

# GUIDA EVENTO

---

# WILLOW TREE

---

*Willow Tree - an untold folk tale*

*"È più misterioso il bosco o il tuo cuore?"*

*In un villaggio medievale nascosto su un'isola remota,  
un larp sul patriarcato e su quel confine sottile che  
separa l'eresia dalle credenze popolari.*

*INTENSO, OSCURO, OLTRAGGIOSO*

*8-9-10 giugno oppure 15-16-17 giugno 2018*

*Gioco Di Ruolo Dal Vivo,*

*FRAZ. GHESIO, 2, 28864 MONTECRESTESE VB*

<b>1. INTRODUZIONE</b> .....	<b>3</b>
1.1. LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP .....	3
1) RESTA SEMPRE NEL GIOCO:.....	3
2) REAGISCI ALLE AZIONI ALTRUI, NON DEVONO CADERE NEL VUOTO:.....	3
3) NON ASPETTARTI UNA REAZIONE SPECIFICA DAGLI ALTRI, PRENDI TUTTO PER BUONO:.....	3
1.2. COS'È WILLOW TREE - UN UNTOLD FOLK TALE .....	3
ISPIRAZIONI CINEMATOGRAFICHE .....	4
1.3. STILE DI GIOCO .....	4
LA NOSTRA VISIONE .....	4
1.4. GENERE E TEMI .....	5
UN LARP ADULTO .....	5
<b>2. LA LOCATION</b> .....	<b>6</b>
2.1. RISPETTIAMO L'AMBIENTE, LE CASE, GLI ARREDI, GLI OGGETTI DI SCENA .....	6
2.2. COSA PORTARE .....	6
2.3. ORARI E APPUNTAMENTI .....	6
VENERDÌ .....	7
SABATO .....	7
DOMENICA .....	7
DOVE .....	7
2.4. MANGIARE .....	8
1 PASTI IN GIOCO .....	8
2.5. DORMIRE .....	8
2.6. COLLABORAZIONI .....	8
<b>3. INTENSITÀ E SICUREZZA</b> .....	<b>9</b>
3.1. SAFEWORD: PAROLE DI SICUREZZA .....	9
"VACCI PIANO!" .....	9
"È TUTTO QUI?" .....	9
"PAUSA!" .....	9
3.2. PERSONAGGI HARDCORE .....	9
3.3. INTIMITÀ, SESSO E VIOLENZA .....	10
LIMITI IMPRESCINDIBILI:.....	10
SAFE SPACE .....	10
3.4. AZIONI "DELICATE" E RISPETTO RECIPROCO .....	10
NASCONDERE E PERQUISIRE .....	11
LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE .....	11
UBRIACARSI .....	11

PRIGIONIA E TORTURA .....	11
LUCI, TORCE, CANDELE .....	12
3.5. COMBATTIMENTO E VIOLENZA .....	12
LA MORTE NOSN È SEMPRE LA RISPOSTA .....	13
IL MIO PERSONAGGIO È UN CERUSICO O UN GUARITORE, COSA DEVO FARE? .....	13
3.6. I LAVORI .....	13
<b>4. ALTRE CONVENZIONI, MECCANICHE E TECNICHE</b> .....	<b>14</b>
4.1. LO STAFF FUORI DAL GIOCO: NESSUNO BADA AGLI SCHIAVI O ALLE PRESENZE .....	14
4.2. GLI SGUATTERI .....	14
4.3. ZONE E OGGETTI FUORI GIOCO E PROIBITI .....	15
4.4. LA MUSICA, IL SEGNALE DI RADUNO E DI FINE ATTO .....	15
IL RADUNO .....	15
FINE ATTO .....	16
4.5. LA NARRAZIONE .....	16
4.6. VELENI .....	17
4.7. GLI INCANTI .....	17
<b>5. AMBIENTAZIONE</b> .....	<b>19</b>
5.1. ATMOSFERA STORICA, NON FEDELTA' STORICA .....	19
5.2. LINGUE STRANIERE: UN LARP "DOPPIATO" .....	19
5.3. ECONOMIA .....	19
5.4. LA POSIZIONE DELLA DONNA .....	20
<b>6. PERSONAGGI</b> .....	<b>21</b>
6.1. PERSONAGGI E INDICAZIONI SULLA SCHEDA COMPLETA .....	21
PROLOGHI .....	21
6.2. COSTUMI - COME CI SI VESTIVA NEL MEDIOEVO .....	22
<b>7. CREDITS</b> .....	<b>23</b>
UN EVENTO DI .....	23
PERSONAGGI E STORIA .....	23
SCENOGRAFIE E ALLESTIMENTI .....	23
ART E GRAFICA .....	23
WEBMASTER .....	23
PRODUTTORI ASSOCIATI .....	23

# 1. INTRODUZIONE

---

## 1.1. 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 una reazione specifica dagli altri, prendi tutto per buono:

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.

## 1.2. COS'È WILLOW TREE - UN UNTOLD FOLK TALE

Willow Tree è un evento di Gioco di Ruolo dal Vivo della durata di un week-end, che si svolgerà nella cornice di un borgo rurale sito in **FRAZ. GHESIO, 2, 28864 MONTECRESTESE VB**, gestito dall'associazione Canova.

Tutti gli abitanti del villaggio si stanno riunendo nella piazza del paese per celebrare la notte di San Venerio, il santo protettore. Nonostante la giornata sia apparentemente di festa, l'atmosfera è cupa. Da tempo la **CARESTIA** colpisce duramente la quotidianità del villaggio e la paura del diavolo e dei malefici perpetrati dalle sue amanti streghe minaccia la serenità del sonno notturno.

È poi quel rancore sordo, profondo, che da tempo serpeggia tra gli animi di Willow Tree. Nessuno ricorda come sia cominciato, ma ormai da diversi anni, qualcuno ne conta cinque, consuma i rapporti umani tra gli abitanti del

villaggio. Gli stessi rapporti che una volta erano gioiosi e pieni di speranza.

In un ambiente povero e contadino i personaggi potranno esplorare i temi e i conflitti tipici del Cinquecento, affrontando le passioni, i desideri, le ambizioni, le contraddizioni e le perversioni di uomini e donne di quel tempo, intessendo insieme un'affascinante storia corale.

La donna sottomessa, il padre padrone che tutto comanda, la paura del Diavolo e di ciò che è sconosciuto, la lotta agli eretici, la tradizione orale che arriva dalle culture pagane, ma che si è ben miscelata al credo cristiano, sono i temi principali di questa storia.

Potrai veramente fidarti del tuo vicino di casa? È tua sorella che va nel bosco da sola, ha firmato un patto con il Demonio? Il patriarca della tua famiglia ha sufficiente polso per domarvi tutti? Saprai tenere pulita la tua anima dai peccati tanto odiati da Dio?

### Ispirazioni cinematografiche

Alcuni dei film e serie TV a cui ci siamo ispirati per ambientazione, estetica o tematiche: - The Witch (2015) - Gostanza da Libbiano (2000) - La lettera scarlatta (1995) - I Diavoli (1971) - La sposa del diavolo (2016) - Il mistero dell'acqua (2001) - Giovanna D'Arco (1999) - The Village (2004).

## 1.3. STILE DI GIOCO

### La nostra visione

Willow Tree 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. Anzi, 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.

## 1.4. GENERE E TEMI

Willow Tree è un larp di genere Storico, Gotico, Fantasy, che strizza l'occhio all'affascinante tradizione pagana ed inquadra un ambiente in cui la Magia, la Religione e il Potere si mescolano fino a confondere i loro confini. Il tema esplorato da questo evento larp è la PAURA DELL'IGNOTO e di ciò che è diverso da "me", nelle sue molte e variegata forme. L'invito sotteso è di sondare quali fragili equilibri materiali o psicologici spingono gli uomini e le donne a dominare i propri simili, a sottomettersi alla volontà altrui, a non accettare chi è differente. Perché chi non è conforme a me o alle convenzioni sociali e culturali mi crea imbarazzo, diffidenza e paura? Mina le mie convinzioni? Mette in pericolo il mio potere? La sua esistenza è la riprova che io sia migliore?

### Un larp adulto

Willow Tree è VIETATO ai minori di 18 anni.

L'esperienza che vogliamo offrire è quanto di più autentico e realistico un larp possa mettere in campo. Non mancheranno quindi tematiche e scene forti, adatte a partecipanti adulti e vaccinati.

I personaggi che affronteranno tematiche sensibili, oppure chiamati a rappresentare scene difficili, saranno segnalati con la dicitura **HARDCORE**. Lo Staff di Willow Tree si riserva di assicurarsi che i giocatori intenzionati a giocare simili personaggi siano a loro agio con le tematiche, ed eventualmente a riassegnare i personaggi in questione.



## 2. LA LOCATION

---

### 2.1. RISPETTIAMO L'AMBIENTE, LE CASE, GLI ARREDI, GLI OGGETTI DI SCENA

Giocare in un intero borgo fatto di case di pietra e legno, circondato da un bosco e attraversato da un fiumiciattolo, è un **PRIVILEGIO** che comporta anche delle doverose responsabilità. Ci aspettiamo quindi che tutti i partecipanti mostrino 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 storico dell'esperienza di gioco. Tutti gli oggetti di scena, che siano autentici o curate scenografie, vanno trattati con estremo **RISPETTO** e maneggiati con cura. Se avete dubbi, chiedete agli **SCHIAVI**, cioè allo **STAFF**.

Ci teniamo a segnalare che le case, essendo molto vecchie, hanno scale in pietra irregolari, ripide e spesso prive di corrimano stabili. Esortiamo quindi tutti a far attenzione. Alzate eventuali gonne alle caviglie per non inciampare sui vestiti, illuminate bene le scale durante la notte, non correte, non fate scene concitate.

### 2.2. COSA PORTARE

- ❖ Torcia elettrica per muovervi fuori gioco in sicurezza di notte fino al campo tende o al parcheggio
- ❖ Piccole stoviglie in tema da usare durante i pasti
- ❖ Per chi campeggia tutto il necessario per il pernottamento (materassino, sacco a pelo, ecc.)

### 2.3. ORARI E APPUNTAMENTI

Willow Tree è un gioco diviso in "atti" separati da pause (per dormire, riposarsi, rinfrescarsi e farsi belli). I quattro atti sono: venerdì sera, sabato mattina, sabato sera, domenica mattina; nel dettaglio:

- ❖ **I ATTO:** ven. 19:00 - 00:30 "Quel che rimane della festa di San Venerio"
- ❖ **II ATTO:** sab. 09:30 - 15:30 "Del Salice da abbattere, dell'arrivo degli ultimi e del rosso ancor legale"
- ❖ **III ATTO:** sab. 19:30 - 01:30 "La misura di un uomo si basa sulle sue scelte"
- ❖ **IV ATTO:** dom. 10:30 - 12:30 "Le Maschere sono le tue"

## Venerdì

- ❖ 10:00 - montaggio (per i collaboratori)
- ❖ 12:00 - arrivo in location, segreteria e spuntino.
- ❖ 14:00 - montaggio tende e preparazione costumi.
- ❖ 16:00 - merenda, giro della location, inizio workshop e tutorial per alcuni mestieri.
- ❖ 19:00 - inizio primo atto con ingresso in gioco. L'episodio comprende la cena.
- ❖ 00:30 - fine primo atto. Silenzio! Tutti a dormire, severamente vietato fare rumore dentro o fuori il campo tende.
- ❖ I partecipanti dovranno LASCIARE LA LOCATION libera in queste ore, spostandosi nella zona tende, o nelle sistemazioni che troveranno nelle strutture ricettive della zona, per permettere allo Staff di allestire l'area di gioco per l'atto successivo.

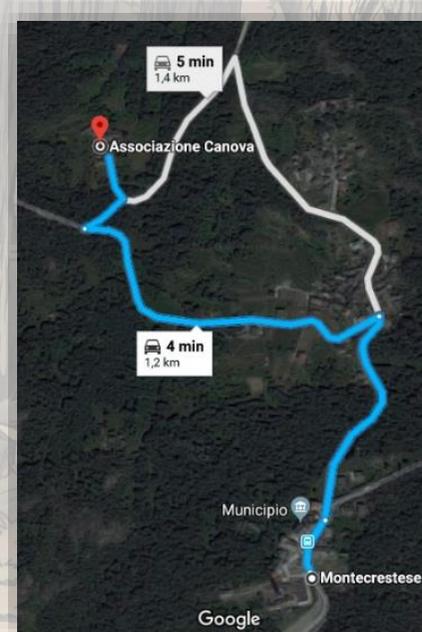
## Sabato

- ❖ 08:00 - sveglia e ritrovo area ingresso in gioco e colazione.
- ❖ 09:30 - Tutti in costume. Inizio secondo atto. L'episodio comprende il pranzo.
- ❖ 15:30 - fine secondo atto.
- ❖ I partecipanti dovranno LASCIARE LA LOCATION libera in queste ore, spostandosi nella zona tende, per permettere allo Staff di allestire l'area di gioco per l'atto successivo. Verrà fornita una piccola merenda.
- ❖ 18:30 - ritrovo area ingresso in gioco.
- ❖ 19:30 - inizio terzo atto. L'episodio comprende la cena.

- ❖ 01:30 - fine terzo atto. Silenzio! Tutti a dormire, severamente vietato fare rumore dentro o fuori il campo tende.
- ❖ I partecipanti dovranno LASCIARE LA LOCATION libera in queste ore, spostandosi nella zona tende, per permettere allo Staff di allestire l'area di gioco per l'atto successivo.

## Domenica

- ❖ 09:00 - ritrovo area ingresso in gioco e colazione.
- ❖ 10.30 - tutti in costume. Inizio quarto atto.
- ❖ 12.30 - fine quarto atto, timeout e debriefing.
- ❖ 13.30 - pranzo e party!
- ❖ 15:00 - 18:00 Smontaggio (per i collaboratori)



## Dove

Il parcheggio si trova nel comune di Montecrestese a 10 MINUTI DI CAMMINATA a sud della location, vedi mappa:

Forniremo un SERVIZIO TAXI per il trasporto dei bagagli per chi dorme in tenda, DALLE 12 ALLE 14 del venerdì. Oltre l'orario non garantiremo questo aiuto.

[Coordinate GPS del parcheggio](#)

[Coordinate GPS della location](#) (se arrivate tardi, e la raggiungete a piedi)

## 2.4. MANGIARE

Nell'iscrizione all'evento sono compresi tutto il cibo e le bevande che verranno consumati in gioco.

**TUTTI I GIOCATORI DOVRANNO PREMUNIRSI DI PORTARE LE PROPRIE STOVIGLIE.** Una ciotola di legno o di metallo e un cucchiaio saranno più che sufficienti, e possono essere legate alla cintola o portate dentro una sacca di tela. Possono essere sciacquate in autonomia durante le pause tra un atto e l'altro.

Willow Tree è un paese segnato dalla carestia: il cibo sarà razionato e adeguato alla situazione. Vi chiediamo pertanto, per non rovinare parte della vostra esperienza di gioco, di **NON PORTARE ALCOLICI E PROVviste** dall'esterno. Non vi faremo morire di fame, state tranquilli, e, se necessario, potrete sempre mangiare durante le pause tra gli atti, ma all'esterno del Live.

In presenza di allergie o intolleranze gravi, siete pregati di scrivere a [camba@grv.it](mailto:camba@grv.it) entro e non oltre il 4 di giugno, per entrambe le run. Saranno inoltre previste delle alternative vegetariane, ma non vegane.

### I pasti in gioco

Una parte del cibo sarà preparata e servita in gioco dai personaggi deputati a tal mansione, con il supporto dello staff: lo staff cucina gestisce i pasti, mentre gli Sguatterri imbandiscono la tavola, servono i piatti, recuperano i piatti sporchi. Senza voler svelare troppo sui menù nel dettaglio, anticipiamo che i pasti saranno preparati con cibi stagionali, il più possibile freschi e seguendo le ricette dell'epoca.

## 2.5. DORMIRE

Durante l'evento si potrà montare la propria tenda in una parte del bosco circostante senza costi aggiuntivi. Chi dorme in tenda avrà a disposizione un bagno con doccia ed i sebach in un'area fuori gioco.

Chi vuole stare più comodo potrà prenotare un AirBnB o un Bed & Breakfast nella zona. Ve ne segnaliamo alcuni:

- ❖ [B&B Popai](#), Borgo Castelluccio, 10, 28864 Montecrestese VB
- ❖ [B&B Casa Tomà](#), Via Menogno 5, 28855 Masera
- ❖ [Casa Brencio](#), Frazione Casa Brencio 8, 28855 Masera
- ❖ [B&B Uvablu](#), Via Pello 8, 28859 Trontano
- ❖ [Borgo Creggio Apartments](#), Via Creggio 3, 28859 Trontano
- ❖ [B&B I lamponi](#), Via Cattagna 17/a, 28868 Varzo.

Suggeriamo di prenotare il prima possibile, in quanto la zona è soggetta ad alto afflusso turistico nel periodo estivo.

## 2.6. COLLABORAZIONI

Tutti gli eventi di Terre Spezzate si basano anche sul contributo dei partecipanti: ci si aspetta che **CIASCUNO DIA ALMENO UNA PICCOLA MANO "FUORI DAL GIOCO"** in un qualche momento dell'evento.

Ogni partecipante, tranne i Produttori Associati, dovrà scegliere **ALMENO UNA "Collaborazione"** da una lista di mansioni che pubblicheremo. Le mansioni durano 1 o 2 ore e non impattano sul tempo di gioco, ma avvengono nelle pause; ad esempio, preparare e distribuire la colazione prima del gioco; oppure aiutare a montare, smontare o ripulire dopo la fine di uno degli episodi.

**GRAZIE A TUTTE E TUTTI!**

## 3. 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.

### 3.1. SAFEWORD: 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 rispettarli 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.

#### “PAUSA!”

Infine se durante il gioco ti sei fatto male, hai l'urgenza impellente di uscire per un po' dal gioco, quel che ti viene detto da un altro personaggio è insostenibile puoi (e devi!) usare la parola di sicurezza **“PAUSA!”**. Il codice comanda di smettere immediatamente la scena o la giocata. Chi riceve tale ordine deve assicurarsi che il giocatore stia bene chiedendogli di cosa abbia bisogno. Chiamate in ogni caso uno staff che sarà disponibile ad aiutarvi.

### 3.2. PERSONAGGI HARDCORE

Alcuni personaggi riportano nel teaser la dicitura **HARDCORE**, che implica la disponibilità del giocatore a prestarsi a scene intense, forti e particolari, che per alcuni potrebbero risultare potenzialmente sgradevoli o

imbarazzanti, ma mai e in nessun caso oscene, illegali o pericolose.

Alcuni di questi personaggi saranno chiamati a rappresentare scene prestabilite per esigenze di trama riguardanti la violenza o la nudità (parziale e per un solo personaggio totale), e ad esplorare per background personale tematiche forti che potrebbero portare fuori dalla propria comfort zone.

Vi invitiamo, qualora non foste a vostro agio con il personaggio che verrà per voi estratto -o abbiate dubbi e timori- a contattare immediatamente [camba@grv.it](mailto:camba@grv.it).

Queste comunicazioni sono assolutamente anonime: non vi è alcuna vergogna nel provare disagio riguardo determinate tematiche o a non volerle interpretare.

Vi invitiamo a pensare al vostro comfort e alla vostra sicurezza.

### 3.3. INTIMITÀ, SESSO E VIOLENZA.

Willow Tree è un LARP adulto, vietato ai minori di 18 anni, durante il quale saranno esplorati anche tematiche legate alla violenza fisica e, solo per i pochi personaggi definiti **HARDCORE** o che hanno il riferimento esplicito nel teaser funzionale, al sopruso sessuale.

Vi ricordiamo infatti che in Willow Tree, come succedeva nel medioevo reale, la donna vive in una condizione di sottomissione all'uomo. L'uomo è padre padrone che comanda con la voce e a volte con le mani. A noi non interessa la violenza fine a se stessa. Questa deve essere giustificata e deve dare seguito a scene di gioco drammatiche e plausibili.

Come in ogni evento tutte queste situazione devono essere esplorate con la massima serenità, facendo sempre uso delle safeword e ricordando che è tutto un gioco.

Le scene che definiamo "più forti" sono previste per esigenze di trama, e i protagonisti sono i personaggi definiti come **HARDCORE**. Per loro tali scene sono scriptate.

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

#### LIMITI IMPRESCINDIBILI:

È vietato toccare genitali o giocatori nudi. Commenti riguardanti il fisico di altri giocatori sono proibiti.

#### SAFE SPACE

È uno spazio fuori dal gioco che assolve la funzione di rete di sicurezza per i partecipanti. Se il tuo gioco sta avendo un impatto negativo su di te, puoi venire qui e mangiare qualcosa, rimetterti in sesto, rilassarti o semplicemente ricevere un abbraccio.

### 3.4. AZIONI "DELICATE" E RISPETTO RECIPROCO

Se quanto segue ti pare ovvio: ottimo!

### 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 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. Rispetto delle proprietà altrui se il tuo personaggio deruba, ad esempio, la giacca o la pipa 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 avere il massimo rispetto delle proprietà altrui e di tutti gli oggetti di scena 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". Chi deruba un giocatore di un oggetto, è poi responsabile che lo stesso ritorni al legittimo proprietario; se se ne disfa, perché lo vende o gli viene sottratto, dovrà rintracciarlo e restituirlo al proprietario.

### 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, per quanto sia masochista il

giocatore "vittima", non devi mai, 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...)

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

### 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 prigione diventa noiosa, o comunque si

protrarre 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 sei in dubbio, cerca uno Schiavo e parla con lo Staff.

### Luci, torce, candele

Nella fiction, a Willow Tree non c'è luce elettrica.

È 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 e nel bosco. 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 delle case e NON dovranno mai essere portati all'interno.
- ❖ Spetta ai personaggi fuocai, affiancati agli Sguatterri, sostituire e accendere le candele esaurite. Se possibile cercate di utilizzare un'altra candela per accenderle; se è

impossibile appartatevi prima di usare l'accendino moderno.

### 3.5. COMBATTIMENTO E VIOLENZA

A Willow Tree non ci sono regole specifiche per il combattimento o la violenza. Le uniche armi presenti al live sono pugnali e bastoni di plastica e un paio di fucili in stile. Eventuali risse saranno simulate in sicurezza, tirando colpi a vuoto o delicatamente al corpo, o afferrando in modo innocuo e complice l'avversario. Nell'improbabile caso che qualcuno ti accoltelli o ti spari addosso... grida e giocatela!

In generale, il contesto di Willow Tree non si presta a ospitare furibonde sparatorie né violente scazzottate. Tenetelo presente! Ma sono contemplate scene di violenza domestica, soprattutto quelle in cui vedono le donne le vittime di uomini padroni.

Come per le scene di intimità c'è un segnale che è uguale per tutti: l'aggressore appoggia le sue mani sulle spalle della vittima percuotendola con forza moderata. Questo è un segnale uguale per tutti, e comunica ai due personaggi coinvolti, e a chi li sta guardando, che la loro relazione è o potenzialmente sarà violenta. A quel punto si può (e si deve!) modulare l'escalation con l'utilizzo delle safeword.

Durante il workshop pre-gioco faremo spiegazioni e prove pratiche in modo che tutti siano a proprio agio con questa meccanica.

### La morte non è sempre la risposta.

Nessun personaggio può uccidere né morire a Willow Tree se non dal III Atto... con qualche eccezione.

Ovvero: alcuni specifici personaggi (o Staff) potrebbero avere la possibilità di morire o di assassinare in particolari circostanze. Questi giocatori riceveranno istruzioni apposite dallo Staff per gestire correttamente la faccenda. Se il tuo personaggio dovesse essere assassinato a sorpresa, lo capirai chiaramente. In tutti gli altri casi, considera sempre di essere stato ferito di striscio, salvo per miracolo e simili.

La possibilità di morte per tutti gli altri, come dicevamo, viene sbloccata da metà del III Atto in poi.

### Il mio personaggio è un cerusico o un guaritore, cosa devo fare?

**SOLO GLI ERBORISTI HANNO LE COMPETENZE PER POTER CURARE E GUARIRE FERITE E ALTRI MALL.**

A voi erboristi spetta fare le "scene da medico" e dire ai personaggi feriti, ammalati o avvelenati che cosa sarà di loro e quando si rimetteranno. Tenete presente tre aspetti fondamentali:

- 1) gli effetti delle ferite devono essere vagamente **CREDIBILI**, aiutare la resa drammatica, avere conseguenze per i personaggi.
- 2) i partecipanti devono **CONTINUARE A GIOCARE**: non puoi dichiarare la morte di nessuno, se non dopo la metà del III Atto e assecondando la volontà del giocatore morente, né costringere i giocatori a convalescenze troppo lunghe o noiose. I ritmi del gioco

sono rapidi, e rapidamente i giocatori devono rimettersi in gioco, pertanto le convalescenze non devono superare i 60 minuti. Es. Una ferita lieve richiede un riposo di 15 minuti, mentre una febbre ne richiede 30, ecc.

Per eventuali casi particolari in cui fosse possibile la morte di qualcuno, saranno gli Schiavi a informarti che "la situazione è disperata" o qualcosa del genere.

3) non c'è nulla di più brutto che curare una ferita **SOPRA I VESTITI**: domandate al vostro paziente se desidera esporre dove è stato colpito. Sarà quindi lui a gestire quanto e se scoprirsi.

### 3.6. I LAVORI

Per parte del gioco si lavorerà veramente; questo fa parte dell'esperienza dell'evento.

Riceverete insieme alla scheda del vostro personaggio la mansione a lui/lei dedicata, con la descrizione del lavoro relativo. Potrete in libertà personalizzare il vostro mestiere, portando prop e strumenti consoni, ma pur sempre in stile con il setting. Ad esempio chi avrà il mestiere "cucito e ricamo" potrà portarsi ago e filo, della lana da intrecciare, il tombolo, ma anche spago e pietre per farne bracciali e collane.

## 4. ALTRE CONVENZIONI, MECCANICHE E TECNICHE

### 4.1. LO STAFF FUORI DAL GIOCO: NESSUNO BADA AGLI SCHIAVI O ALLE PRESENZE

Gli Schiavi (da non confondersi con gli Sguatterri) non sono veri personaggi, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte dando meno fastidio possibile al gioco. Gli Schiavi non sanno nulla, non notano nulla, non fanno nulla se non mansioni umili e banali. **GLI SCHIAVI SONO RICONOSCIBILI DA UN VISTOSO FAZZOLETTO GIALLO AL COLLO.** Quando incroci gli Schiavi, ignorali, a meno che tu abbia bisogno di chiedergli aiuto. Rivolgiti pure agli Schiavi anche per qualsiasi esigenza "fuori dal gioco", o se hai bisogno di parlare con lo Staff.

Gli Staff possono anche girare con delle maschere di cuoio uguali tra loro. **LORO SONO LE PRESENZE DI WILLOW TREE. SONO INVISIBILI E CON LORO NON SI PUÒ INTERAGIRE.** Loro possono sussurrare indicazioni o suggestioni. Se invece dovessero iniziare una frase con le parole "IL FATO VUOLE..." stanno fornendo un vero "FATO" che non può essere ignorato. Se in gioco riceverai una loro visita potrai simulare di essere percosso da un brivido sinistro o da un gelido vento.



Inoltre segnaliamo che il borgo è attraversato da una stradina pubblica. Verrà segnalata la presenza di un evento privato in accordo con il Sindaco. **SE DOVESTE VEDERE QUALCUNO VESTITO MODERNO PASSEGGIARE IN GIRO NON CONSIDERATELO PER NESSUN MOTIVO.** Non parlateci e non toccatelo. Gli organizzatori si adopereranno ad allontanare i possibili intrusi.

### 4.2. GLI SGUATTERI

Gli Sguatterri sono veri e propri giocatori con una scheda personaggio più leggera.

Tendenzialmente ogni famiglia ha uno Sguattero assegnato. Questo dipenderà dal loro numero durante l'evento.

Ogni famiglia sarà quindi "responsabile" della gestione di questo membro del gruppo. Non teneteli in disparte, integrateli e coinvolgeteli. Loro sono dei veri componenti della famiglia.

Gli Sguatterri aiutano nelle faccende di casa e del paese: sciacquano le stoviglie, si assicurano che le brocche e le damigiane siano sempre piene d'acqua, aiutano i fuocai

nella sostituzione delle candele consumate, affiancano i lavoratori nei mestieri.

Si possono spostare per la location liberamente, e possono entrare nelle case senza alcun permesso.

### 4.3. ZONE E OGGETTI FUORI GIOCO E PROIBITI

Alcune stanze del borgo 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 o da etichette o spille con il LOGO DI WILLOW TREE:



Se vedi questi oggetti, ignorali; puoi anche dire a un altro giocatore "Non toccare, qui sembra passato il Demonio".

### 4.4. LA MUSICA, IL SEGNALE DI RADUNO E DI FINE ATTO

Durante tutto l'atto verrà diffusa della musica, che il personaggio ovviamente non sentirà. Questa musica avrà lo scopo di impostare e modulare il mood del gioco, e aiutare voi giocatori ad entrare con il giusto approccio emotivo. La musica può sollecitare sentimenti come l'allegria e la gioia, ma anche la tristezza e l'inquietudine. Per tal motivo abbiamo deciso di introdurre nel design dell'evento una sorta di COLONNA SONORA.

#### Il raduno



Alcuni personaggi saranno dotati di una CAMPANELLA o campanaccio il cui suono segnala per tutti i giocatori IL RADUNO IN PIAZZA. Si tratta di situazioni di gioco che coinvolgono tutti i personaggi della storia. Quando questo ti capiterà di ascoltare questo segnale in gioco, trova una scusa plausibile per terminare quello che stai facendo, e dirigiti verso la piazza, invitando gli altri giocatori a fare lo stesso...qualcosa di interessante starà succedendo.

### Fine Atto

Quando sentirai il verso diffuso di un GUFO o di una civetta, saprai che l'atto che stai giocando è in procinto di finire. Avrai circa altri DIECI MINUTI per concludere quello che stai facendo per poi uscire dal gioco totalmente. A tal proposito chiediamo a tutti voi collaborazione: A FINE ATTO RECATI IN SILENZIO E IN FRETTA INTENDEMO nel luogo dove dormirai. Lo staff dovrà iniziare immediatamente i lavori di allestimento. La tua presenza in location potrebbe ostacolare i nostri impegni e il tuo divertimento, svelando a te sorprese prima del necessario.

## 4.5. LA NARRAZIONE

Willow Tree, come già anticipato, è un evento diviso in quattro atti.

Il gioco si apre con il primo atto ambientato il 21 GIUGNO DEL 1523. Tutti i partecipanti, tramite schede personaggio e prologo, per iniziare il larp riceveranno le informazioni necessarie, tranne quelle di un particolare giorno del passato: il 21 Giugno del 1518.

Nessuno parla di quel dì a Willow Tree. È un tabù che nessuno osa sfidare. Se alcune congetture vengono espresse, vien fatto all'ombra come a confessare il più terribile dei peccati. Le memorie relative a tutto ciò che accadde prima di quel giorno, con alcune eccezioni, sono salve, mentre i ricordi riguardanti quella specifica giornata di cinque anni fa sono normalmente disordinati, confusi e incompleti.

Il secondo atto inquadra proprio quella giornata del passato: il 21 Giugno del 1518.

Non stupitevi se molte cose saranno diverse. Date tutto per buono, perché questo atto, anche per il mood, è stato pensato per essere di forte contrasto rispetto al primo.

Si sveleranno segreti, giustificazioni e risposte necessari per dar significato e completare la conoscenza lacunosa dei personaggi. Saremo tutti coinvolti in questo processo. Voi giocatori - non i vostri personaggi - saprete ovviamente quel che sarà, e starà a voi con le vostre scelte rendere coerente il futuro che verrà. Facciamo un esempio pratico.

*Nel primo atto i personaggi Linda e Guglielmo si odiano moltissimo. Ricordano un tempo in cui erano buoni amici, ma non rimembrano il motivo del loro litigio.*

*Nel secondo atto, ben cinque anni prima, Linda e Guglielmo si vogliono molto bene. I giocatori conoscono quello che saranno, e per giustificare il loro destino già scritto cercheranno un pretesto per litigare, o in ogni caso per gettare le basi del loro odio.*

Abbiamo fatto non a caso un esempio sulle relazioni, perché molte avranno proprio questa dinamica e verranno descritte più o meno come quella tra Linda e Guglielmo.

I prologhi (che dovranno essere letti prima di ogni atto) e le trame vi daranno informazioni e spunti di supporto al vostro gioco.

Per ottenere più coerenza possibile vi chiediamo prima di iniziare il secondo atto di restituire oggetti, lettere e prop che nel primo atto avete ottenuto. Potrete riappropriarvene nella pausa tra il II e il III atto.

il terzo atto riporta il gioco nel 22 Giugno del 1523, un giorno dopo il primo atto. Le

memorie saranno dischiuse e i vostri personaggi liberi di tirar le loro considerazioni.

È possibile che il secondo atto non riuscirà a giustificare tutte le piccole trame che in Willow Tree esistono. Non preoccupiamocene troppo. Basterà aver dato anche solo una spinta verso quel che sarà, o aver seminato il germe dell'odio che consumerà un vostro rapporto.

Quel che è stato è immutabile, ma quel che può cambiare sono il punto di vista dei personaggi, la loro considerazione e valutazione degli eventi.

## 4.6. VELENI

L'ACETO rappresenta nel gioco il VELENO. Per essere efficace va versato in una bevanda (diversa dal vino); se il tuo boccale sa di aceto, significa che sei stato avvelenato.

I primi sintomi si applicano immediatamente: confusione e vertigini per un paio di minuti seguiti da svenimenti con rapide riprese di coscienza. L'avvelenato può muoversi ma scoordinato, con difficoltà e se aiutato.

Tuttavia il veleno può portare alla morte solo dal III atto in poi, salvo casi particolari.

L'effetto del veleno può essere neutralizzato dall'intervento degli erboristi e dei loro preparati. Non abbiamo volutamente inserito agli erboristi alcun regolamento che disciplini l'uso di ingredienti specifici, lasciando la libera interpretazione. Unica raccomandazione: usate sempre MATERIALI COMMESTIBILI che vi saremo in dotazioni come misture di tisane e di the.

Il Veleno è materiale di gioco fornito solo dallo staff e contenuto in apposite provette.

## 4.7. GLI INCANTI

La gente di Willow Tree è di base molto religiosa e al contempo molto superstiziosa. Circolano molte voci circa maledizioni, benedizioni e incanti, e noi lasceremo totalmente a voi la loro interpretazione.

Abbiamo inserito solo due meccaniche che regolano alcuni effetti specifici.

La prima meccanica è LA MAGIA DELLE LANTERNE ROSSE. Chiunque veda ANCHE IN LONTANANZA una lanterna che irradia luce rossa di notte o che è coperta da una stoffa rossa di giorno è immediatamente sotto l'effetto di una stregoneria di paralisi. I colpiti da questa malia, pur rimanendo vigili, perdono qualsiasi forza di volontà e rimangono completamente in balia degli eventi, finché non verrà comandato il contrario. Non scappare, non nasconderti, lasciati colpire da questa malia senza opposti. Puoi cadere a terra o rimanere in piedi attonito.

Le lanterne rosse possono essere usate esclusivamente da personaggi specifici.

La seconda meccanica è la MAGIA DEGLI INCANTESIMI che è esclusiva di un ristretto numero di personaggi, i quali

riceveranno nella loro scheda tutte le istruzioni necessarie per utilizzarla. A tutti gli altri basti sapere quanto segue:

- ❖ Quando sentite la frase "AUDIS SILVAE VOCEM" significa che chi la sta pronunciando sta lanciando un incantesimo. La frase può essere sussurrata a un orecchio al personaggio bersaglio o pronunciata a poca distanza ad alta voce indicando l'obiettivo, oppure può essere urlata davanti a un folto numero di persone (in questo caso colpisce tutti gli astanti).
- ❖ Il bersaglio o i bersagli devono immobilizzarsi con espressione attonita e fare attenzione alle parole che seguono la formula magica: infatti sono tali parole che spiegheranno al bersaglio quale è l'effetto della magia. *Esempio: la strega Melusina si avvicina al buon pastore Armando e gli sussurra nell'orecchio "Audis silvae vocem!". il pastore si immobilizza atterrito mentre la strega gli sussurra: "Vai a rubare il Crocifisso che si trova sull'altare e portalo a me". il malcapitato si alza e si reca a compiere il furto al meglio delle sue possibilità senza rendersi conto di essere vittima di un incantesimo.*
- ❖ In nessun caso gli effetti di un incantesimo possono protrarsi oltre il termine di un atto, ma nella maggior parte dei casi sarà chi lo pronuncia a dire alla vittima quanto dura l'effetto. Se non dovesse essere specificato, significa che l'effetto dura solo approssimativamente 15 minuti.

- ❖ Per tutta la durata degli atti I e II, chi subisce una magia non ricorda di averla subita né chi l'ha lanciata, confidiamo pertanto nella correttezza dei giocatori a rispettare questa meccanica. Dall'atto III in poi chi subisce o ha subito in precedenza una magia ricorderà in maniera confusa il viso del pronunciante e le parole pronunciate. Stimierà ciò che è accaduto dopo come qualcosa di strano ed insolito.



## 5. AMBIENTAZIONE

Consigliamo a tutti i giocatori di prendere visione del **TRAILER** e de **"I SUSSURRI DI WILLOW TREE"**.

Questi ultimi sono contenuti audio e video propedeutici per la preparazione all'evento, che trattano le credenze, le leggende, le tradizioni e alcuni fatti importanti del villaggio.

Tutto questo materiale lo trovate disponibile sul sito:

<http://www.grv.it/willow/sussurri-willow-tree/>

### 5.1. ATMOSFERA STORICA, NON FEDELTA' STORICA

**"WILLOW TREE - AN UNTOLD FOLK TALE"** è un gioco a tema storico. Anche se tenderà a presentare una simulazione della vita del tempo, è possibile che alcune cose siano anacronistiche perché preferiamo comunicare il sapore e l'atmosfera di quel periodo tramite una visione che abbracci un immaginario più ampio e variegato della semplice rievocazione storica.

Alcuni fatti storici seguono tendenzialmente la realtà storica, ma con numerose incursioni romanzate e romanzesche per aggiungere pepe alle vicende. È possibile ed anzi consigliato documentarsi su contesto storico, filosofico, fatti e tendenze

dell'epoca, ma insieme scriveremo la nostra storia, la storia tracciata dagli eventi di Willow Tree.

### 5.2. LINGUE STRANIERE: UN LARP "DOPPIATO"

Nella fiction ci sono personaggi di differenti nazionalità. Tuttavia il larp sarà giocato tutto in italiano. Non è importante quale lingua stiano teoricamente parlando i personaggi nella fiction: il larp è tutto in italiano e tutti i personaggi si capiscono, come in quei film in cui non è davvero stabilito in che lingua stiano parlando i personaggi tra loro.

### 5.3. ECONOMIA

L'economia di Willow Tree si basa principalmente sul baratto, ma monete, oro e argento fanno gola a tutti. Non abbiamo volutamente regolamentato questo aspetto lasciando libera interpretazione a tutti voi.

C'è una sola regola generale: tutti sono necessari per garantire il sostentamento del villaggio attraverso la propria

mansione. Non svolgere il proprio lavoro non può che attirare i rimproveri e gli sguardi biechi degli altri concittadini, soprattutto negli ultimi tempi in cui la carestia è dilagante.

## 5.4. LA POSIZIONE DELLA DONNA

Nonostante l'isola di Willow Tree si trovi da qualche parte nell'Oceano Atlantico a sud est delle Isole Britanniche, e quindi sia remota e difficilmente raggiungibile, l'influenza della situazione politica, sociale, economica dell'Europa del XV-XVI secolo, è ben radicata nella cultura dei suoi abitanti.

La famiglia è il nucleo della società di questo periodo storico, in particolare nel contesto del piccolo villaggio di Willow Tree. "Tutti sanno tutto di tutti" e i legami familiari sono forti e predominanti. Si tratta di gruppi più ampi rispetto al concetto attuale di "famiglia", perché spesso allargati a nuovi membri aggiunti per matrimonio o per convenienza: questi perdono il loro cognome e prendono quello del Patriarca della famiglia, colui che gestisce gli affari e affida i compiti ai rispettivi membri.

Il predominio maschile si rivela nello stretto controllo delle mogli, delle figlie e delle sorelle. A queste è permesso lavorare al fianco degli uomini nei campi, o educare la prole, ma è negato quasi ogni potere decisionale. Una figlia risulta "proprietà" del padre fino a che non diviene "proprietà" del nuovo marito, dopo vere e proprie contrattazioni commerciali. Questa sottomissione femminile ha come fondamento l'idea che la donna è debole nella volontà e nello spirito.



## 6. PERSONAGGI

### 6.1. PERSONAGGI E INDICAZIONI SULLA SCHEDA COMPLETA

Puoi leggere la scheda completa del tuo personaggio accedendo al gestionale. Ricorda

di caricare una tua foto che mostra chiaramente il tuo viso, altrimenti il gestionale non ti permetterà di visualizzare la scheda.

La scheda è riservata solo a te ed è espressa in forma di confessione che il personaggio fa a Dio o a se stesso. In questa ammissione troverete;

**INFORMAZIONI PERSONALI:** la storia e la psicologia del tuo personaggio. Chi è? Cosa vuole? Come è diventato quello che è oggi?

**LEGAMI:** in dettaglio, rapporti e relazioni con altri personaggi, inclusi torbidi segreti e informazioni compromettenti.

**CONTESTO DI GIOCO:** il lavoro assegnato; ciò che il tuo personaggio sa sulla sua famiglia, sui suoi concittadini e su eventuali altri gruppi sociali cui appartiene.

Anche queste informazioni sono personali e riservate.

### Prologhi

Il primo prologo ti verrà inviato tramite mail almeno una settimana prima dandoti tempo di assimilare con calma le informazioni necessarie. Quando giungerai in location, riceverai un libriccino personalizzato per il tuo personaggio, formato da alcune pagine. Non aprirlo: ogni pagina contiene il Prologo di uno degli Atti del larp successivi al primo. Leggerai i successivi prima dei prossimi Atti, durante le pause.

Ciascun Prologo può contenere 3 tipi di informazioni:

**INTRODUZIONE:** ciò che il tuo personaggio sa sul prossimo Atto; indicazioni e suggerimenti su cosa fare all'inizio; eventuali segreti o altre informazioni particolari.

**FATI:** le uniche istruzioni "obbligatorie". Non tutti i personaggi riceveranno dei Fati, ma se li ricevi devi fare del tuo meglio per rispettarli e portarli a termine. Si tratta di indicazioni dello Staff volte a mandare avanti la storia generale o a far accadere situazioni che riguardano altri personaggi. Spesso non hanno una giustificazione specifica nella fiction, ma sono "interessanti coincidenze". Ad esempio il tuo personaggio potrebbe ricevere il fato "all'una in punto, vai a fare una passeggiata nella vigna".

Questo significa che, probabilmente, nella vigna accadrà qualcosa e il tuo personaggio ne sarà il casuale testimone.

**SCENE Hardcore:** si tratta di una descrizione riservata ai personaggi contrassegnati dalla dicitura Hardcore che spiega ai giocatori le scene specifiche che li coinvolgeranno nell'Atto in cui esse avvengono. Potrebbero richiedere un colloquio con lo staff nella pausa di gioco precedente all'Atto.

## 6.2. COSTUMI - COME CI SI VESTIVA NEL MEDIOEVO

Per questo argomento abbiamo scritto una sezione specifica nel sito di Willow Tree alla pagina:

<http://www.grv.it/willow/guida-alla-scelta-del-costume-noleggio/>

Ti consigliamo la lettura.



# 7. CREDITS

SIAMO UN COLLETTIVO DI VENERABILI "STREGHE", "ERBARIE" e "STREGONI" DEL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO.

IN QUESTA PAGINA RENDIAMO OMAGGIO AGLI AUTORI E AGLI SCENOGRAFI CHE STANNO LAVORANDO AFFINCHÉ WILLOW TREE DIVENTI REALTÀ...

## Un evento di

Daniele Cristina, Cristina Jon, Daniela Camba, Elio Di Giovanni, Michela Molinari, Chiara Bottone, Simone Biagini, Federico Ferri, Alessia Boni, Francesco Beccalossi, Marco Ascanio Viarigi, Francesco Tosi, Autunno, Paolo Brizio, Elio Biffi, Ilaria Fucale.

## Personaggi e storia

Daniele Cristina  
Cristina Jon  
Daniela Camba  
Elio Di Giovanni  
Michela Molinari  
Chiara Bottone  
Simone Biagini  
Federico Ferri  
Alessia Boni

## Scenografie e allestimenti

Francesco Beccalossi  
Marco Ascanio Viarigi  
Paolo Brizio  
Andrea Marmugi  
Sara Donnarumma

## Art e Grafica

Francesco Tosi  
Autunno  
Andrea Capone

## Webmaster

Simone Biagini

Un ringraziamento speciale a Valerio Borsò per il suo aiuto durante la revisione.

## Produttori Associati

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

ALADINO AMANTINI, ANASTASIA TOMASINO,  
BARBARA CRIVELLI, CHIARA TIRABASSO,  
DANIELE DEZZANI, DAVIDE PAONESSA,  
ELISA GIORGETTI, ELIZABETH LIGORIO,  
GIAN PAOLO MARINO, GIANFRANCA BRESSAN,  
GIANLUCA FILIPPINI, LIVIA PINI,  
LORENZO GRASSI, LORENZO LATELLA,  
MARTINA CARRAI, RICCARDO CIAPPONI,  
ROBERTO DE BONIS, TOMMASO NONVINO.