, spintonarti, accarezzarti i capelli, minacciarti o colpirti con repliche innocue di armi, e così via. Se per te l'interazione verbale e fisica con il prossimo, sia pure in un contesto di finzione, costituisce un problema, ti **sconsigliamo** di venire a giocare a Terre Spezzate.

### Fobie e argomenti tabù

Può capitare che alcuni dei temi trattati da un larp risultino fastidiosi per persone con particolari sensibilità. Se hai una fobia, o un tabù verso argomenti specifici, segnalacelo in fase di iscrizione e di nuovo in fase di scelta del personaggio. Qualora i temi che ci indichi fossero una parte importante del larp, o del gioco di alcuni personaggi, cercheremo di capire insieme se il problema è risolvibile, ad esempio assegnandoti un personaggio poco coinvolto da questi temi. In caso non sia possibile, ti avviseremo e ti consiglieremo di disiscriverti (senza alcuna penale).

Se scopri **durante il gioco** che un certo argomento del larp ti dà fastidio: se non puoi fare altrimenti, allontanati dalla scena in questione, se necessario usando il "Vacci Piano". Ricorda sempre che **devi** prenderti cura della tua serenità durante il gioco: è una tua prerogativa, ma anche **una tua responsabilità**. Se temi di non essere in grado di esercitare questa cura verso te stesso, è meglio se ti astieni dal giocare questo larp.

### Sempre vietato

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 in punti troppo pericolosi, e simili. **Usa il buon senso**: i piccoli infortuni possono sempre capitare, ma se capitano di rado e per disgrazia, anziché spesso e per negligenza, è meglio.

### Fai attenzione a...

#### Nascondere e perquisire

Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone "proibite" come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati in tasche (visibili e comode), in borselli e in altri posti simili. Se devi portare con te oggetti fuori gioco (es.

telefono, portafoglio), per non rovinare le perquisizioni altrui è buona pratica tenerli tutti insieme in una tasca sola, possibilmente interna o più nascosta.

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 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.

### **Ubbriachezza**

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

### *Scene romantiche*

Diversi personaggi del Giorno della Promessa hanno, o vorrebbero avere, relazioni sentimentali con altri personaggi; quando interpreti una scena romantica (abbracci, carezze ecc.) usa il buon senso ed evita tutto ciò che può essere fastidioso o invadente per l’altro giocatore.

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

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

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

## Informazioni pratiche

### Dove e quando

#### Come arrivare

Il ritrovo del larp sarà al Parco Arcobaleno, Masserano (Biella).

Il larp avrà luogo in uno degli “accampamenti celtici” del Parco Arcobaleno, che per l’occasione decoreremo con le due nostre tende medievali più grandi.

All’interno delle tende, minuziosamente allestite con tavoli e sedute, avranno luogo il buffet e il banchetto in stile medievale.

#### Orari e appuntamenti

Il **ritrovo** è al parco a partire dalle **10:30**. La **Segreteria** apre alle **11:00** ed è necessario arrivare al parco entro quell’ora.

Entro le ore **11:30** dovrai essere pronto e in costume, per partecipare ai **workshop** preparatori, in cui ripasseremo e proveremo le regole descritte in questa guida. Se preferisci stare più comodo durante il workshop, potrai indossare l’armatura alla fine (avrà una decina di minuti di tempo).

L’inizio previsto del larp è entro le **12:30** e verrà subito servito il pranzo a buffet. Ogni **fase** sarà indicata da degli squilli di **tromba** (vedi **Le fasi di gioco**). La cena verrà servita durante la terza fase, intorno alle ore 19.

Quando sentirai risuonare le **campane**, significa che il gioco finirà tra pochi minuti; usali per concludere la scena che stai giocando. Circa **10 minuti** dopo, **Viva la Vida** segnalerà l’effettiva fine della giornata di gioco. Il larp si concluderà per le ore **20:30** circa.

#### Orari di gioco

- 10:30 - Ritrovo. Sii puntuale!
- 11:00 - Apertura segreteria
- 11:30 - Tutti in costume, inizio attività pre-gioco
- 12:00 - Flashback introduttivo
- 12:30 - Inizio gioco, pranzo a buffet
- 19:00 - Viene servita la cena (seduta)
- 20:30 - Fine gioco

---

## Vitto e alloggio

### Mangiare

I pasti forniti saranno a tema con l'ambientazione dell'evento e il più possibile vari per venire incontro alle esigenze alimentari di ciascuno. Ci sarà ampia disponibilità di opzioni prive di carne, ma non riusciremo a garantire un buon menù del tutto privo di derivati animali; in questo caso ti chiediamo di provvedere in autonomia a integrare i tuoi pasti. Se hai esigenze particolari puoi rivolgerti allo Staff direttamente durante l'evento per sapere cosa evitare.

### Campeggiare

Chi lo desidera, può campeggiare in loco (in tenda propria) la notte tra il sabato e la domenica (ovvero, dopo aver partecipato all'evento di sabato, o prima di partecipare a quello di domenica).

Nel parco ci sono luce elettrica, servizi igienici e lavandini (senza acqua calda).

---

## Costumi

L'ambientazione del gioco è **medievale/rinascimentale**, ma sono accettate anche contaminazioni **fantasy**. Si consiglia ai giocatori di vestire con abiti appropriati all'ambiente nobiliare del periodo, con alcune restrizioni: i **lissiani** dovranno integrare nel proprio costume il colore **rosso** e in generale vestire abiti principalmente di **colori caldi**. Mentre i **Kelliti** dovranno integrare il **blu** e vestire principalmente **colori freddi**.

I **Greheniani**, invece, potranno usare **colori più neutri: marroni, grigi e neri**. In questo caso abiti più tradizionalmente nobiliari lasciano spazio ad elementi in cuoio e decorazioni tribali, con abbigliamenti simili a quello che è l'immaginario comune di vichinghi e popolazioni indigene. Tutto questo anche integrando motivi tipici del proprio **spirito totemico**, che ogni Greheniano avrà indicato sulla scheda.

Essendo un banchetto nobiliare, **non c'è bisogno di indossare armature** o portare spade da larp. Gli unici che possono fare eccezione a questa regola sono i personaggi che hanno il **tag** sulla propria scheda che specifica che possono indossare un'armatura.

## Credits

### *Un larp di Le Intrecciastorie*

Qui rendiamo omaggio agli autori e agli scenografi che stanno lavorando affinché Il Giorno della Promessa diventi realtà...

Sceneggiatura  
**Alessandra Saracino**

Produzione  
Francesco Pregliasco

Grafica e web  
Francesco Pregliasco

**Annalisa Savio**

Scenografia  
Terre Spezzate

Cucina  
Chiara Tirabasso

Regia  
Walter Savio

### *Chi siamo*

Prima di ogni altra cosa, **Terre Spezzate** è un gruppo di giocatori e di organizzatori di larp, inguaribili sognatori guidati da una grande passione verso questa attività straordinaria in cui divertimento, arte, creatività ed emozioni si uniscono per creare qualcosa di unico. La nostra missione è permettere a chiunque di vivere esperienze fuori dall'ordinario. Progettiamo infatti eventi in cui ogni partecipante è il protagonista della sua personale storia e non abbiamo paura di affrontare ambientazioni sempre diverse, dal fantasy alla fantascienza, passando per racconti di pirati, intrighi ottocenteschi, thriller contemporanei e drammi storici.

*Terre Spezzate - life is too short to play bad larps*

### Citazioni, plagio, riciclo

*"Il segreto della creatività sta nel saper nascondere le proprie fonti"*  
(Albert Einstein, falsamente attribuita a)

I nostri siti e guide evento sono, da anni, di ispirazione per tanti altri gruppi larp italiani.

Questo ci lusinga: se vuoi riutilizzare estratti di questa Guida Evento per il tuo larp, ti diamo il permesso di farlo purché tu citi Terre Spezzate esplicitamente, e in modo ragionevolmente visibile, sulla prima o sull'ultima pagina del tuo documento, così: *"Ringraziamo Terre Spezzate [www.grv.it](http://www.grv.it) per il riutilizzo di alcuni paragrafi"*

## *I nostri prossimi larp*

### **Tutto in una notte**

*Lo sfarzo può nascondere gli orrori di una guerra?*

Un larp storico, ma non solo.

Classe ed eleganza saranno protagonisti in questo evento, in contrasto con il terrore strisciante e la paura di venire coinvolti in prima persona nel conflitto.

Vivrete un'atmosfera lussuosa fatta di musica e champagne o respirerete l'aria densa del giogo del nazismo ed intrisa d'odio e paura?

**Villa Aggazzotti (Modena), 11-12 maggio - [www.grv.it/tuttoinunanotte](http://www.grv.it/tuttoinunanotte)**

### **Tormento**

*Una vicenda Gotica di Ambizioni e Ipocrisie, Notti oscure e Impeti viscerali, Infamia e Romanticismo, Torce e Forconi.*

Un larp tenebroso e impetuoso ispirato alla narrativa Gotica ottocentesca.

**Villaggio delle Stelle, Lusernetta (Torino), 5-7 luglio [www.grv.it/tormento](http://www.grv.it/tormento)**

### **I Ribelli della Montagna**

**Un larp per non dimenticare**

*"Questa è memoria di sangue, di fuoco, di martirio, del più vile sterminio di popolo, voluto dai nazisti di von Kesselring, e dai loro soldati di ventura, dell'ultima servitù di Salò, per ritorcere azioni di guerra partigiana" - Salvatore Quasimodo*

Un larp apertamente ispirato ai drammatici fatti accaduti nella zona di Monte Sole tra il 29 settembre e il 4 ottobre 1944. Molti dei personaggi saranno modellati su figure storiche del periodo della Resistenza.

**Villaggio delle Stelle, Lusernetta (Torino), 20-22 e 27-29 settembre [www.grv.it/ribelli](http://www.grv.it/ribelli)**

### **Black Friday**

*Qualcosa rompe la tranquillità di un operoso villaggio di minatori.*

*Quali segreti si celano tra le baite di Liberty Town?*

*Chi deciderà la sorte dei suoi abitanti? Preparatevi, il "Black Friday" sta arrivando.*

**Villaggio delle Stelle, Lusernetta (Torino), 8-10 e 15-17 novembre [www.grv.it/blackfriday](http://www.grv.it/blackfriday)**

***Black Friday è un larp di Cronosfera & Terre Spezzate***