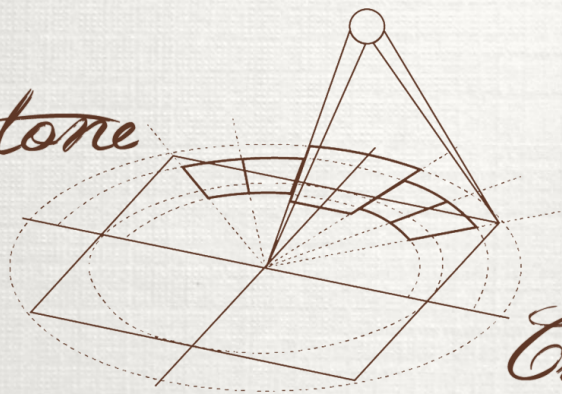




Keystone



Chiave di Volta

Guida Evento



Del grande sogno rimarrà l'ombra.

In una sontuosa Villa d'epoca, un **larp** su occulto e società segrete, nel tardo Ottocento Vittoriano.
Suntuoso, Sorprendente, Oltraggioso

**11, 12, 13 OTTOBRE OPPURE
25, 26, 27 OTTOBRE 2019**

Gioco di Ruolo dal Vivo a Villa Aggazzotti, Formigine (Modena).

www.grv.it/chiave

"Sarai tra gli artefici di un Ordine Nuovo?"



Sommario

INTRODUZIONE.....	3	I lavori della servitù.....	15
Le tre regole d'oro del larp	3	Le safeword della servitù'	16
Cos'è Chiave di Volta	3	ALTRE CONVENZIONI	17
Ispirazioni cinematografiche.....	4	Lo staff fuori dal gioco: nessuno	
Collaborare.....	4	bada agli Sguatterì	17
Stile di gioco.....	5	Zone e oggetti fuori gioco e proibiti	17
La nostra visione	5	La musica di fine Atto	18
Genere e temi	5	Cosa succede nelle pause tra gli Atti?	18
Un larp adulto	6	Droghe e veleni	19
Un larp estetico	6	La fumeria d'oppio	19
LOCATION E ORARI	7	L'etere	19
Rispettiamo la villa, gli arredi, gli oggetti di		E il combattimento?	20
scena	7	La morte, ovvero la sua assenza.....	20
Orari e appuntamenti	7	Il mio personaggio è un medico.....	20
Venerdì'	8	AMBIENTAZIONE	21
Sabato	8	Atmosfera storica, non fedeltà' storica.....	21
Domenica	8	Lingue straniere: un larp "doppiato"	21
Il Ballo in Maschera di sabato sera.....	8	Economia e monete.....	22
Mappa dell'area e parcheggio	9	Epoca storica e situazione politica.....	22
Mangiare.....	10	Lotta di classe e la posizione della donna	23
I pasti in gioco	10	Sviluppo della Scienza	24
Alloggiare	10	Esplorazione ed esotismo	25
INTENSITA' E SICUREZZA.....	11	Società' segrete e occulto	26
Safeword: parole di sicurezza.....	11	PERSONAGGI.....	27
Giocare con i sentimenti	12	Servi e Signori	27
La figura dell'Host	12	Signori dell'Alta Società.....	28
Ho altre domande.....	12	Servi	29
Personaggi hardcore: quale esempio	12	Costumi – vestirsi a fine Ottocento	30
Sesso e intimità.....	13	Personaggi e indicazioni sulla scheda	
Azioni "delicate" e rispetto reciproco.....	14	completa	31
Nascondere e perquisire	14	Prologhi	31
Rispetto delle proprietà' altrui	14	CREDITS	32
Legare, bendare, trasportare	14	Un evento di.....	32
Ubriacarsi.....	15	Edizione 2019	32
Prigione e tortura	15	Creazione larp (2015).....	33
Luci, torce, candele	15	Un ringraziamento speciale	33



Introduzione

*“Il genere umano è un misero gregge di pecore
e la maggioranza dell’umanità odia pensare da sé”
(Ermete Trismegisto)*

Le tre regole d’oro del larp

- 1) Resta sempre nel gioco e nel personaggio. 2) Reagisci alle azioni altrui, non devono cadere nel vuoto.
- 3) Non aspettarti una reazione specifica dagli altri: prendi tutto per buono

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.

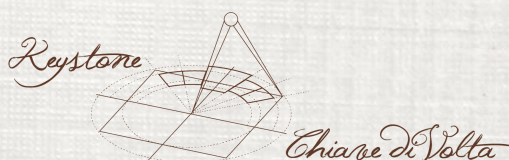
2) **A ogni azione, una reazione:** se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina capo della servitù, ti pugnala a tradimento... reagisci. Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, possibilmente qualcosa di appropriato, di divertente, di drammatico. In un larp **nessuna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

3) **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.**

Cos’è Chiave di Volta

Chiave di Volta è un evento di **Gioco di Ruolo dal Vivo** della durata di un week-end, che si svolgerà nella cornice di Villa Aggazzotti a Formigine (Modena), dimora storica emiliana.

“Avete ricevuto un invito per un intrigante evento mondano in una splendida villa di campagna. Unitevi alla società di fine ottocento per un weekend di intrighi e complotti, durante il quale agirete per dare forma all’Alba del Nuovo Secolo.”



L'Alta Società Inglese si riunisce. Dietro invito dell'eccentrico Conte di Scarborough, i ricchi e i potenti si incontrano per inaugurare la sua nuova Villa in Italia, portando in questo viaggio il loro seguito di Servi e familiari. Mentre molti Signori, vicini ai circoli massonici, vedono in questo invito l'opportunità di perseguire i loro fini, nessuno vuole perdersi l'occasione di vedere, e criticare, l'**opulento Ballo in Maschera promessa dal padrone di casa.**

In un ambiente ricco e lussuoso i personaggi potranno esplorare i temi e i conflitti tipici dell'**epoca vittoriana** affrontando le **passioni**, i desideri, le **ambizioni**, le contraddizioni e le **perversioni** di uomini e donne protesi verso una nuova era, intessendo insieme un'affascinante storia corale.

Lo **sfarzo dei salotti inglesi ottocenteschi** che riflette il benessere del colonialismo e dell'industrializzazione **nasconde segreti** che ognuno di voi sarà chiamato a cercare di **svelare** o a **tenere celati**. Le fulgide luci del progresso proiettano lunghe ombre: società segrete che tramano per il potere, lotte sociali e per i diritti umani, antiche superstizioni che da sperduti luoghi esotici si fanno strada fino alla civile Europa.

Potrai veramente fidarti del tuo storico valletto, o dietro di lui si nasconderà un assassino anarchico? E tua sorella, accetterà di buon grado il matrimonio che le hai combinato? Riuscirai a tornare a casa con i maggiori benefici per te stesso e per coloro che servi, o ce la farai ad affrancarti dai poteri forti e tornare a lavorare solo per il tuo personale tornaconto?

Cosa spinge gli esseri umani ad asservirsi gli uni agli altri? **Fin dove ti porterà la tua sete di potere?**

INSPIRAZIONI CINEMATOGRAFICHE

Alcuni dei film e serie TV a cui ci siamo ispirati per ambientazione, estetica o tematiche: - *Penny Dreadful* (2014) - *Downton Abbey* (2010) - *Piramide di paura* (1985) - *La vera storia di Jack lo squartatore* (2001) - *Bram Stoker's Dracula* (1992) - *Le relazioni pericolose* (1988) - *The prestige* (2006) - *Sherlock Holmes* (2009) - *Vidocq* (2001) - *Eyes wide shut* (1999).

Collaborare

Tutti gli eventi di Terre Spezzate si basano anche sul contributo volontario dei partecipanti in un qualche momento durante l'evento.

Abbiamo preparato una lista di brevi mansioni che non intaccano il tempo di gioco (avvengono nelle pause tra gli Atti). Se puoi, ti chiediamo di sceglierne una o due e di darci una mano!

Collaborare non è obbligatorio, ma è molto gradito. Alcune mansioni più impegnative di altre prevedono una ricompensa in "buoni larp", cioè uno sconto valido per partecipare a qualsiasi evento futuro di Terre Spezzate (1 buono larp = 1 euro di sconto).

Puoi offrirti qui per scegliere una delle Collaborazioni, che sono in ordine cronologico.

<http://terrespezzate.altervista.org/collaborazioni.php>

Importante: bada alla data, non scegliere cioè una collaborazione relativa a una replica diversa dalla tua.

Stile di gioco

“Una carta del mondo che non contiene il Paese dell’Utopia non è degna nemmeno di uno sguardo perché non contempla il solo Paese al quale l’Umanità approda di continuo. E quando vi getta l’ancora la vedetta scorge un Paese migliore e l’Umanità di nuovo fa vela. Il progresso altro non è che il farsi storia delle utopie. L’Inghilterra non sarà mai civilizzata fino a quando non annetterà l’Utopia ai suoi domini.”

Oscar Wilde

LA NOSTRA VISIONE

Chiave di Volta è un larp, ovvero un gioco che si basa sulla libera interpretazione e recitazione da parte dei suoi partecipanti. In una villa ottocentesca allestita 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 esoterici, intrighi politici, ambizioni personali, e sebbene l’ambientazione preveda gruppi sociali per loro natura in conflitto fra loro, lo scopo dell’evento è quello di costruire e vivere insieme una sontuosa narrazione collettiva dallo stile decadente e sfarzoso. 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.

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

Genere e temi

Chiave di Volta è un larp di genere Storico, Gotico, Mystery, che strizza l’occhio all’affascinante tradizione esoterico-massonica ed inquadra un ambiente in cui l’Occulto, la Filosofia, la Scienza e la Politica si mescolano fino a confonderne i confini. Il tema esplorato da questo evento larp è il Potere, nelle sue molte e variegata forme. L’invito sotteso è di sondare quali fragili equilibri materiali o psicologici

spingono gli uomini a dominare i propri simili, o a sottomettersi alla volontà altrui. Cosa rende davvero potente un essere umano... l'autorità morale, la scienza, il denaro, l'amore, l'inganno, la seduzione, il carisma? O forse piuttosto un'intricata rete di questi ed altri fattori, che legano a doppio filo i protagonisti della nostra storia rendendo ciascuno Padrone e al contempo Servo, Vittima e Carnefice, in un complesso e delicato gioco delle parti.

UN LARP ADULTO

Chiave di Volta è vietato ai minori di 18 anni. L'esperienza che vogliamo offrirti 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.

UN LARP ESTETICO

Lo scopo di *Chiave di Volta* è la grandiosità dell'esperienza, l'immersione in un ambiente affascinante e ricco di eleganza e la costruzione di una storia corale. A *Chiave di Volta* vivrai un'esperienza estetica a livello visivo ed emotivo, giocheremo insieme l'ascesa e la caduta di personaggi umani eppure straordinari, vivremo una storia ricca e coinvolgente che, speriamo, farai fatica a dimenticare!



Location e Orari

"Il privilegio di trovarsi dappertutto a casa propria appartiene solo ai re, alle puttane e ai ladri." Honoré de Balzac

Villa Aggazzotti è una splendida villa ottocentesca che preserva l'autenticità degli spazi ed il lusso degli antichi arredi. E' contornata da un parco sede di alberi centenari che ospita una piccola cappella privata. Si trova a **Formigine**, in provincia di Modena.

RISPETTIAMO LA VILLA. GLI ARREDI, GLI OGGETTI DI SCENA

Giocare in una location storica di prestigio 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. Nella villa saranno anche presenti oggetti di scena, spesso di pregio o d'epoca, portati 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, maneggiati con cura e **non devono essere spostati da dove si trovano**. Non si smontano quadri, non si mischiano gli scaffali della biblioteca, non si ruba l'argenteria. Se avete dubbi, chiedete agli Sguatterri, cioè allo Staff.

Orari e appuntamenti

Chiave di Volta è un gioco diviso in "atti" separati da pause (per dormire, riposarsi, rinfrescarsi e farsi belli). I quattro atti sono: venerdì sera, sabato pomeriggio, sabato notte, domenica pomeriggio, nel dettaglio:

I Atto: ven. 22:00 - 2:00 - *Equivoco Stravagante*

II Atto: sab. 13:00 - 17:30 - *La Scala di Seta*

III Atto: sab. 21:30 - 03:30 - *Le Maschere*

IV Atto: dom. 12:00 - 16:00 - *La pietra del paragone*

VENERDI

- ★ 16:00 - 20:00 montaggio (per i collaboratori);
- ★ 19:00 arrivo a Villa Aggazzotti; l'arrivo è previsto entro e non oltre l'orario qui indicato per sbrigare le formalità di segreteria e benvenuto;
- ★ 19:00 - 20:30 tutti in costume e apericena di benvenuto "fuori gioco"; l'apericena non viene servita oltre le 20.15;
- ★ 20:30 - 22:00 workshop: spiegazioni e attività preparatorie al gioco;
- ★ **22:00 - 02:00 Atto I: *Equivoco Stravagante*. Spuntino durante il gioco;**
- ★ 03:00 - 09:30 Silenzio. Tutti a dormire, severamente vietato fare rumore in camerata o nelle stanze.

SABATO

- ★ 10:00 Sveglia
- ★ 10:00 - 11:00 Colazione all'italiana "fuori gioco"
- ★ 12:00 Tutti in costume, preparazione all'ingresso in gioco
- ★ **13:00 - 17:30 Atto II: *La Scala di Seta*. Pranzo durante il gioco: pic nic**
- ★ 18:30 - 19:00 Merenda "fuori gioco"
- ★ 19:30 - 20:30 Arrivo dei partecipanti al Ballo in Maschera, benvenuto e spiegazioni
- ★ 20:30 - 21:30 Workshop (in costume) per tutti: prove di ballo e ingresso in gioco!
- ★ **21:30 - 03:30 Atto III: *Le Maschere*. Cena durante il gioco.**
- ★ 03:30 - 09:30 Silenzio! Tutti a dormire, severamente vietato fare rumore in camerata o nelle stanze.

DOMENICA

- ★ 10:00 Sveglia
- ★ 10:00 - 11:00 Colazione all'italiana "fuori gioco"
- ★ 11:30 Tutti in costume, preparazione all'ingresso in gioco
- ★ **12:00 - 16:00 circa Atto IV: *La pietra del paragone*. Colazione all'inglese durante il gioco.**
- ★ 16:00 - 17:30 ca. Buffet post-live e saluti
- ★ 17:00 - 20:00 Smontaggio (per i collaboratori)

IL BALLO IN MASCHERA DI SABATO SERA

Non puoi partecipare per tutto il week-end? Vieni il sabato sera per il **Ballo in Maschera!**

Potrai interpretare uno dei "Personaggi Leggeri" per la serata. Riceverai una descrizione completa del tuo personaggio, legami con gli altri partecipanti, ambizioni e obiettivi, una cena a buffet e appunto un ballo in maschera.



Partecipare al Ballo in Maschera costa solo 15€ a titolo di parziale rimborso spese.

- Il ritrovo è alle 19:30 (non arrivare oltre le 20!)
- Alle 20:30 saremo tutti in costume e inizieranno i preparativi per il gioco, che andrà avanti fino alle 3:30 del mattino (ma nulla ti vieta di andare via prima).

Se hai bisogno di pernottare, puoi portarti materassino e sacco a pelo e ti troviamo un cantuccio nella sala comune (avviso: siamo un po' stretti).

Per partecipare, devi portare solo il tuo entusiasmo e un costume di ispirazione ottocentesca; non è necessario che sia storicamente preciso, ad esempio per gli uomini va bene qualsiasi completo molto elegante, come uno smoking, un tight o simili.

Leggi la [descrizione dei "Personaggi Leggeri"](#) qui!

MAPPA DELL'AREA E PARCHEGGIO



L'agriturismo "Villa Aggazotti" si trova in via Castelnuovo Rangone 25, Colombaro di Formigine (MO), 41043. [Coordinate GPS: 44.548856, 10.909373](#). L'agriturismo dispone di un ampio parcheggio.

Per chi volesse arrivare in treno, la stazione FS di riferimento è quella di Modena.

Sulla pagina Facebook dell'evento potete mettervi d'accordo per offrire o cercare eventuali passaggi. Non siate timidi!

<https://www.facebook.com/events/526090987857585/>



Mangiare

"A cook is a man with a can opener, a chef is an artist." Escoffier

Nell'iscrizione all'evento sono compresi tutto il cibo e le bevande che verranno consumati in gioco e, in aggiunta, un abbondante apericena a buffet prima del nostro larp ed una merenda a fine evento.

Non è necessario portarsi cibo o alcool propri da consumare durante l'evento, ma se ci tenete a tirare fuori durante il gioco il "Brandy delle grandi occasioni", le "vostre Madeleine preferite" o qualsiasi altra eccentricità gastronomica vi suggerisca la fantasia... Fatelo! Abbiate solo l'accortezza di consumare in gioco solo cibi e bevande **appropriati all'epoca storica**, in contenitori privi di elementi moderni. Ad esempio i vini moderni vanno benissimo, ma le etichette vanno rimosse; allo stesso modo confetti, canditi e bonbon sono perfettamente in tema, purché serviti su piatti e vassoi. Insomma: ogni anacronismo è bandito durante *Chiave di Volta*. Assicuratevi di rispettare questa regola e nel dubbio chiedete allo staff dell'evento prima del gioco.

9 PASTI IN GIOCO

Una parte del cibo sarà preparata e **servita in gioco dai personaggi SERVI**, con il supporto dello staff: lo staff cucina e gestisce i pasti, mentre i servi 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 i dettami dei numerosi libri di gastronomia, francesi, inglesi e piemontesi, che fiorirono nell'800. Ci lasceremo infatti ispirare dai pionieri della cucina moderna come Carême, Dugléré ed il geniale Escoffier.

Allergie

Nelle nostre cucine cerchiamo di soddisfare ogni esigenza; durante i pasti saranno sempre presenti alternative vegetariane, ma non possiamo in alcun modo garantire pasti adatti a chi soffre di celiachia o a chi non mangia alcun derivato animale.

Vi preghiamo di segnalare prontamente qualsivoglia necessità alimentare e gravi allergie a camba@grv.it

Alloggiare

Nel giardino che circonda **Villa Aggazzotti** si trova un agriturismo, a poche decine di metri dalla Vilal stessa. All'interno della struttura dell'agriturismo, che sarà completamente "fuori dal gioco" per la durata dell'evento, sono a disposizione 25 posti letto in camere e appartamenti da 3-4-5 persone con bagno privato al costo di 70€ a persona per le due notti.

Tutti gli altri partecipanti potranno dormire in camerata con il bagno in comune (è necessario portare il proprio materassino e il proprio sacco a pelo).

Intensità e sicurezza

“Chi non ha mai assaporato il profumo inebriante del potere non può immaginare l'improvvisa scarica di adrenalina che irradia il corpo da capo a piedi, che scatena l'armonia dei gesti, che cancella ogni fatica e ogni realtà contraria al vostro piacere, l'estasi della sfrenata potenza di chi ormai non deve più lottare, ma soltanto godere di ciò che ha conquistato, gustandosi all'infinito l'ebbrezza di incutere timore.”

Muriel Barbery

“Il mondo è lo stesso per tutti noi e bene e male, peccato e innocenza, lo attraversano tenendosi per mano.”

Oscar Wilde

Quando si interpretano situazioni drammatiche insieme ad altri giocatori, è bene avere un semplice set di regole base per gestire al meglio il tuo coinvolgimento senza imbarazzo o fastidio. Vogliamo che tu sia in grado di comunicare chiaramente i tuoi limiti, e decidere l'intensità del gioco che preferisci senza interrompere il flusso del gioco. 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.

In Chiave di Volta useremo i due segnali seguenti: **Vacci piano!** Oppure **È tutto qui?**

Safeword: parole di sicurezza

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.

- ★ 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.

Non c'è nessun premio per chi resiste ad una situazione spiacevole, anzi, se non ti prendi cura di te e del tuo gioco stai facendo un grave danno a te stesso, agli partecipanti e all'evento. Sii responsabile, usa le safeword e ricorda: non c'è alcuna vergogna nell'usare queste parole!

Per favore, sii sempre presente e prenditi cura di te!

GIOCARE CON I SENTIMENTI

Trovarsi in situazioni difficili è il cuore di ogni dramma.

Molti giocatori si divertono come matti a fingere di impazzire, farsi strangolare, innamorarsi disperatamente. Che interpretiamo nobili decaduti, viscidì borghesi o servitori intimoriti, possiamo provare forti esperienze nello spingere i nostri personaggi verso emozioni potenti.

Siate presenti. Siate gentili. Lasciatevi andare.

TUTTO QUI. SIETE ADULTI. USATE IL CERVELLO. DIVERTITEVI!

(Liberamente tratto da "How to play" di Inside Hamlet)

LA FIGURA DELL'HOST

Se hai bisogno di parlare con uno staff per questioni "fuori dal gioco", puoi invece rivolgerti all'HOST.

Lo troverai sempre al primo piano della Villa, e lo potrai riconoscere dal fazzoletto giallo e da una rosa gialla appuntata al vestito.

Non è un vero personaggio: è a tua disposizione per domande, chiarimenti e spiegazioni, sia in gioco che fuori gioco. E' anche la persona da contattare in caso di emergenza, o per due chiacchiere amichevoli se hai bisogno di schiarirti le idee sul tuo personaggio. Se vedi altri personaggi che parlano con l'HOST, non origliare - stanno discutendo di questioni "fuori dal gioco".

HO ALTRE DOMANDE...

Vieni sulla [pagina Facebook dell'evento](#) oppure sul [gruppo di Terre Spezzate](#) e fai tutte le domande che vuoi!

Ma prima, ricorda di leggere la guida. Contiene le risposte a (quasi) tutte le tue domande...

PERSONAGGI HARDCORE: DEFINIZIONE E QUALCHE ESEMPIO

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.

Facciamo qualche esempio concreto, considerando che si tratta di casi volutamente un po' estremi e che ci si aspetta che ciascun personaggio hardcore sia coinvolto in una, o massimo due scene del genere.

- ✳ essere catturato da alcuni malintenzionati e rimanere legato a un albero nella foresta buia per mezz'ora
- ✳ rimanere a torso nudo davanti a tutti mentre un altro personaggio ti applica trucco, probabilmente macchiandoti i pantaloni (es. medico con il sangue finto, occultista con rune mistiche o simili; per una donna, leggi "schiena nuda".)
- ✳ divinare il futuro guardando il modo in cui uno scarafaggio ti striscia sul braccio
- ✳ tirare il collo a una gallina e spiumarla
- ✳ venire rinchiuso nelle segrete, incatenato in posizione un po' scomoda per un po' di tempo
- ✳ praticare o subire una pseudo-danza dei sette veli con strusciami, non integrale ma abbastanza realistica da, verosimilmente, "turbare" gli interessati

Sesso e intimità

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

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

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

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

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

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 borsetta, nella valigia 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 PROPRIETA' 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".

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose 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 prigionia diventa noiosa, o comunque si protrae per più di un'ora, il prigioniero e il carceriere dovrebbero trovare un modo credibile e drammaticamente appropriato per porre fine alla scena e andare avanti con la storia. Se sei in dubbio, cerca uno Sguattero e parla con lo Staff.

LUCI, TORCE, CANDELE

Nella fiction, a Villa Aggazzotti non c'è luce elettrica, che inizierà a diffondersi pochi anni più tardi.

Diversi lampadari saranno utilizzati in gioco e mascherati per rappresentare lampade a olio e a gas. Tutte le luci elettriche vengono quindi gestite dallo Staff; i giocatori non devono mai accendere né spegnere gli interruttori durante il gioco.

Le candele e le lanterne saranno rappresentate da... vere candele 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, ma non le lanterne) non devono essere lasciate incustodite negli interni.
- ✳ I bracieri e le "padelle romane" (piatti di terracotta con ceri di citronella), come pure le eventuali torce, saranno allestiti negli esterni della Villa e NON dovranno mai essere portati all'interno.
- ✳ Spetta ai personaggi Servi sostituire e riaccendere le candele esaurite. Se possibile cercate di utilizzare un'altra candela per accenderle; se è impossibile appartatevi prima di usare l'accendino moderno.

Ilavori della servitù

Chi gioca il servo, per una parte del gioco "lavorerà" veramente per servire gli altri; questo fa parte dell'esperienza di gioco di *Chiave di Volta*.

Concretamente, i servi assistono il loro signore e si concentrano sui lati più appariscenti della servitù.

Imbandiscono elegantemente la tavola per i signori, versano loro da bere, risistemano i cuscini fuori posto, sciacquano i bicchieri usati. E lo fanno con eleganza.

In un certo senso i servi, discreti, fidati e onnipresenti, non esistono agli occhi dei signori. Ad esempio, i signori discuteranno anche questioni private, senza curarsi della presenza dei servi. Viene dato per scontato che i servi ci siano e non siano una minaccia. I Signori non dovrebbero cacciare i servi dalla stanza ogni volta che parlano di qualcosa di importante, ma piuttosto continuare a parlarne con noncuranza, chiedendo al servo di riempire i calici.

Ai servi verrà anche chiesto di dare una mano allo Staff a lavare (davvero) i piatti: qualcuno lo deve pur fare e la quota di partecipazione dei servi è più bassa anche per questa ragione.

Inutile dire che le mansioni di servitù sono solo una piccola parte del gioco dei pg servi e che tutti avranno tempo e modo per fare altri tipi di gioco, dalle questioni sentimentali a indagini e complotti.

Quasi tutti i lavori davvero noiosi o faticosi per la cucina saranno espletati dallo Staff. Se ti trovi a lavare i piatti da solo, c'è qualcosa che non va: cerca uno Sguattero e chiedi di "Reginaldo"! (vedi oltre).

LE SAFEWORD DELLA SERVITÙ

I servi hanno a disposizione un paio di frasi di sicurezza particolari:

"Ci penserà Reginaldo, Milady/Milord".

Questa frase significa più o meno "caro giocatore nobile, questa cosa fattela da solo, io interpreto il servo ma adesso non ho voglia di lavarti i piedi". Nota che Reginaldo non esiste.

"Devo chiamare gli Sguattero, Milady/Milord".

Questa frase significa "devo chiedere allo staff se posso accontentare la tua richiesta, non sono sicuro che sia permesso/possibile accendere un falò sul prato, cucinarti un agnello e simili".



Altre convenzioni

Lo staff fuori dal gioco: nessuno bada agli Sguatterí

Gli Sguatterí non sono veri personaggi, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte dando meno fastidio possibile al gioco. Gli Sguatterí, al contrario dei veri e propri Servi, non fanno nulla, non notano nulla, non fanno nulla se non mansioni umili e banali e inchini deferenti. Gli Sguatterí sono riconoscibili da un vistoso **fazzoletto giallo al collo**, e da un **umile copricapo** sempre in testa (una coppola per gli uomini, e un fazzoletto bianco per le donne). Quando incroci gli Sguatterí, ignorali, a meno che tu abbia bisogno di chiedergli aiuto in cucina o simili. Rivolgiti pure agli Sguatterí anche per qualsiasi esigenza “fuori dal gioco”, o se hai bisogno di parlare con lo Staff.

ZONE E OGGETTI FUORI GIOCO E PROIBITI

POISON



ROUGH ON RATS

Alcune stanze della villa 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 etichette “Veleno per topi” come questa, con la dicitura “**POISON - Rough on rats**”. Se vedi questi oggetti, ignorali; puoi anche dire a un altro giocatore “Non toccare, qui hanno messo il veleno per topi”.

La musica di fine Atto

Per segnalare la fine di ciascun Atto di gioco, diffonderemo una musica registrata nei saloni e nel giardino della Villa. Sarà l'unica musica amplificata e "fuori gioco" che sentirai durante l'evento, quindi non c'è margine di errore.

La musica dura circa 4 minuti: quando inizi a sentirla, significa che l'Atto di gioco sta per finire e hai pochi minuti per concludere il dialogo in corso, portare la scena a compimento e simili. Quando la musica cresce di intensità, dovresti gradualmente smettere di giocare e di parlare, come se il larp stesse andando in "dissolvenza". Quando la musica si esaurirà, l'Atto sarà finito e saremo in "fuori gioco".

CO SA SUCC EDE NELLE PAUSE TRA GLI ATTI?

Le pause servono innanzitutto a farsi belli: rinfrescarsi, riposarsi, sistemarsi il costume o cambiarsi d'abito.

Inoltre, le pause servono anche a permetterti di leggere in tranquillità il Prologo per l'Atto successivo (vedi il penultimo paragrafo della Guida per una descrizione dei Prologhi).

Infine, le pause servono anche a farti ripensare ai fatti più significativi o avvincenti appena accaduti nel gioco; e a farti preparare a cosa potrebbe succedere in seguito, scrivendo un "diario" del tuo personaggio. Durante ogni pausa, avrai a disposizione una penna e un piccolo foglio di carta. Ti invitiamo a scriverti un breve testo immaginando che sia prodotto dal tuo personaggio: una lettera a un amico o parente, una poesia o un aforisma, o ancora una pagina dal suo diario personale. Qualsiasi forma va benissimo purché il contenuto rifletta o approfondisca un avvenimento o un'emozione dell'Atto di gioco appena svolto. Potrai consegnare il tuo "diario" allo Staff, che li raccoglierà tutti per poi eventualmente pubblicarli come ricordo dopo la fine del larp.



Droghe e veleni

Oppio, laudano ed etere saranno rappresentati da simulacri innocui e avranno effetti specifici nel gioco.

LA FUMERIA D'OPPIO

I viziosi protagonisti di *Chiave di Volta* includono più di un oppiomane e, chissà, anche qualche damigella rispettabile potrebbe cedere alla curiosità di provare il laudano (ovvero, tintura d'oppio, disciolto in alcool o vino, popolare come analgesico e come droga ricreativa nel XIX secolo).

La “fumeria d'oppio” è una stanza della Villa, appositamente allestita, arredata in tema e dotata di narghilè (di comune tabacco) e un innocuo simulacro del laudano.

La fumeria sarà normalmente vuota e non animata, ma verrà allestita e diverrà accessibile solo **nell'ultima ora di ciascun Atto**: in questo periodo uno o più Sguatterri faranno gli inservienti, accogliendo gli ospiti su divani e lettini e distribuendo la “droga”.

Gli Sguatterri si occuperanno inoltre di animare la stanza con effetti audio, luminosi e musicali, creando una sorta di percorso sensoriale volto a evocare atmosfere allucinatorie e psichedeliche degne di un vero oppiomane. Questi effetti speciali non devono essere considerati come realmente esistenti nel gioco, ma solo come **elementi onirici**, che **rappresentano le allucinazioni** vissute dai drogati.

I personaggi che fumano l'oppio o bevono il laudano interpreteranno progressivamente l'intossicazione e il rilassamento, fino a adagiarsi sui cuscini e cadere preda di sogni e allucinazioni. Devono **rimanere nella fumeria fino alla fine dell'Atto**, sperimentando gli effetti sonori e visivi. (Una volta chiuse le porte della stanza nessuno entra o esce, chi è all'esterno non potrà avere a che fare con chi è all'interno o portarlo fuori a forza dalla stanza: “ormai si è drogato, tanto vale lasciarlo riposare”). La consumazione dell'oppio e del laudano avviene sempre prima di momenti che nel gioco vengono considerati di riposo (ovvero nell'ora precedente alla fine di ciascun Atto).

Durante la pausa tra gli Atti, i personaggi drogati potrebbero ricevere visioni, sogni premonitori o altre informazioni dello Staff; nell'Atto successivo potranno riprendere il gioco normalmente.

La fumeria d'oppio non verrà allestita nell'ultimo Atto di gioco, ovvero la domenica.

L'ETERE

Lo Staff preparerà alcune boccette riempite di **aceto bianco** e con un'etichetta “Etere”. Un panno intriso con il contenuto di un'intera boccetta, se premuto sul volto di una persona, le farà perdere conoscenza. La classica situazione da film insomma: se qualcuno ti preme un panno all'aceto sulla bocca, cadi addormentato quasi istantaneamente e rimani **privo di sensi per un'intera scena**. Al termine della scena potrai essere svegliato da un altro personaggio oppure ridestarti da solo, in stato confusionale.

E il combattimento?

A *Chiave di Volta* non ci sono regole specifiche per il combattimento, che sarà praticamente assente. Le uniche armi presenti al live sono pugnali di plastica e un paio di scaccia cani a forma di rivoltella o di fucile Winchester. 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 *Chiave di Volta* non si presta a ospitare furibonde sparatorie né violente scazzottate; sarebbero oltremodo sconvenienti, per non dire inaudite, a una rispettabile riunione dell'alta società. Tenetelo presente!

LA MORTE, OVVERO LA SUA ASSENZA

Nessun personaggio può uccidere né morire a *Chiave di Volta*... con qualche eccezione.

Ovvero: alcuni specifici personaggi (o Staff) potrebbero avere la possibilità di morire o di assassinare un altro personaggio, 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.

IL MIO PERSONAGGIO E' UN MEDICO, COSA DEVO FARE?

A te spetta fare le "scene da medico" e dire ai personaggi feriti, ammalati o avvelenati che cosa sarà di loro e quando si rimetteranno. Tieni presente due aspetti fondamentali: 1) gli effetti delle ferite devono essere vagamente credibili, aiutare la resa drammatica, avere conseguenze per i personaggi. 2) i giocatori devono continuare a giocare: non puoi dichiarare la morte di nessuno, né costringere i partecipanti a convalescenze troppo lunghe o noiose. I ritmi del gioco sono rapidi, e rapidamente i giocatori devono rimettersi.

Nel raro caso di una situazione letale (vedi sopra), penseranno gli Sguatterri a informarti che "la situazione è disperata" o qualcosa del genere.

Ambientazione

*"Ogni tecnologia sufficientemente avanzata
è indistinguibile dalla magia"*
Arthur Clarke

ATMOSFERA STORICA. NON FEDELTA' STORICA

Chiave di Volta è un gioco a tema storico, ma non intende presentare una simulazione fedele della vita del tempo, quanto piuttosto comunicarne il sapore e l'atmosfera. Verranno quindi adottate semplificazioni dell'etichetta ed altre rappresentazioni simboliche, come il lavoro dei servi.

Fatti e personaggi storici seguono tendenzialmente la realtà storica, ma con numerose incursioni romanzate e romanzesche per aggiungere pepe alle vicende. Non stupitevi dunque se i personaggi storici non saranno esattamente come la vulgata ce li ha tramandati. E' possibile ed anzi consigliato documentarsi su contesto storico, filosofia, fatti e tendenze dell'epoca, ma tra le pieghe della Storia giocheremo ad inserire elementi nuovi ed inaspettati, scrivendo insieme la nostra storia, la storia tracciata dagli eventi di *Chiave di Volta*.

LINGUE STRANIERE: UN LARP "DOPPIATO"

Nella fiction ci sono personaggi italiani, inglesi, francesi, tedeschi e di altre 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.

Parlare con gli accenti nazionali: a qualcuno piacciono, altri li trovano finti o forzati: ciascuno li usi se e come vuole, comunque NON è obbligatorio né incoraggiato fare la erre moscia se hai il personaggio francese, o simili. Fate come preferite!

E' invece incoraggiato fare uso di titoli e appellativi specifici per sottolineare la nazionalità dei personaggi, ad esempio: Milord / Milady per gli inglesi, Monsieur / Madame per i francesi, Herr/Frau per i tedeschi e così via.

ECONOMIA E MONETE

Semplificando all'estremo, lo stipendio mensile è circa: **2 sterline per un bracciante** o una lavandaia, **5 sterline per un artigiano**, **10 per un sottufficiale**, **50 per un professionista** affermato. Il costo della vita per ciascuna di queste classi sociali è circa pari allo stipendio, o poco meno. Un gentiluomo con possedimenti del valore di 20mila sterline godrà di una **rendita annua di mille sterline**, sufficiente a mantenere alcuni parenti e numerosi servitori.

1 sterlina vale 20 scellini. 1 scellino è quindi poco meno della paga giornaliera di un servitore e costituisce una mancia generosa. Lo scellino si divide in 12 penny, usati per acquisti quotidiani di poco conto e che non vengono rappresentati o considerati nel larp.

1 sterlina quindi è un "mezzo stipendio" ed è una cifra appropriata per corrompere un servo; naturalmente un servo particolarmente legalitario o fedele non si farà corrompere.

I gentiluomini maneggiano raramente il denaro e con sé ne portano poco (o per nulla), facendo piuttosto ricorso al credito, sia a voce sia per iscritto. Esistono assegni, lettere di credito e banconote del valore di decine o centinaia di sterline; un atto di proprietà immobiliare può valerne addirittura migliaia.



Ai fini del gioco, utilizzeremo monete metalliche per rappresentare le piccole somme, con cui un Signore può impressionare un Servo; e documenti vari per rappresentare le vere ricchezze, le uniche in grado di smuovere un danaroso gentiluomo.

- 1 moneta da **10 lire italiane** rappresenta **1 scellino**, cioè una **mancia generosa** o il pagamento per un servizio legale e rispettabile.
- 1 moneta da **200 lire italiane** rappresenta **1 sterlina**, cioè una somma sufficiente a **corrompere** un servo o pagare servizi altamente illegali e osceni.

Per semplicità, ignoreremo la presenza di molte e diverse valute nazionali; nel gioco non compariranno franchi, dollari e simili.

Ricorda che la differenza di censo tra Signori e Servi è **estrema** rispetto a quella di oggi; per fare un'analogia moderna, pensa al ricco turista occidentale che si trova in vacanza in un paese povero: gli spiccioli che ha in tasca possono essere un mese di stipendio per la guida turistica che lo accompagna.

EPOCA STORICA E SITUAZIONE POLITICA

Europa. Il 19° secolo scivola verso il suo tramonto, ma il destino del vecchio continente pare indirizzato verso l'alba luminosa di un nuovo ordine. La guerra Franco-Prussiana si è da poco conclusa. L'Italia ha finalmente completato l'eroico percorso dell'Unità, sancito dallo stabilimento definitivo di Roma come nuova capitale. I governi delle nazioni stringono patti e concordati per preservare la pace. Il Mediterraneo diventa una zona protetta, sul quale gli Stati giurano reciproca amicizia ora che l'impero Ottomano, da decenni in declino, ha cessato di

scalpitare. Anche verso l'interno vengono cercate alleanze, come il triplice patto firmato da Italia, Germania e Impero Austro-Ungarico.

Il nuovo periodo di pace spinge le potenze europee, pervase da una sete di progresso e di ricchezza, a estendere le loro mani sui paesi lontani. Capi di stato e funzionari studiano ossessivamente le carte politiche del globo, seguono i mutevoli scenari delle influenze sovrane, studiano rotte e territori dove estendere i poteri della propria nazione. Stabiliscono colonie in Africa, nelle Indie, nelle isole del Pacifico. L'industria corre a velocità spedita, lanciata ormai verso imprese di scala mondiale. Il capitalismo industriale e il pensiero liberista sono il paradigma economico dominante, e costituiscono la base per una filosofia positivista caratterizzata dall'inattaccabile fiducia per il progresso e la superiorità della classe borghese.

Uomini assetati di conoscenza e ricchezza esplorano ogni strada che questo mondo in fermento offre loro: le vie inesplorate delle colonie esotiche, i sentieri torbidi dei misteri esoterici.

Ricchi uomini e donne si diletano nelle più bizzarre mode esotiche, ma alcuni trovano in esse nuovi sentieri di scoperta intellettuale. Associazioni segrete, aperte solo a una eletta schiera di iniziati, architettano le stesse fondamenta della società del futuro. Potenti industriali e illuminati filosofi inseguono insieme il sogno di una città terrena modellata sul disegno dell'utopia celeste. Rivivono nei salotti europei le tradizioni magiche silenziosamente tramandate nei secoli.

Poco di tutto questo è conosciuto ai più. Le strade delle metropoli sono piene di vagabondi, operai, scrittori, ubriaconi, prostitute e artigiani. L'aria ha il colore nero della fuliggine delle fabbriche dei padroni, le strade sono sudicie della disperazione di chi non appartiene alle classi più ricche. Proletari e intellettuali, donne e ragazzi, si uniscono insieme per lanciare una nuova sfida al potere dei ricchi, e preparano i sassi e le pistole con cui dare inizio alla lotta.

Alla fine del secolo la società del vecchio continente non è mai stata così ricca, così fervida, così popolosa, così carica di feroci contraddizioni: l'Europa è in preda all'orgasmo, arsa da una potente eccitazione come una caldaia sul punto di esplodere, in bilico fra il trionfo definitivo dell'uomo sul proprio destino e la rovina ineluttabile dei popoli.

LOTTA DI CLASSE E LA POSIZIONE DELLA DONNA



Per alcuni il nuovo corso di progresso e sviluppo industriale non significa altro che ingiustizia e disuguaglianza. La ricchezza e il potere della classe borghese si fondano sulla povertà e la sottomissione dei poveri, dei proletari, dei lavoratori. Per costoro il significato dell'ideale di Progresso è ben diverso.

Alimentati dalle teorie di Marx e Bakunin, infervorati dal successo della Comune parigina, a viso aperto nelle strade come nelle stanze segrete dei circoli intellettuali, in tutta Europa gruppi di rivoluzionari lottano per arrestare l'ascesa totalitaria dei padroni. Le conquiste sociali procedono, attraverso lotte incessanti, di pari passo con l'espansione industriale. I sindacati sono ormai legalmente riconosciuti. Il diritto di sciopero è sancito. La dignità delle classi più basse è ormai inalienabile. Tuttavia il potere non sembra essere scalfito e azioni più estreme vanno compiute. Nel 1881 lo Zar

Alessandro II è assassinato da un anarchico. Non è il gesto isolato di un folle, bensì il primo spiraglio di un nuovo Sol dell'Avvenire pronto a sorgere nella società europea.

Un particolare ruolo subalterno che non aspetta che di essere ribaltato è quello della donna. La donna è il caposaldo della famiglia borghese, ma al tempo stesso è subordinata al marito, al punto di non essere nulla senza di lui. Nella scala sociale, una donna non trova altro posto che alle dipendenze del marito, e a questo traguardo viene improntata tutta la vita di una ragazza. Le donne nubili sono viste con sospetto. Le gravidanze fuori dal matrimonio sono nascoste sotto un velo di vergogna, e le sventurate giovani madri vengono marchiate dal l'eufemismo di "ragazze perdute" e imprigionate nelle case della Maddalena.

Più coraggiose e valorose degli esploratori che si avventurano nelle più oscure regioni dell'Africa, alcune donne fanno proprie le voci di libertà che ormai risuonano in tutta Europa e, sfidando il giogo patriarcale della società, manifestano per i loro diritti. Per tutto il secolo il movimento delle Suffragette lotta senza sosta per affermare un'uguaglianza di diritti politici, sociali, etici, che il resto del mondo stenta ancora ad accettare. Queste eroine moderne non si arrendono di fronte ad arresti, percosse, minacce, e armate della loro dignità e del loro fiero senso di giustizia perseverano nella loro sfida alla classe maschile.

SVILUPPO DELLA SCIENZA



"La scienza per se stessa è una forma di potere." Francis Bacon

Come l'età industriale accelera in maniera inarrestabile, guidata da una borghesia spregiudicata, così la riflessione filosofica abbandona le alte disquisizioni dell'idealismo romantico e si concentra sulla concretezza del progresso scientifico e dell'utilitarismo. La nuova corrente del Positivismo diventa l'espressione ideologica della classe dominante. Il metodo scientifico viene applicato a tutte le sfere della conoscenza e della vita umana. Non c'è niente al mondo che non possa essere spiegato grazie alla Signora Scienza e alla sua serva la Tecnologia, e grazie ad esse potrà realizzarsi il benessere della società del futuro.

E' con questo spirito di ottimismo che scienziati e inventori di tutto il mondo adottano la più ricca varietà di prodigi che la tecnologia ha offerto all'uomo dall'inizio della storia: dai piccoli marchingegni che assistono la vita

quotidiana, come la macchina da scrivere o il telefono, alle nuove forme di intrattenimento domestico, come il fonografo, alle inesplorate possibilità aperte dall'energia elettrica e dalle onde radio.

Ogni cittadino abbraccia con eccitazione il progresso scientifico, tanto nelle case e nei circoli, dove l'accensione di lampadari a incandescenza suscita ancora espressioni di stupore, quanto nelle grandi Esposizioni Universali, dove le meraviglie della tecnica e dell'arte vengono celebrate dinnanzi all'intera collettività. Che si tratti di un'umile lampadina, o della maestosa Torre Eiffel, ogni lavoro dell'uomo sembra voler indicare un unico grande ideale: il Progresso.

Il pensiero positivista esprime perfettamente il carattere della borghesia dominante, nella sua incrollabile fiducia di potere spiegare e dominare ogni cosa. La natura tutta è schiava dell'uomo, che la disseziona per comprenderla, e la imprigiona per controllarla: i batteri vengono isolati, l'elettricità viene imbrigliata. Le innovative teorie evoluzioniste di Darwin provano che la stessa natura è orientata al miglioramento di sé, e l'uomo non può che assecondare questo destino glorioso, accelerando con le proprie azioni questo processo di selezione del più forte. Ciò che non si capisce, si nasconde in luoghi che di scientifico hanno solo l'apparenza: istituzioni psichiatriche dove i malati vengono imprigionati alla stregua di criminali, e dove gli scienziati, per studiare le menti dei loro soggetti, sono costretti a romperle per guardarvi dentro. Anche i fenomeni sociali sono oggetto di un'osservazione lucida e razionale, come dimostrano la popolarità degli studi di Antropologia Criminale di Lombroso, o le audaci teorie dell'eugenetica e della superiorità razziale di Galton. Queste ultime non sono che uno dei numerosi esempi con cui il pensiero scientifico non fa che confermare e giustificare il primato di una classe di uomini sugli altri, la superiorità di eletti illuminati sopra le masse adombrate dall'ignoranza.

ESPLORAZIONE ED ESOTISMO

Accantonate le guerre di dominio sul suolo europeo, le potenze industriali guardano al di là dei mari per trovare nuovi mercati e nuove fonti di ricchezza.

Le colonie, il cui sfruttamento prosegue da diversi secoli, offrono una fonte di risorse a malapena intaccata. Quello che finora era stato un mero sfruttamento economico diventa uno scenario di potere politico ben più vasto e complesso. Gli occhi di tutti i potenti d'Europa sono chini sulle mappe del globo a studiare strategie commerciali e di dominio su una scala mai sperimentata prima.

Gli stati sovrani impongono la loro forza sui territori dell'Africa, delle Indie, delle isole del Pacifico: terre lontane dal fascino misterioso, ma anche semplici carte da gioco sul tavolo degli interessi imperialisti.

Lo spirito d'impresa della ricca borghesia europea si incarna in una nuova figura umana: l'esploratore, che non teme di viaggiare verso le aree inesplorate dei mappamondi, affrontare terribili rischi e raggiungere il cuore di tenebra di luoghi remoti.

Alcuni sono nobili che agiscono per spirito di gloria e avventura. Altri non sono che una forma diversa di uomini d'affari. Anche intellettuali e studiosi accompagnano questi viaggi, aggrappati a valigie cariche di libri e quaderni, avidi di osservare fenomeni inediti e diventare protagonisti di nuove scoperte scientifiche. Alcuni infine partono non per avventura ma per necessità, in fuga da qualcuno o qualcosa, in cerca di nuove opportunità lontano da un mondo che li ha esclusi, nella speranza di potersi rifare una vita nascosti fra ombre straniere, e un giorno magari chissà, ripresentarsi in terra natale.

Nelle stanze di casa, come sulle prime pagine dei giornali o nei titoli delle riviste scientifiche, tutti attendono con ansia il ritorno di queste imprese. Se i successi commerciali fanno fiorire gli affari dei potenti committenti di queste spedizioni, per tutti c'è qualche novità da ammirare: varietà di animali mai visti prima, oggetti di artigianato di raffinata fattura, pezzi da museo e preziosi inestimabili, storie e racconti che lasciano a bocca aperta gli ospiti dei salotti. Il bottino più grande è forse il sentimento di eccitazione e avidità, che spinge chi è tornato a voler ripartire, e chi è rimasto la prima volta a trovare il coraggio di ripetere quelle avventure.

Tuttavia chi fa ritorno spesso porta al suo seguito un passeggero invisibile: tradizioni che non avrebbero dovuto essere toccate; testimonianze indelebili di atrocità sanguinose; maledizioni scagliate in lingue incomprensibili, ma ancora urticanti nel cuore, anche fra le mura di casa.

SOCIETA' SEGRETE E OCCULTO

Come già l'Illuminismo aveva trascinato dietro di sé un'epoca d'ombra, fatta di superstizioni popolari e sentimentalismo esasperato, anche cent'anni dopo il trionfale positivismo di fine secolo contiene al suo interno i semi di un pensiero irrazionale. La sete di conoscenza e la ricerca del potere delle classi dominanti si estendono in tutte le direzioni dell'esistenza: non soltanto nell'impresa industriale, nell'avventura coloniale, nella strategia politica, ma anche nella fascinazione verso la mistica e la teosofia, i culti esoterici, i riti occulti.

La massoneria ha oramai realizzato il suo scopo di riunire i più potenti e influenti ingegni d'Europa e può indirizzare verso il Grande Disegno tutti gli ambiti della società: la politica, la finanza, la guerra. Tuttavia questo culmine di espansione coincide con una crisi dirompente: un grande scisma è avvenuto fra la Loggia d'Inghilterra e l'Oriente francese. Questi ultimi spingono verso una fratellanza più aperta, accessibile alle donne, alla discussione politica, e slegata dal potere religioso e dal culto dell'Essere Supremo. L'Inghilterra vuole mantenersi custode della tradizione, l'Europa meridionale vuole aprirsi alla modernità.

Ma un rinato interesse per i culti magici d'oriente ha creato una nuova varietà di interessi esoterici.

Geniali pensatori e saggi affascinanti danno vita a società segrete che tramandano misteri quasi dimenticati.

I misteri esoterici rompono la tradizionale visione del corpo e del piacere, spezzando le catene della morale vittoriana e aprendo a uomini e donne sentieri di scoperta attraverso pratiche sessuali inconcepibili per le persone comuni. Nei salotti borghesi si animano feste dai rituali ambigui, sedute spiritiche, bizzarri esperimenti scientifici, tentativi di comunicare con l'aldilà o, peggio, di evocare su questa terra divinità potenti e mostruose. Esistono, oltre a questo, diversi altri piani di esistenza che custodiscono fonti oscure di potere, e sono molti gli uomini e le donne che aspirano a impadronirsene.



Personaggi

"Anch'io avevo le mie illusioni. Pensavo che la vita sarebbe stata una commedia brillante, e tu uno dei suoi molti e affascinanti personaggi. Scopersi che era una tragedia repellente e ignobile e che la sinistra occasione del grande colpo di scena, sinistra nella concentrazione della sua mira e nell'intensità del suo maligno volere, eri tu, spogliato di quella maschera di gioia e piacere da cui non meno di me eri stato ingannato e fuorviato."

Oscar Wilde

SERVI E SIGNORI

I personaggi di *Chiave di Volta* si dividono in due gruppi fondamentali: i SERVI che si occupano delle incombenze quotidiane per i loro signori e i ricchi SIGNORI abituati allo sfarzo dell'Alta Società. Gli uni e gli altri sperimenteranno un gioco diverso, benché altrettanto ricco e variegato, ed ambienti di gioco dedicati. In particolare i membri della Servitù saranno chiamati a compiere veri lavori di gestione della villa, come allestire le sale, attizzare i fuochi e riempire le lanterne, preparare e servire pietanze (con il supporto dello staff) tratte da veri libri di cucina dell'epoca e, in generale, rispondere alle stravaganti richieste dei loro datori di lavoro.

Signori dell'Alta Società

«Una lampada sospesa nell'oscurità della notte, con la sua luce attira sia il viandante che ogni genere di insetto, anche molesto. Il viandante "usa" la luce per "aggiustare" la direzione del proprio viaggio. Gli insetti, invece, volano disordinatamente "verso" la luce e, ronzando, alcuni finiscono per girarvi inutilmente attorno senza meta né scopo. Ma girando, girando, altri finiscono per bruciarsi con il "calore" della sua fiamma».

In un'epoca vivace e piena di nuove possibilità i prediletti dell'Alta Società, nascosti dietro una facciata di rigida morale e bigottismo, inseguono tutto ciò che è nuovo e soddisfa le loro ambizioni. Se la domenica mattina è imperativo e decoroso recarsi in Chiesa, la sera si organizzano ricevimenti all'insegna dell'arte e dell'occulto, delle nuove correnti letterarie e filosofiche, ma anche di spregiudicata pianificazione politica... a volte tutto è lecito pur di allontanare la noia.

Lo slancio verso le innovazioni introdotto dai nuovi capitani d'industria si scontra con l'orgoglio dei vecchi proprietari terrieri e si forma così un ambiente movimentato e vario, ricco di figure di spicco, un ambiente dove la luce dorata dei salotti lussuosamente arredati nasconde l'ombra della corruzione e della perversione.

Tra i ricchi e i potenti serpeggia la fame di altro potere e far parte di società segrete che possono garantire posizioni privilegiate nei diversi ambiti della vita politica e culturale fa gola a molti di loro. Il fascino dell'occulto e dei poteri che ne derivano titilla la bramosia di alcuni e accende la morbosa fantasia di altri; ormai non di rado nel privato dei salotti borghesi si discute di misteri, esotismo e logge massoniche.

Anche le donne relegate al ruolo di "angelo del focolare" iniziano a sognare e chiedere a gran voce un posto tra coloro che contano, con l'intento di abbandonare il semplice ruolo di "ornamento della società". Alcune, stanche di essere subordinate ai mariti, inseguono le rivendicazioni femminili portate dalle suffragette d'oltreoceano, altre ambiscono invece ad un potere più sottile e millenario, di chi senza troppo clamore comanda dietro le quinte della storia.



I SIGNORI DELL'ALTA SOCIETÀ sono quindi personaggi influenti e conosciuti.

Volubili Lord e Lady della vecchia aristocrazia si contendono con rapaci banchieri, astuti imprenditori delle Indie o famosi Colonnelli dell'Impero Britannico i ruoli più influenti della società in una cornice di lusso ed eccesso. Tra i personaggi di questa variegata schiera potresti trovare un nobile Baronetto abituato a tenere fra le mani i fili

della politica, un ricco intellettuale che si diletta in scienza e nelle nuove tecnologie che stanno affascinando il mondo civilizzato, un artista di grido oppure un famoso esploratore delle terre selvagge.

Casta, puritana e repressiva. Ma anche sensuale, spregiudicata e voluttuosa. E' questa la doppia anima dell'era vittoriana, uno dei periodi più ricchi di contraddizioni della storia inglese.

Servi

“Quando ripenso agli anni che ho passato a servizio, mi capita spesso di domandarmi perché il nostro lavoro fosse così poco considerato. Perché, per esempio, ci appioppassero senza tanti complimenti l'etichetta di «serve». Forse, mi dicevo spesso, dipendeva dalla natura intima dei nostri doveri, tutto quel servire e riverire persone che erano assolutamente in grado di badare a se stesse, eppure poco ci mancava che li imboccassimo. Per certi versi non si può dire che fossimo trattati molto meglio degli schiavi, dato che i padroni regolavano ogni aspetto della nostra vita: gli orari, i vestiti che indossavamo – sul lavoro, d'accordo, ma in un certo senso anche quando eravamo fuori casa. Persino il poco tempo che avevamo per noi era dominato dal pensiero che «bisogna rientrare al più tardi entro le dieci». Decisamente non eravamo liberi. “

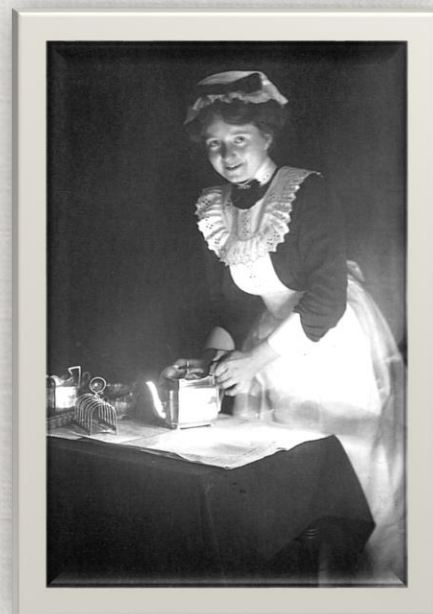
I membri della Servitù sono un gruppo di uomini e donne che sanno come va davvero il mondo.

Sanno che la vita è fatta di fatica, lavoro e pochi penny. Sebbene il grado di libertà personale sia simile a quella di uno schiavo, il ruolo del servo di casa è un ruolo ambito fra le masse di poveri che affollano le strade perché garantisce un pasto caldo, un letto pulito su cui dormire e la possibilità di mettere da parte qualche risparmio per la vecchiaia. Per i più tradizionalisti servire un aristocratico o un ricco borghese è un privilegio e un onore, che li rende parte di un mondo alto e nobile, generatore di ordine e progresso. Per i più moderni, la servitù può essere vissuta in modo conflittuale e percepita come un'ingiustizia, ma ciò non toglie che lavorare nei salotti buoni è ben più leggero, pulito e remunerativo che spaccarsi la schiena in fabbrica. Fra di loro si possono trovare il fedele maggiordomo, la serva vessata dalle avances di un Lord, la governante severa e tradizionalista, la domestica timorata di Dio, il valletto con ambizioni artistiche e addirittura chi ha sposato, in segreto, le nuove idee rivoluzionarie.

Nei quartieri della SERVITÙ si cela, più dimessa e senza clamori, un'umanità varia e ricca, non di denaro o potere, ma di segreti, aspirazioni, ricatti, sentimenti negati, ambizioni, lealtà e tradimenti. Di norma i Signori considerano infatti i servi alla stregua di cani fedeli o soprammobili senza orecchie, ignorano la loro presenza e parlano di intrighi e passioni scabrose senza freni o remore. Per questo le cucine, le lavanderie e i quartieri dei domestici diventano luogo di pettegolezzi, verità troppo grandi o imbarazzanti che vengono sussurate, in un misto di disapprovazione ed invidia.

Andare a servizio nelle dimore eleganti di signori e signore dell'alta borghesia significa lavorare come sguatterri in cucine e cantine, sopportare fatiche immani per l'intera giornata ed essere pronti a soddisfare le richieste del padrone. Il tutto è da compiersi seguendo un rigido codice comportamentale in cui spesso è vietato intrattenere relazioni con l'altro sesso o avere ammiratori e visite. L'aspetto dei domestici deve essere sempre ordinato e pulito, la compostezza e l'educazione imprescindibili anche nelle case dei signori più liberali, figuriamoci in quei salotti all'antica in cui è vietato rivolgere la parola al padrone di casa se non interpellati.

Mancare anche solo ad una di queste regole può comportare l'immediato licenziamento, una cattiva nomea e la conseguente difficoltà di trovare un'occupazione in un'altra casa.



La reputazione e la lealtà contano molto di più delle effettive competenze. Di contro, una buona condotta, che include magari di accettare con modestia le avances dei signori ma di non dare confidenza al resto del personale o ai fattorini che passano per casa, può elevare il domestico, socialmente ed economicamente. Sono pochi coloro che non ambiscono a ruoli di comando e prestigio, come soprintendente, governante, cameriera o valletto personale, mastro di casa, permettendo così di riscattarsi e di entrare in un mondo gerarchicamente organizzato, a immagine e somiglianza di quello "ai piani alti". I quartieri dei domestici sono niente meno che lo specchio capovolto dei salotti sovrastanti: un mondo tradizionale in cui la divisione tra classi ricche e classi povere è nettissima ed esiste un vero e proprio abisso culturale, di linguaggio, economico e di libertà.

COSTUMI - COME CI SI VESTIVA A FINE OTTOCENTO

"Lo stile è l'abito dei pensieri, e un pensiero ben vestito come un uomo ben vestito, si presenta molto meglio."
Lord Chesterfield

Belle Epoque, un periodo di ottimismo e spensieratezza in cui i grandi passi avanti della scienza e dell'industria avevano diffuso nella gente una grande fiducia nel futuro. La pace durava da anni e si credeva che progresso e benessere avrebbero accompagnato da lì in avanti la storia europea verso un futuro sempre più radioso. L'abbigliamento delle classi agiate rispettava questa spensieratezza, con abiti ricercati e pensati per le diverse occasioni mondane.

Ora però non spaventatevi. Mettere insieme un costume plausibile per questo periodo è meno difficile di quanto possa sembrare, soprattutto se si rispetta qualche accorgimento.

Vedi [articolo completo sui costumi](#), con fotografie, link e consigli

E se ancora avete bisogno di consigli e suggerimenti, partecipate [al gruppo facebook apposito](#)



Personaggi e indicazioni sulla scheda completa

Puoi leggere la scheda completa del tuo personaggio accedendo al gestionale. Ricorda di caricare una tua foto altrimenti il gestionale non ti permetterà di visualizzare la scheda.

La scheda è riservata solo a te e contiene queste informazioni:

- ★ **Informazioni personali:** storia e psicologia approfondite del tuo personaggio. Chi è? Cosa vuole? Come è diventato quello che è oggi?
- ★ **Suggerimenti e spunti:** una serie di consigli e spunti di interpretazione; alcune azioni specifiche che riteniamo divertenti da giocare o appropriate al tuo personaggio. Si tratta solo di suggerimenti, fanne tesoro se ti tornano utili ma non sentirti costretto a rispettarli.
- ★ **Legami:** in dettaglio, rapporti e relazioni con altri personaggi, inclusi torbidi segreti e informazioni compromettenti.
- ★ **Contesto di gioco:** ciò che il tuo personaggio sa sulla sua classe sociale, sui suoi connazionali, sui suoi colleghi e soci e su eventuali altri gruppi sociali cui appartiene. Anche queste informazioni sono personali e riservate.

PROLOGHI

Quando giungerai a Villa Aggazzotti, riceverai il Prologo dell'Atto primo. Per non sprecare carta, NON stamperemo invece le schede personaggio.

Appena finisce ciascun Atto, distribuiremo a tutti il Prologo dell'Atto successivo, direttamente nella Villa. Poco dopo, uno Staff attenderà qualche minuto alla reception dell'Agriturismo per consegnare i Prologhi non ritirati. Saranno di nuovo disponibili prima dell'inizio dell'Atto successivo.

Ciascun Prologo può contenere 3 tipi di informazioni: Introduzione, Fati, Epilogo.

- ★ **Introduzione:** ciò che il tuo personaggio sa sul prossimo Atto; indicazioni e suggerimenti su cosa fare all'inizio; eventuali segreti o altre informazioni particolari.
- ★ **Epilogo:** vuole essere uno spunto su come potresti concludere l'Atto per il tuo personaggio, un suggerimento su come potrebbe progredire il suo arco drammatico. Lasciati ispirare ma non sentirti vincolato!
- ★ **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 nel giardino". Questo significa che, probabilmente, nella vigna accadrà qualcosa e il tuo personaggio ne sarà il casuale testimone.
- ★ **Scene Hardcore:** si tratta di Fati obbligatori riservati ai personaggi contrassegnati dalla dicitura Hardcore che spiegano ai giocatori le scene specifiche che coinvolgeranno i personaggi hardcore nell'Atto in cui esse avvengono. Potrebbero richiedere un colloquio con lo staff nella pausa di gioco precedente all'Atto.



Credits

In questa pagina rendiamo omaggio agli autori e agli scenografi che hanno e stanno lavorando, Alla Gloria del Grande Architetto dell'Universo, affinché *Chiave di Volta* diventi realtà...

un larp di

Chiara Tirabasso, Daniele Cristina, Ascanio Viarigi, Francesco Pregliasco

EDIZIONE 2019

Revisione sceneggiatura

Chiara Tirabasso
Daniele Cristina

Traduzioni per l'edizione in inglese

Francesco Pregliasco, Daniela Camba,
Chiara Tirabasso, Marco Bielli e tutti i
volontari del gruppo traduzioni:

Andra Kurlis, Anita Berthold, Anna Chiara Zambello,
Annachiara Saccavino, Ashley Perryman, Bianca Weber,
Daniele Porta, Elena Mastro della Siepe, Elena Menietti,
Elia Ciciriello, Elisa Pagni, Elizabeth Ligorio,
Enrico Francese, Fabiana Tosca, Federica Frisiero,
Floriana Bonera, Francesco Chierico, Gaia Barbieri,
Giorgio Capone, Giulia Spinato, Giulia Wauters,
Hanna Andersén, Inge-Mette Petersen, Jeff Mann,
Livia Blasi, Lorenza Scipioni, Marie Weston,
Martina Codognotto, Matteo Wauters,
Mattia Mirandola, Paola Tigrino, Regitze Illum,
Sarah Caterina Bonzi, Simonluca Riolo, Tanya Itkin,
Tole Canal, Valentina Di Mauro, Valentina Giacobazzi

Scenografie

Ascanio Viarigi

Collaboratori

Alberta Avanzi
Daniela Camba
Fabio Costa
Gabriella Aguzzi
Giacomo Longhetti
Giacomo Sommella
Lorenzo Nicolosi
Marco Bielli
Massimiliano Milano
Tommaso Nonvino
Vittoria Bertaglia

Foto e Video

Gabriele Giannini, Riccardo Suriano,
Lisa Muner, Barbara Crivelli, Micol Polacci



CREAZIONE LARP (2015)

Personaggi e storia

Chiara Tirabasso
Daniele Cristina
Daniele Dagna
Cristina Jon
Martina Codognotto
Enrico Francese
Daniele Porta
Arianna Busti
Fabio Rebecchi

Scenografie e allestimenti

Ascanio Viarigi
Francesco Beccalossi
Sonia Solci
Cristina Jon

Fotografie 2015

Luca Tenaglia

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE

Ai generosi Produttori Associati che hanno sostenuto la realizzazione dell'evento

Camilla Bah Missaglia
Daniela Camba
Enrico Borea
Federica Blackraven
Giulia Stolfini
Livia Pini
Luigi Maggi
Maria Grazia Ceruso

Massimiliano Milano
Sara Donnarumma
Tanya Itkin
Tommaso Nonvino
Valery Belayev
Vittoria Bertaglia
Werner Mikolasch

Se desideri informazioni sul live o chiarimenti sulle dinamiche di iscrizione puoi contattare lo staff mandando una mail a lupo@grv.it – per urgenze, +39 338 6227061

Assicurati però di aver letto bene le informazioni contenute in questa Guida Evento e nella descrizione del tuo personaggio, dovrete trovare tutto quello che vi serve!

CHIAVE DI VOLTA
E' UN LARP DI
TERRE SPEZZATE - WWW.GRV.IT
