

SOMMARIO

SOMMARIO.....	2	COMBATTIMENTO	18
INTRO.....	2	RISSE.....	18
SALI A BORDO!.....	3	ARMI DA MISCHIA.....	19
LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP.....	3	ARMI A PIETRA FOCAIA.....	19
NAVIGAZIONE	4	REGOLE DI INGAGGIO.....	19
LA VITA A BORDO DI UN VELIERO	4	LA CONFRATERNITA DELLE BUCANIERE....	20
LA SACCA DEL MARINAIO.....	4	SICUREZZA DELLE ARMI DA FUOCO.....	20
IL TEMPO IN MARE	6	GUARIGIONE	20
FICTION	7	FERITE.....	20
STILE DI GIOCO	7	DOTTORI E GUARITORI.....	21
PERSONAGGI.....	7	LA MORTE.....	22
RELAZIONI E LINGUE.....	8	IL VELENO "STRANGOLATORE"	22
RIVELARE I SEGRETI	8	ALTRE DINAMICHE	23
AMBIENTAZIONE	9	MONETE E PREZIOSI	23
LIBERTALIA.....	9	MONETE.....	23
IL CODICE	9	MONETE RARE E BOTTINO	23
LA FLOTTA DI LIBERTALIA.....	11	FATI.....	23
LA REGINA DEI PIRATI.....	11	SICUREZZA.....	24
LA GUERRA DELL'ACQUA	12	SAFWORD.....	24
LA BATTAGLIA DEI GIOIELLI	13	AZIONI "DELICATE"	25
LA CONFRATERNITA DELLE BUCANIERE..	13	INFO PRATICHE	26
I MALGASCI DELLA REGIONE.....	14	ORARI.....	26
PERSONAGGI FAMOSI.....	14	SPOSTAMENTI.....	26
FUGA DA LIBERTALIA.....	15	PARCHEGGI.....	27
GRUPPI DI GIOCO	16	CIBO E BEVANDE.....	27
IL GALEONE (TESTO).....	17	CREDITS.....	28
		CONTATTI.....	28

NON STAMPARMI! SE PROPRIO DEVI, STAMPA 2 PAGINE IN 1



INTRO

AGAINST ALL FLAGS è un larp a tema pirata di **TERRE SPEZZATE** e **L.A. MOSS PRODUCTIONS**, per 27 giocatori, ambientato a bordo de *La Grace*, la replica di una nave di linea del 18° secolo. Si svolgerà in Toscana, al largo dell'Isola d'Elba, nel mese di maggio 2023.

CHE COS'È IL LARP

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

SALI A BORDO!

Combatti e naviga per Libertalia! la vostra ciurma di pirati sta navigando con una delle navi pirata più pericolose dei sette mari, riuscirete a far sopravvivere il vostro sogno di libertà? I vostri nomi saranno scritti nei libri di storia come eroi o come dannati?

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

Turni 24 ore su 24: una nave deve essere sempre curata; ogni partecipante sarà assegnato a turni che coprono l'intera giornata.

Equipaggio di una nave: la navigazione in mare non è solo vita dura. Se avrete il coraggio di salire a bordo, vivrete il romanticismo dell'età della vela. Avrete l'opportunità di essere davvero l'equipaggio della nave, di prendere il timone, di regolare le vele, di esplorare coste lontane, di immergervi in baie appartate...

LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP

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

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

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

NAVIGAZIONE

LA GRACE, UNA VERA NAVE PIRATA

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

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

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

Pagina Facebook La Grace:

<https://www.facebook.com/TheShipLaGrace>

LA VITA A BORDO DI UN VELIERO

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

Tutti i personaggi, in qualità di membri della ciurma, dovranno adempiere al loro dovere di marinai, come pulire il ponte, preparare il cibo per aiutare il cuoco, aggiustare le vele e così via. I turni saranno impostati in anticipo e avrete la possibilità di sperimentare tutte le parti della vita reale su una nave a vela. Ovviamente ci sarà anche abbondante spazio per il riposo e per il tempo libero.

LA SACCA DEL MARINAIO

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



gestione dello spazio è una questione davvero fondamentale.

È vietato l'uso di trolley rigidi, perché sulla nave sarà difficile stiparli e nasconderli. Come avrete notato, per preservare l'atmosfera, stiamo cercando di ridurre al minimo la quantità di oggetti di aspetto moderno a bordo durante il gioco. Lo spazio disponibile su una nave è limitato e "nascondere" gli oggetti moderni sarebbe difficile. Ci aspettiamo quindi che i **giocatori portino sacchi di stoffa piuttosto che valigie e coperte di lana piuttosto che sacchi a pelo.**

Ovviamente, faremo eccezione per tutto ciò di cui potresti avere effettivamente bisogno: occhiali, dispositivi medici, articoli da toilette e così via.

Se non hai una coperta di lana calda e dall'aspetto non troppo moderno, o se ti risulta troppo scomodo portarla in aereo, puoi noleggiarla da noi per 10 euro.

Se non riesci a trovare un bel sacco di stoffa, una borsa di pelle o simili, ti presteremo un semplice sacco di iuta aperto. Nota che ci aspettiamo che i giocatori mettano i loro vestiti e le loro cose direttamente nel sacco di iuta, non che li mettano in una valigia moderna e poi avvolgano la valigia nel sacco.

Ecco un esempio di equipaggiamento da portare:

OBBLIGATORIO

- Sacco di stoffa dall'aspetto storico, zaino o borsone, non troppo grande
- Sacco, zaino o borsone di stoffa dall'aspetto storico, non troppo grande
- Coperta calda, in colori spenti (cioè non troppo moderni)
- Lenzuola e federe (i cuscini sono sulla nave)
- Un maglione pesante
- Un piccolo asciugamano
- Un piccolo sacchetto contenente i tuoi articoli da toeletta
- Due o tre magliette o maglie adatte, possibilmente a maniche lunghe e corte (ad

esempio Telnnyashka, Armor lux o altre magliette a righe)

- Uno o due paia di semplici pantaloni storici
- Alcuni calzini e mutande
- Stivali o altre scarpe storiche preferibilmente con suola piatta; nota anche che puoi sempre stare a piedi nudi sulla nave, ma la sera potrebbe fare freddo.

Importante: per non rigare il legno del ponte della nave, è importante evitare scarpe con tacchetti, chiodi o soles troppo aggressive. Le piccole pietre e lo sporco che si incastrano nelle soles possono creare danni importanti al legno del ponte! Se puoi, usa un paio di scarpe diverso per scendere a terra. Se no, pulisci attentamente la suola delle scarpe prima di ritornare a bordo.

OPZIONALE

- Guanti dall'aspetto storico per lavorare con le corde
- Intimo termico
- Un cappotto caldo e lungo
- Un Caldo cappello semplice
- Crema Solare
- Un bicchiere a tema per i brindisi (ci saranno comunque stoviglie in stile per tutti)

VIETATO

- Qualsiasi tipo di bagaglio dall'aspetto moderno o rigido. Ad esempio valigie, trolley, zaini e simili (ad eccezione di contenitori molto piccoli facili da tenere nascosti alla vista, come il beauty case o il portafoglio)
- Sacco a pelo (per favore, porta invece una coperta calda o noleggiarla da noi)
- Troppi bagagli (per favore, porta a bordo solo ciò che starebbe nel bagaglio a mano di un aereo, in genere 55x40x20 cm; cappelli, armi, cappotti di gioco e simili NON contano per tale limite)
- Tutto ciò di cui non avrai bisogno a bordo. Per favore, lasciaci i tuoi vestiti di ricambio, la

valigia extra ecc., li conserveremo al sicuro a terra e te li restituiranno quando il larp finisce.

- Asciugacapelli. Il generatore della nave può ricaricare il telefono, ma non può far funzionare dispositivi elettrici ad alto consumo.
- **!! !!** Il possesso di qualsiasi droga (comprese le droghe leggere come la marijuana) è severamente vietato sulla nave. Il diritto marittimo ha tolleranza zero, quindi non è possibile avere droghe nemmeno per uso personale! Nel caso in cui un controllo rilevi droga a bordo, la sanzione è di 10 anni per chi deteneva la droga, 10 anni per il comandante e la nave sarà confiscata!
!! !!
- Inoltre, nessun fuoco libero a bordo! (è permesso fumare nella zona preposta)

Nota che ogni articolo di questa lista può essere adattato a seconda del tuo personaggio. Si tratta quindi solo di un promemoria generale di ciò che è necessario sulla nave.

IL TEMPO IN MARE

Il mare può sembrare tranquillo e bello dalla costa, ma ogni intrepido marinaio deve essere pronto a sfidare la sua furia in qualsiasi momento. Per questo motivo raccomandiamo che ogni partecipante sia preparato e consapevole che non abbiamo il controllo del meteo. Il mese di maggio nel Centro Italia è abbastanza caldo, ma potrebbero esserci piogge, o una primavera fredda. In ogni caso le temperature andranno probabilmente da 12 °C (54 °F) durante la notte, a 21 °C (70 °F) o più durante il giorno; in pieno sole, può sembrare molto più caldo di così.

Un consiglio utile è quello di indossare abiti a strati in modo da poter decidere in qualsiasi momento di rimuovere gli strati o di aggiungerli. Porta anche una crema solare, in caso di giornate di sole intenso.

Se pensi di essere sensibile al freddo, porta una maglia o un intimo termico da indossare sotto il costume, o un mantello da indossare sopra; e una coperta in più per dormire.



FICTION

Per Dio e per la libertà!

STILE DI GIOCO

AGAINST ALL FLAGS è un larp incentrato sul gioco di ruolo e sul vivere un'esperienza indimenticabile. Puoi immaginare di essere un personaggio di un film, con tutti i sentimenti, le pulsioni, gli obiettivi e le paure che ne derivano. Qualunque azione vuoi che il tuo personaggio compia durante il gioco, ti basterà farla fisicamente! Gli unici limiti saranno il buon senso e una serie di semplici regole su come simulare ciò che altrimenti sarebbe troppo pericoloso o difficile (i colpi d'arma e le ferite, per esempio).

Inoltre, la principale linea guida sarà *"What You See Is What You Get"*. Il nostro obiettivo è creare un evento il più possibile coinvolgente; tutto ciò che fa parte della storia avrà una rappresentazione fisica.

In **AGAINST ALL FLAGS** i conflitti non servono ai personaggi per perseguire una sorta di vittoria personale, ma per esplorare e sviluppare le relazioni tra di loro, con un unico obiettivo: la costruzione collettiva di una storia emozionante. Una scena di conflitto deve essere il più cinematografica possibile, in modo da risultare interessante e coinvolgente, sia per i personaggi direttamente coinvolti che per quelli che stanno intorno. Ci aspettiamo che tutti i giocatori si sentano a proprio agio con il tipo di intensità verbale e di contatto corporeo che si vede sul set di un film.

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

ISPIRAZIONI:

AGAINST ALL FLAGS è un larp progettato per trasmettere la sensazione di una storia in cui libertà e anarchia sono il fulcro della vita dei pirati. Si ispira alle leggende di Libertalia, alla saga di Sandokan, alla saga del Corsaro Nero e alla serie televisiva Black Sails. Ha il sapore dell'avventura pura, con azione, tesori, segreti, alleanze ed eroismo.

PERSONAGGI

AGAINST ALL FLAGS include **27 personaggi**, tutti scritti dall'autrice. Ogni personaggio è stato concepito per essere più di un semplice nome e di una somma di tratti. Sono persone e hanno una propria personalità, convinzioni, posizioni morali e modi di vedere il mondo.

Abbiamo pubblicato la breve descrizione testuale pubblica per ciascun personaggio, a disposizione di tutti. Chiamiamo questa breve introduzione "teaser". Il teaser rivela di un personaggio solo quanto basta per farsene un'idea generale, fornendo abbastanza dettagli interessanti per scegliere con cognizione di causa il ruolo che si vuole interpretare, pur rimanendo privo di spoiler.

GALLERIA PERSONAGGI

I personaggi per le quattro repliche sono identici. Qui puoi leggere la descrizione pubblica di ciascun personaggio!

**Run in italiano • English-language run 1 •
English-language run 2 • French run**

Il teaser rappresenta solo una parte della vita di un personaggio e c'è molto altro da scoprire, come un passato segreto o un importante background emotivo. Una volta selezionato un personaggio, il giocatore ha accesso alla descrizione completa. Nessun altro giocatore può leggere queste informazioni: sono il tuo segreto fino al larp.

Per una precisa scelta di design, l'accuratezza storica **ignora la segregazione di genere** dell'epoca: tutti potranno interpretare qualsiasi ruolo disponibile, a prescindere dal sesso. Vogliamo offrire a ogni partecipante la possibilità di interpretare un personaggio che amerà.

Tutti i personaggi sono scritti come neutri; i loro nomi sono sullo stile di Indigo, Kimera, Papillon. Ogni giocatore potrà usare solo il nome fornito (ad esempio Indigo), oppure aggiungere al personaggio un nome di proprio gusto (ad esempio Jane Indigo, o Bill Indigo).

RELAZIONI E LINGUE

Ci sono legami familiari compatibili con la natura unisex dei personaggi, il che significa che potrebbero esserci fratelli e sorelle, cugini, genitori e figlie o figli. Sebbene i legami siano vincolanti e i giocatori debbano interpretarli, le loro reali sfumature sono aperte a una caratterizzazione più dettagliata a discrezione dei giocatori, e potrebbero portare a relazioni reciproche o asimmetriche.

Le relazioni romantiche saranno decise dai giocatori: i personaggi hanno legami forti, ma la natura e l'intensità di questi legami saranno calibrati dai giocatori coinvolti nella relazione. Una relazione forte e positiva può essere definita come amicizia o amore; una nuova conoscenza positiva può essere un'avventura, un flirt o semplicemente una simpatia reciproca. Il nostro obiettivo è quello di permettere a chi ama giocare con le storie d'amore di farlo, e a chi non lo fa di aggiustare la natura delle relazioni in base ai propri gusti.

Anche se tutti i personaggi provengono da Libertalia, sono originari di diversi Paesi europei. La nazionalità avrà quindi un impatto su alcuni dei loro legami. In ogni caso, non ci saranno barriere linguistiche: nella run italiana, tutti i personaggi parleranno in italiano; nella run inglese, tutti i personaggi parleranno in inglese, indipendentemente dalla nazionalità dei personaggi o degli interpreti.

RIVELARE I SEGRETI

Nei larp può capitare che i segreti rimangano segreti per l'intero evento, e questo è un peccato, un'occasione persa. Anche se un personaggio riservato potrebbe voler mantenere i propri segreti fino alla tomba, noi come giocatori abbiamo interesse a condividere quei segreti, per mettere nei guai i nostri personaggi e costruire un'esperienza più ricca.

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

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

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

AMBIENTAZIONE

AGAINST ALL FLAGS è un'opera che appartiene al genere **ADVENTURE FICTION**.

Questo significa che l'ambientazione non è e non pretende di essere storica, ma è frutto della fantasia dell'autrice: Mariagrazia Mosetti di L.A.Moss Production.

Di seguito si trovano le nozioni di ambientazione note a tutte, divise in paragrafi tematici.

LIBERTALIA

Libertalia è stata fondata nel 1682 da Mission, Tew e Caraccioli. Mission e Tew sono due capitane, Caraccioli un prete e ideologo. Mission guidava la nave *Adventure*, Tew la nave *Amity*. È stato individuato un luogo adatto e nascosto alla vista nei pressi della foce principale del fiume Onibe e lì sono state costruite le prime capanne. Mentre Mission e la sua ciurma sono diventate pirate di terra e si sono occupate di costruire Libertalia con Caraccioli, Tew e la sua ciurma assaltavano navi di passaggio con la *Amity*, per rifornire la repubblica di uomini e ricchezze. Nell'arco degli anni Libertalia si è ingrandita e si è potuto affiancare anche la *Adventure* alla *Amity* di Tew. Così sono nate la flotta di Libertalia e la regola di condurre a turno le navi. Man mano che Libertalia cresceva, aumentava anche la sua fama - prima localmente e poi a livello internazionale - e anche i suoi nemici.

La repubblica è stata strutturata in gruppi di circa dieci pirate guidate da una capitana. I gruppi si sono formati in diverso modo: a volte una ciurma intera diventa un gruppo a sé, a volte una sorella libera senza ciurma ne forma uno intorno a sé nel tempo. Le nuove arrivate a Libertalia possono decidere di unirsi ad altri gruppi sguarniti oppure fondare un proprio gruppo, sia che siano già in numero sufficiente, sia che non lo siano.

IL CODICE

Qui è indicato ciò che è di dominio pubblico. Il tomo del Codice contiene indicazioni specifiche e approfondimenti.

IL CODICE

Il Codice è l'unica legge di Libertalia. È rigido ma c'è modo di aggiungere una voce o modificare una voce esistente. Il cambiamento deve essere approvato a maggioranza in una Gran Kabary.

I GRUPPI

Le sorelle libere di Libertalia vivono in gruppi di circa 10 persone. A capo di ogni gruppo c'è una capitana, riconosciuta dalle altre come propria guida e portavoce. Chiunque può essere eletta capitana del gruppo. Se una sorella libera vuole proporsi come capitana al posto di quella attuale, deve seguire la procedura indicata nel Codice.

LA KABARY

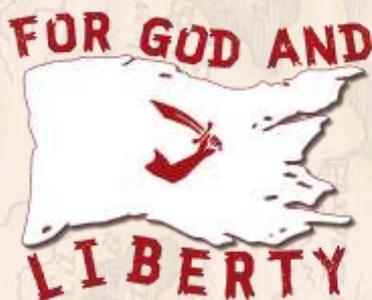
qualsiasi riunione tra sorelle libere è chiamata Kabary. C'è la Kabary delle capitane, la Kabary interna al gruppo o la Kabary tra sorelle libere che hanno interessi in comune. Tutte si aprono e si chiudono con un brindisi a base di acqua di mare e polvere da sparo. Quando un gruppo è in Kabary, non bisogna interromperlo finché non ha compiuto il brindisi di chiusura.

LA GRAN KABARY

La Gran Kabary è la riunione di tutte le sorelle libere di tutti i gruppi. In caso di pericolo per la sopravvivenza di Libertalia, la Gran Kabary deve comprendere non solo tutte le sorelle libere, ma anche gli alleati della repubblica pirata. Le regole per indire quest'ultimo tipo di Gran Kabary sono indicate nel Codice.

LA CONCHIGLIA

Una grande conchiglia marina è il vostro simbolo di democrazia. Per parlare davanti a tutte le sorelle libere o prender la parola nella Gran Kabary bisogna tenere in mano la conchiglia.



LE VOTAZIONI

Il modo giusto per prendere qualsiasi decisione è tramite votazione. La maggioranza vince. Non è possibile astenersi. Le votazioni per questioni che riguardano tutta Libertalia si fanno o in una Kabary delle capitane o in una Gran Kabary con tutte le sorelle libere. Nel codice sono indicate le casistiche in cui indire queste due tipologie di Kabary e le relative votazioni.

L'ORDALIA

Quando importanti questioni riguardanti il futuro di Libertalia non trovano risoluzione in altro modo, o quando è stata presa una decisione in maniera non conforme al Codice, cioè senza votazione, una o più capitane possono invocare l'Ordalia. I gruppi coinvolti si sfidano in una serie di prove secondo le indicazioni contenute nel Codice. Il gruppo vincitore può imporre il proprio volere agli altri, che sono obbligati a rispettarlo.

LA GIUSTIZIA

Se ad essere interrogata è una sorella libera, l'interrogata ha diritto ad avere qualcosa in cambio per le informazioni rivelate. La giustizia viene amministrata attraverso processi snelli ma equi, presieduti dalla custode del Codice, secondo le procedure indicate.

I MATRIMONI

I matrimoni servono a stabilire con certezza a chi andranno i beni delle pirate in caso di morte di una delle due. Di norma sono le capitane a sposarsi tra di loro, per risolvere la questione dell'eredità della nave e del bottino, ma è una pratica diffusa anche tra semplici pirate. La cerimonia è veloce e i nomi delle due pirate vanno inseriti nel Codice nell'apposita sezione. Senza la prova scritta sul Codice il matrimonio è nullo. Se una pirata non sposata muore, i suoi beni vanno a Libertalia.

LA SERA È PER LA FESTA

Ogni sera, indipendentemente dagli eventi della giornata, tutte le sorelle libere devono partecipare al momento conviviale nel quale si beve, si canta e si gioca a dadi. Ci sono sorelle libere che sanno suonare gli strumenti e accompagnano i festeggiamenti. Ogni sera potrebbe essere l'ultima: le sorelle libere dedicano la sera a celebrare il fatto di essere ancora vive. I canti iniziano sempre con una canzone precisa che vi ha insegnato Caraccioli e che si chiama *Il Galeone*. È una canzone che cantavano i prigionieri sulle galere nel Cinquecento. Ve l'ha insegnata per ricordarvi che la libertà è il bene più prezioso di tutti. Questa canzone viene anche cantata per onorare la morte di una sorella libera.

NdA: la canzone *Il galeone* è in realtà l'adattamento musicale di Paola Nicolazzi (sulla melodia della canzone popolare *Se tu ti fai monaca*) di una poesia di Belgrado Pedrini, scritta nel carcere di Fossombrone nel 1967. La trovate su Youtube qui:

<https://youtu.be/D2luE8pdSM4>

LA FLOTTA DI LIBERTALIA

La flotta di Libertalia conta due navi: la *Amity* di Tew e la *Adventure* di Mission. Le navi procurano a Libertalia bottini e sorelle libere e tengono lontani i vostri nemici.

La *Amity* è capitanata da Tew, che ha rinunciato ad una vita sulla terraferma per condurla senza sosta con la sua ciurma. Per questo motivo Tew è stata nominata ammiraglia della flotta. La nave di Mission, la *Adventure*, è condotta a turno per un semestre ciascuno da ogni gruppo di sorelle libere di Libertalia. Sebbene guidata dalla capitana del gruppo che vi sta prestando servizio, la *Adventure* è comunque sotto gli ordini dell'ammiraglia Tew, responsabile di tutta la flotta.

A marzo e settembre di ogni anno le due navi fanno rotta verso Libertalia per depositare i bottini e fare il cambio di ciurma della *Adventure*. In quell'occasione si fa una grande festa per accogliere le sorelle libere che tornano dal servizio presso la flotta e salutare quelle che partono. Questa è l'unica occasione che Tew e la sua ciurma hanno di trascorrere qualche giorno a Libertalia. Allo scadere di ogni semestre, Tew sceglie un nuovo nascondiglio segreto per la flotta, un posto dove possano rifugiarsi quando le cose si mettono male.

Il gruppo di Caraccioli ha prestato servizio sulla *Adventure* da Marzo del 1695 a Settembre del 1695.

Il gruppo di Mission ha prestato servizio sulla *Adventure* da Settembre 1695 a Marzo 1696: tutti sanno che durante il semestre i bottini sono stati buoni, è morta Cruz e Mission e Tew si sono sposate.

Il gruppo di Avery ha prestato servizio sulla *Adventure* da Marzo 1696 a Settembre 1696: tutti sanno che durante il semestre i bottini non sono stati buoni e al termine del loro servizio c'è stata la famigerata Battaglia dei gioielli. Alla Battaglia ha partecipato solo la *Adventure*, che è poi tornata da sola a Libertalia, dove è avvenuto il cambio di equipaggio. La *Amity* di Tew non si è fatta vedere.

Il gruppo di Wyvern ha preso servizio sulla *Adventure* nel Settembre 1696 e, su indicazione di Avery, è partito per raggiungere Tew nel nascondiglio segreto.

Allo scadere del semestre, nel Marzo del 1697, né la *Amity* di Tew, né la *Adventure* guidata da Wyvern sono tornate a Libertalia per il cambio equipaggio.

LA REGINA DEI PIRATI

Fin da subito vi siete rese conto che per trattare con le strutture di potere esterne a Libertalia dovevate presentare una figura che incarnasse la medesima autorità che le società con cui avevate a che fare riconoscessero. Presentarvi in gruppo, sorrette dalla vostra ideologia fatta di democrazia e votazioni, non faceva che alimentare nei vostri interlocutori l'idea che foste delle buffone da non poter prendere sul

serio. Avete, quindi, deciso di creare la figura della Regina dei Pirati.

Una sorella libera viene scelta per agire e parlare in nome di tutte voi in qualità di vostra regina; viene adornata con i gioielli, le armi e l'oro che avete a disposizione in quel momento, per aumentare la percezione di potenza e ricchezza di Libertalia e impressionare i vostri interlocutori. Gli accordi che la Regina dei Pirati fa in nome di Libertalia vanno rispettati, pena la

distruzione della nomea e dell'immagine di Libertalia che state costruendo.

Una delle conseguenze di questa pratica è che si sono diffusi per tutto l'oceano indiano innumerevoli resoconti sulla Regina dei Pirati, ma nessuno di questi combacia con gli altri. Alcuni dicono che la Regina dei Pirati sia una donna, altri che sia un uomo; alcuni giurano che sia alta e possente come una montagna, altri che sia fragile come un fuscello e venga portata a braccia dai suoi servitori; per alcuni ha i capelli biondi lunghi e per altri una chioma nera e ribelle. Passando di bocca in bocca i racconti sono diventati leggenda e sono arrivati alle orecchie delle corti e delle compagnie commerciali europee.

Circolano anche resoconti delle imprese della Regina dei Pirati che siete sicure non possano essere riferibili a vostre azioni. Per esempio, anni fa è giunta notizia a Libertalia che la Regina dei Pirati si sia presentata nelle più grandi città europee per aizzare la popolazione contro i rispettivi sovrani. In seguito a ciò, la corona inglese ha messo sulla sua testa una taglia esagerata che fa gola a molti. Nello stesso

periodo ha iniziato a girare voce che la Regina dei Pirati di Libertalia abbia fatto un accordo di qualche tipo con il regno dei Merina e addirittura con la Compagnia olandese delle Indie orientali.

Quello che avete capito è che c'è qualcuno che si presenta come Regina dei Pirati per trattare in nome di Libertalia, e non capite chi possa essere. Il problema maggiore che ciò crea è che non potete sapere quali accordi a nome di Libertalia abbia preso questa persona, e Libertalia rischia di essere giudicata colpevole per colpe non sue. Il fatto, poi, che tutto il mondo occidentale ora conosca e parli della Regina dei Pirati ha aumentato la percezione di potenza di Libertalia non solo presso i regni che volevate impressionare, ma anche presso quelle corti che ritengono Libertalia un pericoloso esperimento per il loro potere, spingendole ad investire molto di più nel tentativo di distruggervi. Morite dalla voglia di mettere le mani su chiunque abbia usato il titolo di Regina dei Pirati di Libertalia senza il consenso delle sorelle libere.

LA GUERRA DELL'ACQUA

Nel 1693, in un momento in cui Libertalia si stava ingrandendo particolarmente e i bottini rischiavano di non sostenere più tutte le sorelle libere, Mission ha proposto di costruire una diga sul fiume Onibe in una zona situata a monte delle sue diramazioni, per irrigare dei campi salubri ad alta quota e iniziare a coltivare il vostro cibo. Avery si è opposta a questa proposta, perché la costruzione della diga avrebbe tolto acqua al ramo del fiume Onibe da cui i Merina traevano il loro sostentamento e questo ve li avrebbe inimicati. Entrambe le capitane hanno speso molte energie nel perorare la propria causa e i dibattiti sono andati avanti a lungo. L'ago della bilancia si è rivelata infine essere Caraccioli che, inizialmente incline a dar ragione ad Avery, ha

improvvisamente cambiato idea, appoggiando Mission.

Durante i lavori di costruzione della diga i Merina si sono messi in contatto con voi per dissuadervi dal proseguire. Quando, nell'estate del 1693, la diga è stata ultimata, i Merina hanno fatto giungere a Libertalia una testa di gallo. È stato chiaro a tutte che ciò fosse una dichiarazione di guerra e questo ha riaperto il conflitto tra le due fazioni.

Il crescendo ha raggiunto il culmine nel gennaio del 1694 quando Avery, per cercare di sanare i rapporti con i Merina, è passata all'azione: si è procurata delle granate per distruggere la diga ed è andata a piazzarle con il suo gruppo. Informate di quanto stava avvenendo, Mission e il suo gruppo le hanno intercettate. Nello

scontro che ne è seguito Avery è stata gravemente ferita da Mission e ha quasi perso un braccio. Grazie all'intervento di Caraccioli la faida si è ricomposta e la diga è rimasta dov'era, fornendovi cibo in diversi momenti di magra.

La pace tra i due gruppi è stata messa in discussione una settimana fa dalla morte di Grape, braccio destro di Avery, di cui è stata accusata Mission, ma su cui si sta ancora indagando.

LA BATTAGLIA DEI GIOIELLI

Una delle battaglie più dure che avete dovuto affrontare si è svolta nell'avamposto dell'isola di Sainte Marie, dove i vostri bottini venivano smerciati dai mercanti Zana Malata del villaggio di Bemarivo. Nell'estate del 1696 a Libertalia è arrivata la notizia che a settembre di quell'anno un mercantile inglese carico di gioielli indiani avrebbe fatto sosta nell'avamposto di Sainte Marie di nascosto. Alcune capitane di Libertalia hanno deciso di attaccare il mercantile, tra cui Mission. Era una trappola, perché la pancia della nave era in realtà piena di inglesi. Gli inglesi hanno sterminato gli Zana Malata

dell'avamposto e stavano per far fare la stessa fine a tutte le sorelle libere, quando è arrivato soccorso il gruppo di Avery sull'*Adventure*. Grazie a loro la sconfitta definitiva è stata evitata, anche se l'avamposto è andato perduto. Avery ha riportato le sopravvissute a Libertalia. Un solo gioiello indiano è stato recuperato dalla Battaglia, grazie a Tamatave. Non è stato venduto e mai lo sarà: per sempre fungerà da monito e ricordo della sconfitta nella Battaglia dei Gioielli. La custode del Gioiello è Lizard.

LA CONFRATERNITA DELLE BUCANIERE

Le bucaniere di tutto il mondo sono organizzate in una confraternita che ha usi propri ed è regolata da norme precise. Le bucaniere hanno diversi livelli di competenza che formano altrettanti gradi: in ogni dato momento le bucaniere devono seguire le indicazioni della più alta in grado presente. Per entrare nella confraternita si deve seguire un addestramento, superare delle prove e infine si viene valutate da tutte le altre bucaniere e ammesse o meno ad entrare nella Confraternita. Chi non viene ammessa difficilmente sopravvive alla fase di valutazione finale.

Chi guarda dall'esterno la Confraternita vede un mondo crudo e brutale ma guidato da ferree e giuste regole. Un mondo incomprensibile ma su

cui tutte le sorelle libere sanno di poter fare affidamento. Le bucaniere sono le truppe scelte di Libertalia. Sono le uniche autorizzate ad usare il fucile, a cacciare e trattare la carne e a custodire le riserve di carne secca di Libertalia.



I MALGASCI DELLA REGIONE

Numerosi gruppi malgasci abitano il Madagascar. Quelli con cui avete a che fare, per ragioni di prossimità e interesse, sono:

GLI ZANA MALATA

Si pitturano il volto e/o gli arti con segni azzurri/blu.

Discendenti delle antiche tribù degli altipiani, vivevano in due villaggi, guidati uno dalla casta politica e uno dalla casta mercantile.

Il villaggio di Mongoro era sede del Re Kampa e della casta politica: è noto per essere stato raso al suolo dagli inglesi nel 1688.

Il villaggio di Bemarivo è sede della casta mercantile ed è noto perché si occupa di smerciare i bottini di Libertalia: i suoi abitanti hanno anche gestito l'avamposto di Sainte Marie fino a quando esso è stato attivo (settembre 1696).

(NdA: gli Zana Malata sono simili ai pirati malesi di *Sandokan*.)



I MERINA

Si pitturano il volto e/o gli arti con segni arancioni/rossi.

Discendenti dei principi che un tempo regnavano su tutto il Madagascar, sono guidati da una casta sacerdotale. Vivono in un regno che va da uno dei rami del fiume Onibe alla costa e comprende anche diverse isole. Si arricchiscono predando i malgasci di altri gruppi per venderli agli occidentali. A guida del regno c'è la Prima Sacerdotessa e a sua difesa i temibili guerrieri Merina, che si coprono il volto con maschere tribali. Hanno avuto tendenzialmente rapporti tesi con Libertalia, che si sono guastati definitivamente in seguito alla costruzione della diga sul fiume Onibe da parte delle sorelle libere. I Merina sono coloro che vi hanno attaccate assieme agli inglesi, costringendovi alla fuga. Sapete che i Merina sono abili alchimisti e producono veleni e polveri in grado di uccidere senza lasciare traccia, influenzare la mente e tante altre orribili cose.

(NdA: i Merina sono simili ai thug di *Indiana Jones e il tempio maledetto*, ma con in aggiunta le conoscenze dei Maya.)

PERSONAGGI FAMOSI

Personaggi che tutte riconoscete, o perché li avete visti o perché ve ne hanno parlato.

RIVER

Seconda in comando di Caraccioli. Si è sacrificata con il resto del suo gruppo per permettervi di fuggire su La Grace. Porta una bandana blu.

WYVERN

Capitana del gruppo che è partito con la *Adventure* a settembre del 1696 e non è più tornato. Porta una bandana rossa.

JAMBO

Zana Malata a guida di Bemarivo. Ha la faccia pitturata di blu e porta una bandana nera.

TEW

Ammiraglio della flotta e capitano della *Amity*. Porta un cappello nero con una piuma.

BILLY

Seconda in comando di Tew. Porta una benda sull'occhio destro.

CAPITANO GRANT

Capitano inglese a guida del 72° battaglione, quello che vi ha attaccate alla Battaglia dei gioielli e adesso assieme ai Merina, costringendovi alla fuga. Ha una cicatrice a forma di X che gli attraversa il volto.

RE TAWA (RIP)

Re di Mongoro e padre di Kimera, è morto difendendo il suo villaggio dagli inglesi.

FUGA DA LIBERTALIA

L'affronto rappresentato dalla mera esistenza di Libertalia ha occupato per anni le menti e i cuori di molti. Alla fine è arrivato il momento in cui i vostri nemici sono riusciti a stringere la loro presa sulla regione e hanno trovato nuovi modi per sopraffarvi.

Sotto il comando del suo Ammiraglio, la flotta di Libertalia viene attirata lontano dall'insediamento ed è costantemente impegnata in scontri diretti che le impediscono di tornare a casa.

Senza flotta a difendervi, è difficile respingere gli attacchi degli ufficiali e della popolazione locale, che è stata aizzata contro di voi.

Quando infine venite cacciati via da una folla interminabile, vi ritrovate senza mezzi per combattere. C'è solo un modo per sopravvivere: fuggire. C'è solo un modo per fuggire: rubare una nave.

Incagliata in una baia isolata e poco profonda, e nascosta da una fitta vegetazione, c'è La Grace, la nave di un gruppo di pirati che si è unito a Libertalia solo un mese fa. Non vogliono liberare la nave e non vogliono dirvi perché, ma è la vostra unica speranza. **DOVETE** sfuggire alla folla inferocita che vi sta accerchiando.

Il vostro viaggio a bordo de La Grace inizia sotto un cielo cupo. Avete dovuto lottare contro i vostri stessi Compagni per impossessarvi della nave. La maggior parte di coloro che si sono opposti a voi ora giace in catene sottocoperta; altri, invece, non sono stati così fortunati. Inoltre, la nave poteva trasportare solo pochi di voi e i posti disponibili sono stati assegnati in un modo che alcuni di voi considerano contrario al Codice che avete giurato di rispettare.

E poi c'è la questione di cosa fare dopo. Non è facile. Alcuni vogliono cercare la flotta di Libertalia, altri vogliono abbandonare la regione, altri ancora vogliono tornare indietro e affrontare i vostri nemici.

Una sola cosa è certa: i vostri avversari non hanno ancora rinunciato a distruggervi e si stanno avvicinando.

Tre gruppi di pirati con tre Capitani alla loro guida e idee molto diverse.

Sarete in grado di superare i vostri dubbi e le vostre paure per sconfiggere coloro che cercano la vostra distruzione?

Seguirete ancora una volta il Codice per trovare una soluzione alla grave situazione in cui vi trovate, o gli interessi personali avranno il sopravvento, ora che il sogno della Libertalia sembra perduto?

GRUPPI DI GIOCO

Ciascuno dei personaggi di **AGAINST ALL FLAGS** appartiene a uno di questi tre gruppi, uno capitanato da Mission, uno da Avery, uno da Fuego.

IL GRUPPO DI MISSION

Libertalia è stata fondata nel 1682 da Mission (1), Tew e Caraccioli (31). Il gruppo di Mission include il nucleo della ciurma che è stata con lei fin dalla fondazione: Quinn (6), Ace (7), Kraken (8), Sentinel (9) e Tortuga (10). A loro si sono unite, nel 1688, tre malgasce a cui gli inglesi hanno distrutto il villaggio: Kimera (3), Lizard (4) e Labuan (5). Ultima arrivata è la figlia di Tew, Storm (2), che è passata dal gruppo di Tew a quello di Mission nel 1693.

Il **gruppo di Mission** è caratterizzato dall'essere a Libertalia da più tempo e vive il suo rapporto con gli altri gruppi da questo punto di vista privilegiato, ma forse fondato su pretese che ormai lasciano il tempo che trovano.

IL GRUPPO DI AVERY

Libertalia è stata fondata nel 1682 da Mission (1), Tew e Caraccioli (31). Avery vi si è rifugiata nel 1690, quando è diventata la capitana pirata più ricercata al mondo. Del suo gruppo fanno parte due membri della sua vecchia ciurma, Indigo (13) e Hunter (14), e diverse malgasce che si sono unite nel tempo per svariate ragioni: Karma (12), Tamatave (15), Similay (16) e Salazar (18). Chili (16) e Bellamy (17) si sono unite al gruppo nel 1692. L'ultima arrivata, Plomb (20), è passata dal gruppo di Tew a quello di Mission nel 1696.

Il **gruppo di Avery** è caratterizzato dall'essere a Libertalia da meno tempo di quello di Mission, ma è composto da sorelle libere che hanno contribuito in maniera decisiva al suo sviluppo, trasformandola nella repubblica pirata che è adesso.

IL GRUPPO DI FUEGO

Libertalia è stata fondata nel 1682 da Mission (1), Tew e Caraccioli (31). La sua fama è cresciuta negli anni e ha recentemente attirato Fuego e la sua ciurma. Dopo aver liberato da una prigionia inglese la malgascia Betsiley (27), che era stata per anni parte del gruppo di Avery, Fuego e le altre si sono fatte da lei guidare fino a Libertalia. Da un mese sono diventate parte delle sorelle libere. Betsiley è rimasta con loro per aiutarle ad ambientarsi. Hanno portato una ventata di novità ed energie entusiastiche.

Il **gruppo di Fuego** è caratterizzato dall'essere a Libertalia da un mese soltanto, ma dall'aver voluto fortemente trovarla e farne parte. Loro è anche la nave su cui tutte le sorelle libere si trovano adesso.



IL GALEONE (TESTO)

(da <https://youtu.be/D2luE8pdSM4>)

Siamo la ciurma anemica d'una galera infame
Su cui ratta la morte miete per lenta fame
Mai orizzonti limpidi schiude la nostra aurora
E sulla tolda squallida urla la scolta ogn'ora

I nostri dì si involano fra fetide carene
Siam magri, smunti, schiavi, stretti in ferro
catene
Sorge sul mar la luna, ruotan le stelle in cielo
Ma sulle nostre luci steso è un funereo velo

Torme di schiavi adusti, chini a gemer sul remo
Spezziam queste carene o chini a remar
morremo

Cos'è gementi schiavi questo remar, remare?
Meglio morir tra i flutti sul biancheggiar del mare

Remiam finché la nave si schianti sui frangenti
Alte le rossonere fra il sibilar dei venti
E sia pietosa coltrice l'onda spumosa e ria
Ma sorga un dì sui martiri il sol dell'anarchia

Su schiavi all'armi, all'armi
L'onda gorgoglia e sale
Tuoni, baleni e fulmini sul galeon fatale

Su schiavi all'armi, all'armi
Pugnam col braccio forte
Giuriam, giuriam giustizia
O libertà o morte

Giuriam, giuriam giustizia
O libertà o morte



COMBATTIMENTO

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

RISSE

I combattimenti disarmati sono per lo **più per lo spettacolo**: raramente avranno un impatto fisico significativo, se non per un momentaneo mal di testa. Tuttavia, una rissa potrebbe avere molte conseguenze interessanti, dall'essere puniti dal tuo capitano, allo scatenare una serie di vendette, o seminare malcontento tra gli uomini. Prima del gioco, proveremo alcuni "combattimenti simulati" per mettere tutti a proprio agio nel rappresentare in sicurezza i combattimenti disarmati. In breve, i principi fondamentali sono:

- **Gioca insieme al tuo avversario**, come in una danza piuttosto che in uno sport. Pensa in anticipo a come ti "colpiranno" e a come reagirai.
- **Usa il buon senso e sii credibile**: se sei in inferiorità numerica, meno allenato, peggio equipaggiato, significativamente più piccolo del tuo avversario, il tuo personaggio dovrebbe probabilmente "perdere" il combattimento
- **Non dare per scontato che le femmine siano automaticamente più deboli** dei maschi: le giocatrici tenderanno ad essere più piccole dei giocatori maschi, ma proviamo a compensare questo sopravvalutando un po' la forza e la forma fisica dei personaggi femminili.
- Prese, pugni finti lenti, calci falsi lenti alle gambe e schiaffi deboli sono accettabili. Non incoraggiamo i pugni simulati alla testa.
- **Inizia lentamente e in sicurezza** (contatto fisico minimo e non fastidioso), quindi intensifica gradualmente se l'altro giocatore sembra a suo agio. Sii consapevole delle Safeword e non aver paura di usarle, sia "Vacci Piano" sia "È tutto qui?" (vedi *Sicurezza* a p. 24)
- Se il tuo personaggio subisce un duro pestaggio, dovrà consultare un medico (vedi *Guarigione* a p. 20).

ARMI DA MISCHIA

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

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

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

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

Infine, ricorda che i personaggi possono morire se e solo se il loro giocatore lo decide (vedi *La morte* a p. 22). Per evitare incongruenze, per favore non usare armi da mischia in scene che ucciderebbero chiaramente il tuo avversario. Non tagliare mai la gola a nessuno, nessuna pugnalata ripetuta al cuore e così via.

ARMI A PIETRA FOCAIA

AGAINST ALL FLAGS non è un larp sparatutto; tuttavia, ci saranno alcune situazioni che potranno o dovranno essere risolte con un buon scambio di fuoco.

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

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

REGOLE DI INGAGGIO

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

Flintlock Rifles: un colpo sparato nel raggio di 10 metri è sempre a segno, al di sopra di quella distanza è sempre mancato. Inoltre, i fucili sono molto più letali: un singolo colpo di fucile basta a **sconfiggere** un personaggio (vedi *Sconfitto*, a p. 21).

NOTA BENE: I fucili a pietra focaia possono essere utilizzati solo da personaggi che fanno parte della "Confraternita delle Bucaniere".

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

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

LA CONFRATERNITA DELLE BUCANIERE

La Confraternita delle Bucaniere è un'organizzazione che dai Caraibi si è diffusa in tutto il mondo. Le regole della Confraternita sono le medesime dappertutto e sono tenute rigidamente segrete dai membri.

NOTA BENE: I membri della confraternita sono gli unici che possono utilizzare i fucili

a pietra focaia in quanto hanno ricevuto il complesso e lungo addestramento utile a non far esplodere l'arma una volta caricata.

Nessun altro personaggio può correttamente utilizzare un fucile a pietra focaia neppure se ne viene in possesso.

SICUREZZA DELLE ARMI DA FUOCO

Nota che queste pistole sono diverse e molto più sicure delle pistole "a salve" che usiamo nei nostri larp di ambientazione contemporanea. L'esplosione è così piccola che non può portare a danni all'udito, neanche a distanza molto ravvicinata. Per questi motivi, non esiste una distanza minima di ingaggio per le armi da fuoco e possono essere utilizzate anche all'interno.

GUARIGIONE

Non c'è nulla di "realistico" nelle ferite e nella guarigione in **AGAINST ALL FLAGS** Tuttavia, proviamo a mantenere il tutto "appropriato al genere" e in qualche modo credibile.

FERITE

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

**FERITO DI STRISCIO →
INFORTUNATO →
SCONFITTO**

Eccezione: un singolo colpo con un fucile basta a sconfiggere immediatamente un personaggio.

FERITO DI STRISCIO

Il **primo, chiaro colpo** subito, sia con un'arma da mischia che con una pistola, renderà il tuo personaggio FERITO. O più precisamente, ferito di striscio. Il tuo personaggio è stato ferito in maniera lieve, il colpo ha causato qualche danno o ferita superficiale, ma nulla di grave. L'importante è che tu riconosca chiaramente di essere stato "colpito", dando al tuo avversario l'opportunità di decidere se è abbastanza, o se vuole andare avanti e fare le cose sul serio. Se lo ritieni opportuno ricorda che va benissimo terminare un combattimento quando il primo combattente viene ferito. In ogni caso, un personaggio ferito può agire normalmente, e



non subisce alcun impedimento. Dopo circa mezz'ora, la ferita di striscio si rimarginerà da sola od il colpo verrà assorbito dal corpo, causando giusto un livido, ed il personaggio non si dovrà considerare più ferito.

INFORTUNATO

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

SCONFITTO

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

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

DOTTORI E GUARITORI

Questo larp include tre personaggi abili nel curare i malati: **#6 Quinn, #19 Salazar e #29 Kassidy**. Anche se hanno filosofie mediche e formazione molto diverse, in termini di regole tutti questi personaggi hanno le stesse

identiche capacità. Il testo usa "guaritore" o "dottore" in modo intercambiabile.

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

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

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

LINEE GUIDA PER LA GUARIGIONE

- I personaggi **infortunati** devono subire una sorta di **leggera menomazione** fino al completamento del loro recupero. I personaggi **sconfitti** possono subire una limitazione più grave, possibilmente **invalidante**.
- Il tempo di recupero per i personaggi infortunati deve essere di almeno **10 minuti** e mai superiore a mezz'ora.
- Il tempo di recupero per i personaggi sconfitti deve essere di almeno **15 minuti** e mai superiore a un'ora.
- Evita le cose che sono **difficili o impossibili da rappresentare** in un larp. Quindi, niente amputazioni alle gambe, ma piuttosto: "la tua gamba è rotta, avrai bisogno di un bastone per camminare e sarà lento e doloroso".
- **Consenti ai giocatori** di continuare a giocare al larp e divertirsi, anche se con qualche disabilità temporanea.
- **C'è sempre speranza!**: non dire mai che una ferita è fatale!

LA MORTE

Dato che saremo tutti bloccati su una nave per quattro giorni, e gli eventi di trama non prevedono nei primi giorni scontri letali, ad **AGAINST ALL FLAGS nessun personaggio dei giocatori dovrebbe morire a seguito di scontri armati**, tutte le ferite sono curabili e così via. Ciò significa anche che ci si aspetta che i giocatori non uccidano mai altri personaggi giocanti. Quindi, per favore, evita mettere in scena azioni letali su un altro personaggio. Puoi (e lo farai!) pugnalarlo il tuo compagno pirata, ma per favore evita di pugnalarlo dieci volte al collo e così via.

In **AGAINST ALL FLAGS**, il tuo personaggio può morire solo in determinate situazioni:

- **Se tu se vuoi che muoia**, e anche allora, non abbiamo personaggi sostitutivi da offrire e rimarremo bloccati nella stessa nave per l'intero larp, quindi ci aspettiamo che la morte del personaggio autoimposta sia un evento molto raro, al massimo riservato alla fine del larp.
- **Per effetto di un veleno mortale**, in questo caso riceverai precise istruzioni dallo staff.
- A seguito di determinati **eventi di gioco** che saranno messi in atto dallo staff, e comunque alla fine dell'evento (vedi *Fati*, a p. 23).



IL VELENO

"STRANGOLATORE"

A **AGAINST ALL FLAGS**, potrai incontrare un veleno che sarà identificato dal suo **gusto**.

Se, mentre mangi o bevi qualcosa, senti un sapore molto forte di **aceto**, questo significa che il tuo personaggio è stato avvelenato!

Il tuo personaggio **non è consapevole** che qualcuno lo ha avvelenato. Continua a giocare normalmente e, dopo un paio di minuti, inizia ad interpretare gradualmente gli effetti specifici del veleno.

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

STRANGOLATORE

Sapore: aceto. Lo strangolatore è rappresentato da una fiaschetta piena di aceto. Può anche essere aggiunto a un alimento o a una bevanda (tranne il vino rosso: per evitare qualsiasi rischio di ambiguità, non usare mai questo veleno nel vino rosso). È un veleno raro e molto pericoloso, che porta alla morte. Il veleno ha effetto gradualmente, durante i primi cinque minuti si inizia ad avvertire una difficoltà a respirare, che aumenta in maniera esponenziale ed entro dieci minuti dall'assunzione porta alla morte per soffocamento.

ALTRE DINAMICHE

MONETE E PREZIOSI

Durante **AGAINST ALL FLAGS**, avrai la possibilità di utilizzare le monete del gioco per acquistare, vendere o scambiare servizi e beni. Il sistema monetario è molto semplice ed è così strutturato:

MONETE

Sono monete che vengono accettate da tutti come mezzo di pagamento e quindi utilizzabili ovunque, il loro valore è pubblico e conosciuto da tutti.

PEZZO DA UNO

Questa è la moneta base, di forma circolare e di rame, ha un valore di uno (1). È la moneta solitamente usata per pagare un boccale di grog o per scommettere al gioco d'azzardo.

PEZZO DA OTTO

Moneta circolare, in argento, ma più grande con una torre in una delle facce; il suo valore è di 8.

MONETE RARE E BOTTINO

Sono monete o beni che normalmente **NON** sono accettati come mezzo di scambio semplice, vuoi per diffidenza, vuoi per difficoltà nell'usarli, ma possono essere accettati a discrezione del personaggio.

DOBLONE

È una moneta fuori corso, ma leggendaria. Ha una croce greca sopra. È oro quasi puro e di

grande valore. Questa moneta è difficile da scambiare per il suo grande valore, ma potrebbe essere barattata comunque in perdita, in caso di necessità. È pur sempre oro.

BOTTINO

Si tratta di merce di valore di vario genere tra cui possiamo annoverare gioielli, brillanti, gemme, monili, tessuti rari o altra merce dal valore variabile, ma che sicuramente vale la pena portare con se. E possibile utilizzarla per scambi e baratti anche se dovrete affidarvi ad una buona contrattazione per stimarne il valore.

FATI

È possibile che durante il gioco un personaggio interpretato dallo staff te lo dichiari, oppure una indicazione scritta che troverai su alcuni oggetti riporti la dicitura **FATO**.

I **FATI sono 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". Per esempio il tuo personaggio potrebbe ricevere il Fato "*all'una in punto, vai sul ponte di poppa*". Questo significa che, probabilmente, a poppa accadrà qualcosa e il tuo personaggio ne sarà il casuale testimone.

I fati sono strumenti di gioco e non sono in alcun modo "punitivi" nei confronti dei giocatori, quindi non aver paura di portarli a termine, serviranno solo a creare scene ancora più memorabili!

SICUREZZA

Come partecipante ad **AGAINST ALL FLAGS**, accetti di **evitare di eseguire qualsiasi azione che potrebbe essere pericolosa o eccessivamente fastidiosa** per te o per gli altri giocatori.

Allo stesso tempo, accetti di:

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

Durante il gioco potresti essere abbracciato, afferrato, insultato, trasportato, baciato, frustato, minacciato, legato, colpito con repliche di gomma di sciabole e mazze, o essere colpito con pistole giocattolo a fulminante.

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

SAFWORD

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

Le troverai descritte qui, ma la cosa più importante è: non aver mai paura di usare le

safeword, non mettere mai in discussione o giudicare gli altri che le usano.

"VACCI PIANO!"

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

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

"È TUTTO QUI?"

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

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

ESEMPI DI USO DELLE SAFWORD

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

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

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

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

AZIONI "DELICATE"

Ti preghiamo di fare particolare attenzione quando compi queste azioni!

NASCONDERE E CERCARE

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

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

RISPETTO PER GLI OGGETTI ALTRUI

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

qualcuno pensi di essere stato "veramente" derubato.

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE

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

PRIGIONIERI

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

- Non legare nessuno **con le mani dietro la schiena** o intorno al collo ed evita nodi stretti. Se bendi qualcuno, sei responsabile che non si schianterà da qualche parte o cadrà in un fosso.
- Non lasciare il prigioniero da **solo**, a meno che tu non stia preparando una scena di fuga (in cui tu, come giocatore, decidi che il tuo personaggio sta "lasciando scappare il prigioniero"): giocare da solo è noioso. assicurati che il prigioniero riceva acqua e cibo.
- Se la prigionia sta diventando **noiosa**, o dura **un'ora** o più, il prigioniero e il carceriere dovrebbero trovare un modo credibile e appropriato per terminare la scena e continuare con la storia. Se hai dei dubbi, parla con un organizzatore.

UBRIACHEZZA

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

INFO PRATICHE

Sono previste quattro repliche di **AGAINST ALL FLAGS**:

- **Sabato 6 - martedì 9 maggio 2023, la replica italiana.**
- **Martedì 9 - venerdì 12 maggio 2023 – prima replica internazionale, in inglese.**
- **Sabato 13 - martedì 16 maggio 2023 – seconda replica internazionale, in inglese.**
- **Mercoledì 17 - sabato 20 maggio 2023 - replica in francese.**

ORARI

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

PRIMO GIORNO

- Dalle **14:00 alle 18:00**: segreteria e imbarco dal porto di Baratti. Coordinate. Parcheggio gratuito disponibile in zona con navetta da parte dello staff. Sii puntuale! **Per partecipare al larp, è necessario raggiungere la baia di Baratti entro le 15:00.**
- **Ore 18:00**: La Grace prende il largo!
- Pernotto a bordo

SECONDO GIORNO

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

TERZO GIORNO

- La Grace navigherà intorno all'Isola d'Elba, per poi fare ritorno in Toscana. Ci saranno una o più "missioni speciali" sulla terraferma - forse in questa giornata, forse no.
- Pernotto a bordo

QUARTO GIORNO

- Il gioco si concluderà verso le 11:00
- Dalle 11:00 alle 13:00: after-larp-party, foto di gruppo, saluti e abbracci

SPOSTAMENTI

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

Le stazioni ferroviarie più vicine sono Populonia o Campiglia Marittima. Una volta lì bisogna prendere un Taxi o un Bus oppure concordare una navetta scrivendo allo staff via mail (info@grv.it). Qui puoi trovare il pianificatore di viaggio del servizio di autobus AT. Qui potete trovare il sito web delle Ferrovie dello Stato.

Naturalmente puoi arrivare al porto direttamente in macchina. Se vieni dall'estero puoi facilmente prendere una macchina in affitto in aeroporto. Abbiamo fatto alcune simulazioni per un totale di 60-70,00 € per quattro giorni.



PARCHEGGI

La baia di Baratti infatti oltre che essere un porto naturale, è anche una meta balneare molto frequentata anche a maggio. Quindi la maggior parte dei parcheggi presenti è a pagamento. Ed il costo per parcheggiare l'auto per 3 giorni può arrivare anche oltre i 40,00 €.

Ci sono pochissimi posteggi gratuiti lungo la strada subito prima del molo, ma vorremmo il più possibile lasciarli liberi in quanto sono utilizzati da chi usa i servizi portuali.

Abbiamo quindi individuato due parcheggi gratuiti che elenchiamo di seguito:

Parcheggio Popolonia Alta

Parcheggio Popolonia Stazione Ferroviaria

Per entrambi i parcheggi garantiremo un servizio di navetta effettuato con le auto dello staff per raggiungere il punto segreteria che si trova direttamente sopra il molo.

Consigliamo perciò a chi vuole lasciare l'auto nei parcheggi indicati, di arrivare prima al punto segreteria, richiedere allo staff il servizio navetta, scaricare quanto necessario per il live e poi portare la macchina al parcheggio scelto. Se avete dei trolley rigidi che non volete lasciare in auto potete scaricarli al punto segreteria e li custodiremo nel Nostro Furgone per restituirveli alla fine del live.

NOTA IMPORTANTE: anche per la Vostra tranquillità evitate di lasciare qualsiasi cosa di valore o in generale bagagli in vista nelle auto che lascerete posteggiate nei due parcheggi.

Alleghiamo alla presente comunicazione una mappa con evidenziato il punto segreteria e la posizione di tutti i parcheggi. La trovate [QUI](#),

CIBO E BEVANDE

Potrete gustare il cibo dei veri marinai di una volta, dalle carni essiccate alla frutta esotica, dai piatti piccanti e marinati alle ricette di ispirazione tropicale, il tutto condito da bevande rinfrescanti e dal gustoso grog, la bevanda di ogni bucaniere!!



PASTI

Il larp prevede 3 pasti al giorno, da uno spuntino per il pranzo del primo giorno, al pranzo del quarto giorno. I pasti in gioco saranno distribuiti ai partecipanti e avranno l'aspetto di un vero e proprio cibo piratesco. I pasti includeranno diverse opzioni vegetariane; tuttavia, il cibo potrebbe sempre includere prodotti di origine animale - non possiamo garantire un menu completamente vegano. A meno che non abbiate esigenze alimentari particolari (e in tal caso siete pregati di informare il personale), vi chiediamo di non portare con voi del cibo.

Durante l'evento verrà fornita una moderata quantità di alcol. Ci aspettiamo che tu sia rispettoso e che ti comporti come un adulto responsabile: le persone ubriache (o alticce) durante il larp NON saranno tollerate.

ALLERGENI

Durante il gioco è previsto che vengano usati i seguenti prodotti: fecola di patate, polvere di caffè, aceto. In caso di allergia o intolleranza grave fatelo subito presente allo staff grazie!

CREDITS

AGAINST ALL FLAGS E' UN LARP DI

Mariagrazia Mosetti
Francesco Serra
Marco Ascanio Viarigi
Chiara Tirabasso

Produced by **TERRE SPEZZATE**

PERSONAGGI E STORIA

Mariagrazia Mosetti (**L.A. MOSS PRODUCTION**)

SCENOGRAFIA, COSTUMI, PROP

Marco Ascanio Viarigi

LOGISTICA

Francesco Serra
Francesco Pregliasco
Federico Ferri

WEB E GRAFICA

Francesco Serra
Francesco Pregliasco

GUIDA AL GIOCO

Francesco Pregliasco, Francesco Serra

TRADUZIONI

DeepL, Francesco Pregliasco, Chiara Tirabasso
con Elena Laitinen, Elena Menietti, Iain McNeil, Jeff Mann, Joshua Taylor,
Maren Schillo, Natasha Ferrary, Pao Tigrino, Tessa Thurman

CONTATTI

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