

Guida Evento

Ravenswood Explorer Society

A Lovecraft Tale

Castello Sannazzaro, Giarole (Alessandria)

14-16 novembre 2025

21-23 novembre 2025

un larp di

Andrea Gatta, Livia Pini



TERRE SPEZZATE

www.grv.it

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

*Sommario***Introduzione..... 3**

Le tre regole d'oro del larp..... 4

Cos'è Ravenswood Explorer Society..... 4

Stile di gioco..... 5

Informazioni pratiche..... 9

Dove e quando..... 9

Vitto e alloggio..... 11

Corvée / Collaborazioni..... 13

Cosa portare / Costumi..... 13

Ambientazione..... 14

Gruppi di gioco..... 14

Personaggi..... 22

Intensità e sicurezza..... 25

Safeword: parole di sicurezza..... 25

Azioni e temi delicati..... 27

Limiti del gioco..... 30

Lo staff fuori gioco..... 31

Il peso del comando..... 32

Combattimento e ferite..... 34

Armi..... 35

Guarigione / Medicina..... 39

Convenzioni e meccaniche..... 44

Meccaniche..... 48

I Dipartimenti..... 51

La Ravenswood Explorer Society

Le Tradizioni..... 53

Ambientazione..... 59

Credits..... 61

I nostri prossimi larp del 2026..... 63

Introduzione

Hai sempre sognato di sentirti il protagonista di un grande film d'avventura? Di vestire i panni di un illustre accademico, di un esploratore guidato dalla sete di conoscenza o di un mercenario disposto a tutto pur di perseguire i propri interessi? Oppure immagini di essere un abitante dell'antico borgo, al servizio del carismatico Lord Ravenswood, pronto ad accogliere gli illustri ospiti del suo signore e ad ascoltare le loro straordinarie storie?

Quello che ti proponiamo è un'esperienza unica, ricca di scoperte e segreti da svelare, immerso nella cornice suggestiva di un'elegante dimora dove nulla è mai come appare al primo sguardo. Il tutto avvolto in un'atmosfera ispirata ai racconti del Solitario di Providence, **H.P. Lovecraft**.

Ma prima di iniziare, un argomento **importante**.

Terre Spezzate, i produttori dell'evento e il team di autori desiderano porre l'accento su un punto fondamentale:

il mondo narrativo in cui si muove **Ravenswood Explorer Society** è liberamente ispirato all'opera di H. P. Lovecraft e dei suoi successori: un universo fatto di ignoto, di scienza e mito, di verità troppo grandi per essere comprese. Tuttavia, è doveroso riconoscere che queste opere — per quanto influenti e culturalmente potenti — sono anche il prodotto di un autore segnato da una visione profondamente razzista, classista e xenofoba del mondo.

Sebbene la sua immaginazione abbia dato forma a un intero genere narrativo, Lovecraft ha spesso proiettato le sue paure e i suoi pregiudizi nei suoi racconti. Questo è un fatto storico e letterario che non vogliamo né negare né dissimulare.

Il nostro lavoro, oggi, è duplice: da un lato vogliamo immergerci in quel ricco immaginario di orrore cosmico e di mistero archeomitologico, esplorandone la potenza evocativa; dall'altro lato, vogliamo prenderci la responsabilità di non riprodurre né convalidare gli aspetti problematici dell'autore.

Non intendiamo "salvare" Lovecraft, né separare l'opera dall'autore in modo semplicistico. Piuttosto, **scegliamo di affrontare con consapevolezza e spirito critico il patrimonio culturale di cui facciamo esperienza**, trasformandolo in uno spazio di narrazione inclusivo, attuale e maturo.

Per tale motivo, questo larp è riservato esclusivamente a persone maggiorenni. Alcuni temi affrontati — la perdita dell'identità, la follia, l'inevitabilità della decadenza, la ricerca di conoscenze proibite — possono essere disturbanti e toccare corde profonde, emotive, esistenziali.

L'orrore che raccontiamo non nasce dal "diverso", ma dall'inspiegabile. Non ha volto, né razza, né origine terrena. Non ha vittime designate. E non ha morale.

Chi partecipa a questo evento viene invitato a farlo con apertura, rispetto e maturità, sapendo che ogni esplorazione — anche quella del mistero — inizia sempre da un atto di responsabilità.

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.

Cos'è Ravenswood Explorer Society

Ravenswood è un evento di Gioco di Ruolo dal Vivo della durata di un week-end, che si svolgerà nella stupenda cornice del Castello Sannazzaro, a Giarole (AL), un castello medievale risalente al 1200.

Great Britain, 1914.

Nella nebbiosa Scozia, protetta da montagne e laghi dimenticati, giace un luogo dove si studia lo sconosciuto: Ravenswood Manor, sede della Ravenswood Explorer Society. Venite con noi e indossate i panni di esploratori di tempi passati, uomini e donne che facevano della ricerca dello sconosciuto il loro motore di vita, persone che non volevano vedere i bordi della mappa, ma continuare ad andare oltre. Poiché vi è sempre qualcosa, oltre il bordo.

Stile di gioco

Benvenuti in un'esperienza di gioco unica, dove storia, mistero e indagine si intrecciano in una trama che affonda le radici tra mito e realtà.

Questo evento porterà i partecipanti all'interno di un mondo in cui le scoperte archeologiche si mescolano a segreti dimenticati, dove la razionalità scientifica convive con l'inquietudine dell'occulto, e ogni scelta, anche la più piccola, può cambiare il corso degli eventi.

Ravenswood non è solo un larp di esplorazione, ma un viaggio nella mente e nell'anima dei personaggi: un intreccio di ambizioni, paure e verità sepolte.

Il gioco si svilupperà su più livelli – storico, psicologico e simbolico – permettendo a ciascun partecipante di scegliere la propria profondità di interpretazione: dall'investigazione e dall'avventura fino alle ombre più intime dell'essere umano. Preparatevi a un racconto corale, dove nulla è come sembra e ogni frammento di conoscenza porta con sé un prezzo da pagare.

Ravenswood è un larp, ovvero un gioco di ruolo dal vivo, che si basa sulla libera interpretazione da parte dei suoi partecipanti. 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, come se ti trovassi sul set di un film. Gli unici limiti sono il comune buon senso e la legge italiana.

Il gioco non ha alcun fine competitivo. Lo scopo dell'evento è quello di costruire e vivere insieme un'avvincente narrazione collettiva.

Inoltre, pur trattandosi sostanzialmente di un gioco di pura interpretazione, abbiamo scritto alcuni semplici sistemi fisici, ovvero regole, per simulare quei pochi aspetti del gioco che sarebbe troppo complesso, pericoloso o difficile interpretare realmente, ad esempio le armi da fuoco o la follia, tipica dei racconti di Lovecraft.

Lo scopo di questi sistemi fisici non è dare una dimensione agonistica al gioco. Piuttosto, le regole servono a simulare nella finzione ciò che è impossibile compiere fisicamente, per arricchire l'esperienza di gioco, rappresentare alcuni capisaldi tipici del cinema di genere, favorire il coinvolgimento e lo sviluppo dei personaggi attraverso il conflitto, il dramma, l'incertezza.

In Ravenswood i personaggi della storia potrebbero competere, ma i giocatori collaborano nella realizzazione di un dramma intenso, malinconico, gotico 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.

La nostra visione

State per intraprendere un viaggio ai confini della conoscenza e della ragione.

I partecipanti si troveranno immersi in un mondo dove la scienza incontra l'insondabile, e dove dietro ogni scoperta si cela qualcosa che forse non dovrebbe essere svelato.

Aspettatevi un'esperienza intensa, carica di tensione psicologica e suggestioni occulte: misteri antichi, presenze silenziose e verità che si rivelano solo a chi è disposto a pagarne il prezzo.

Ravenswood non è solo un gioco di esplorazione, ma un lento disvelarsi dell'ignoto — un racconto corale di mente, corpo e paura.

L'orrore, qui, non grida: sussurra.

“Play to Lift”

Ci sono tanti approcci diversi al larp: si può giocare in modo competitivo, essere orientati al successo del personaggio e al raggiungimento dei suoi obiettivi, ovvero impegnarsi per vincere (*play to win*). Oppure si può giocare in modo assolutamente cooperativo ed essere orientati alla creazione di una storia drammatica e piena di pathos, in cui i personaggi travolti dagli eventi e dalle difficoltà vivono una storia più interessante e significativa degli eroi che trionfano; in questo caso i giocatori si impegnano a perdere (*play to lose*).

Esiste poi una via intermedia, in cui talvolta i personaggi hanno successo e talvolta perdono tutto, ma in ogni caso sono al centro di una storia emozionante creata insieme. Questo approccio si chiama *play to lift*, cioè giocare per *sollevarsi* a vicenda. Questo approccio implica che tutti prestino attenzione al gioco degli altri e si supportino a vicenda. In pratica non solo ciascuno si impegna per interpretare il proprio personaggio in modo credibile e divertente, ma riceve anche l'appoggio di chi ha intorno.

Quando un personaggio è un celebre bardo e sta raccontando una leggenda, non per forza il giocatore che interpreta il bardo sarà un oratore straordinario; quindi è responsabilità anche dell'uditorio supportarlo in questa scena con reazioni appropriate: stupore, commenti entusiasti e applausi. Viceversa, se a raccontare la stessa storia ci fosse invece un apprendista alle prime armi, che si presenta impacciato ed esitante e sta chiaramente cercando un modo di mostrare la sua scarsa esperienza, è assai probabile che voglia fallire orribilmente nel suo discorso pubblico. In questo caso il modo per “sollevare il suo gioco” sarebbe invece fischiare al principiante e cacciarlo dal palco.

Può ovviamente capitare che non si capisca esattamente quale sia l'intenzione dei giocatori e che si reagisca in modo diverso da quello che si aspettava il giocatore che stiamo cercando di “sollevare”. Questo non è un problema. Proprio come in un ballo, a volte si può pestare all'allece del partner o farlo volteggiare quando in realtà si aspettava qualcos'altro. Proprio come in un ballo, si migliora con la pratica. L'importante è prestare attenzione a cosa giocano

gli altri e cercare, al meglio delle proprie possibilità, di aiutarsi a vicenda nel vivere personaggi, scene e avventure straordinarie ed emozionanti e aiutare tutti ad essere i protagonisti della propria storia.

WYSIWYG: “È come lo vedi”

Ravenswood Explorer Society non è un larp privo di regole, ma quelle indispensabili al gioco sono agili e facili da ricordare e mettere in pratica. La norma fondamentale è *What You See Is What You Get*, ovvero “è come lo vedi”: i nostri larp cercano il maggior realismo possibile, ovvero tutto ciò che esiste nel gioco è fisicamente rappresentato nella realtà. Ovviamente talvolta gli oggetti possono, e devono, essere simulazioni della realtà, ad esempio non potremmo combattere senza repliche realistiche, ma sicure, di armi da fuoco, né ci avveleneremo a vicenda usando veri veleni, ma boccette in stile riempite di una sostanza edibile e riconoscibile a tutti.

L'esperienza di gioco

L'evento offrirà un'esperienza immersiva e stratificata, dove ogni scelta, parola e gesto avranno peso. Il gioco non si limiterà all'azione o all'indagine, ma coinvolgerà l'atmosfera, la percezione e la tensione interiore dei personaggi. I partecipanti saranno incoraggiati a vivere la storia in prima persona — non come eroi invincibili, ma come esseri umani di fronte a ciò che non comprendono. Non siete esploratori dell'occulto, siete persone normali, professori, studiosi, scienziati, avventurieri, che non hanno mai avuto a che fare con i Miti. Siate pronti a lasciarvi stupire dalla storia e dai suoi intrecci, non cercate di risolvere il mistero usando le vostre conoscenze pregresse.

Aspettatevi di vivere dei momenti intensi, delle situazioni frustranti tipiche dei racconti di H.P. Lovecraft. Le interazioni, i silenzi e le sensazioni avranno la stessa importanza dei misteri da risolvere.

Sarà un'esperienza profonda e suggestiva, dove la paura non nasce dall'orrore visibile, ma dal dubbio, dall'attesa e da ciò che si muove appena oltre il velo della ragione.

Genere e temi - ATTENZIONE ! IMPORTANTE

Ravenswood Explorer Society: Lovecraft Tale è un evento maturo, destinato a un pubblico adulto, ispirato ai racconti di H.P. Lovecraft e alla narrazione dell'orrore. Verranno affrontati temi forti e potenzialmente triggeranti, presenti nelle trame principali dell'evento. Vi invitiamo quindi a tenere presente che **POTRETE imbattervi nei seguenti contenuti sensibili** (non è detto che siano TUTTI presenti, ma per scrupolo e salvaguardia della vostra salute mentale, preferiamo elencare in maniera esaustiva TUTTE le possibilità):

malattia mentale, sangue, morte, suicidio, cannibalismo, perdita di sanità mentale, violenza fisica e psicologica, autolesionismo, claustrofobia, gaslighting, rapporti familiari disturbati, depressione, tortura, omicidio, degradazione cognitiva, morte di bambini, necrofobia, lutto non elaborato, malattia terminale,

disabilità (fisica o mentale), violenza sessuale, molestie sessuali, fanatismo religioso, blasfemia, razzismo, colonialismo, classismo, disuguaglianza sistemica, eugenetica, emerginazione culturale e religiosa.

Ricordate sempre che potete abbandonare in qualsiasi momento una stanza o una scena che vi disturba. Siete adulti, e confidiamo nella VOSTRA capacità di comprendere quando è meglio allontanarvi per tutelare il vostro benessere psico-fisico. Saranno previste SAFE-WORD che permetteranno di segnalare allo staff il desiderio di interrompere la scena: nessuno vi obbligherà a proseguire.

Informazioni pratiche

Dove e quando

Come arrivare

Il ritrovo del larp sarà presso il Castello Sannazzaro si trova in Via Roma, 5 a Giarole, in provincia di Alessandria.

Il Castello Sannazzaro si trova in Via Roma, 5, 15036 Giarole (Alessandria).

Link google maps [qui](#). Coordinate GPS: 45.061610, 8.565757.



Giarole è facilmente raggiungibile in automobile dalla SP 55 Casale Monferrato/Valenza raggiungibile dalla A26 (Gravellona-Alessandria-Genova). La location è raggiungibile in auto e non presenta tratti sterrati. Giarole dista 1.30 h da Milano e 1:10 h da Torino.

Vi preghiamo di NON parcheggiare le auto lungo le strade del paese in quanto possono intralciare il passaggio e rischiate di essere multati. Le auto possono essere lasciate in sosta nello spiazzo indicato.

In caso di emergenze (vere emergenze, non “sono in ritardo”) chiamare/scrivere a **Andrea** (+39-3381989651).

Rispettiamo la location

Giocare in un castello del 1200 è un privilegio che comporta anche delle doverose responsabilità. Ci aspettiamo quindi che tutti i partecipanti possano mostrare considerazione e rispetto per gli ambienti e gli arredi originali. Ci saranno anche oggetti di scena, portati o costruiti dallo staff per aumentare il piacere estetico e immersivo dell'esperienza di gioco. Tutti gli oggetti di scena, che siano autentici o curate scenografie, vanno trattati con estremo rispetto e maneggiati con cura. In particolare: non scavare in giardino, non portare in giro le candele 'aperte' per non sporcare con la cera, fai la differenziata, se rovesci qualcosa sul pavimento pulisci subito! Se hai dubbi, **chiedi allo Staff**.

Orari e appuntamenti

Il ritrovo è il venerdì, tassativamente entro le 14:00. Per le 16:00 saremo tutti in costume e inizieranno spiegazioni e workshop preparatori al larp. Il gioco vero e proprio partirà alle 18:00 di venerdì per protrarsi fino a, circa, le 3 del mattino di domenica..

Ricordiamo che arrivare prima delle 14:00 è strettamente obbligatorio per partecipare al larp.

Il larp sarà diviso in due atti, le zone adibite a stanze da letto saranno “fuori gioco”.

Domenica, che sarà completamente fuori gioco, faremo i debriefing e concluderemo l'evento pranzando tutti insieme, per salutarci prima di ripartire.

Orari di gioco

- Venerdì: 18:00 - 00:30 (ritrovo entro le 14!)
- Sabato: 10:00 - 03:00
- Domenica: off

VENERDÌ

- 12:00 - 14:00 Ritrovo al castello - NON tardate! Parcheggiate negli appositi spazi, le auto parcheggiate male verranno sacrificate a Cthulhu!
- 14:00 - 16:00 Apertura segreteria.
- 16:00 - 18:00 Tutti in costume al castello: workshop e preparativi
- 18:00 Inizio del gioco
- 18:00 - 00:30 In gioco, cena inclusa
- 01:00 Quiet. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore nelle stanze o in palestra

SABATO

- 08:00 - 08:30 Sveglia
- 08:30 - 9:30 Verranno serviti tè e caffè davanti alla locanda del castello.
- 10:00 Inizio del gioco. La colazione (brunch) verrà servita in gioco alla locanda del castello
- 10:00 - 03:00 In gioco, brunch e cena inclusi.
- 04:00 Quiet. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore nelle stanze o in palestra

DOMENICA

- 10:00 - 11:00 Sveglia. Dobbiamo liberare le stanze e la palestra. Non lasciate nulla all'interno.
- 11:00 - 12:00 Colazione off-game.
- 12:00 - 13:00 Debriefing.
- 13:30 Pranzo tutti insieme post larp, saluti e abbracci

Vitto e alloggio

Mangiare

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

Pasti in gioco

Senza voler svelare troppo sui menù nel dettaglio, anticipiamo che i pasti saranno preparati con cibi stagionali e il più possibile freschi. Le pietanze spazieranno da formaggi e salumi a zuppe, carne arrosto, frutta, uova, legumi. Oltre all'acqua si potranno consumare durante il gioco vino, birra, tè.

Stoviglie in gioco: devo portare ciotola, coltello, cucchiaio?

In caso tu possieda già "stoviglie da larp" (una scodella, coltello, cucchiaio in legno o terracotta o metallo)... per favore portale e usale durante il gioco!

In prossimità della locanda in cui verrà distribuito e consumato il cibo ci sarà un lavandino fuori gioco dove sciacquare le proprie stoviglie.

Se questa è la tua prima esperienza larp, non preoccuparti; procurarsi una scodella e delle posate adatte a essere usate in gioco è davvero semplice*, ma se proprio non hai nulla del genere da portare non ti preoccupare! Le stoviglie presenti verranno lavate e riutilizzate a turni, o semplicemente condivise.

*Vanno bene posate, bicchieri e stoviglie in metallo, legno, terracotta.

Dormire

Per chi volesse sperimentare l'esperienza di dormire, invece, in un castello medievale, il B&B Castello Sannazzaro mette a disposizione alcune stanze. DOVETE prenotarle (qualora vi fosse ancora posto) tramite il gestionale di Terre Spezzate.

Per chi dorme in castello, quando passerete in segreteria a eseguire le pratiche iniziali, vi verrà indicata la stanza dove alloggerete (se l'avete prenotata). Sulla porta della stessa troverete il vostro nome. Non chiudete le porte a chiave, e soprattutto, non intascatevi le chiavi. Vi addebiteremo i costi di possibili interventi, qualora qualcuno perdesse le chiavi.

La Palestra

Il comune di Giarole ci ha cortesemente messo a disposizione una comoda palestra che può ospitare molti giocatori che desiderano dormire in autonomia e senza alcun sovrapprezzo.

La palestra si trova in via Vittorio Emanuele, a Giarole (a poche centinaia di metri dal castello) dovete portare la vostra brandina e il sacco a pelo.

La palestra è riscaldata e provvista di docce con acqua calda. Se avete prenotato un sacco a pelo o una brandina la troverete già in palestra quando arrivate.

Corvée / Collaborazioni

Come tutti gli eventi di Terre Spezzate, Ravenswood si basa anche sulla collaborazione dei partecipanti per funzionare. Richiediamo a ciascun giocatore di dare una piccola mano allo svolgimento dell'evento, scegliendo almeno una mansione di corvée tra quelle proposte dallo staff. Faremo a turno e ciascuno si occuperà di aiutare lo staff a preparare o servire uno dei pasti, a riordinare la domenica pomeriggio, ad accogliere i partecipanti all'arrivo e altre mansioni di corvée simili, della durata di un paio d'ore.

Se vuoi darci una mano, ti chiediamo di offrirti per due collaborazioni anziché una soltanto. Grazie!

Cosa portare / Costumi

Costumi

Abbiamo pubblicato alcune Gallerie Pinterest [[LINK](#)] di ispirazione / una [Guida Costumi](#) dedicata per lo stile di vestiario del larp. Ti segnaliamo inoltre il gruppo [Costumi Terre Spezzate](#), utile per chiedere consigli e pareri agli altri partecipanti più appassionati di sartoria.

Cosa mi porto

Il tuo costume (se non lo hai noleggiato dallo staff) - NON PORTARE NESSUNA ARMA, di nessun tipo! Non serve, se dovesse per qualunque motivo servire una qualunque arma vi verrà fornita dallo staff. Questo include anche armi in lattice, bastoni da passeggio in lattice o foam. NON nascondete armi nel costume.

Intimo termico, calze molto calde e simili da indossare sotto il costume, guanti. Siamo a novembre e i castelli sono FREDDI!

Scarpe comode e di aspetto novecentesco, o almeno scarponcini o scarpe mascherate con ghette (ricorda che il noleggio NON include le calzature)

È molto gradito se vuoi portare stoviglie (cucchiaino/coltello e ciotola/boccale/bicchieri). Abbiamo stoviglie per tutti, ma nessuna lavastoviglie e lavarle è molto impegnativo; se puoi portare stoviglie personali, fallo!

Sacco a pelo / Lenzuola e coperte, asciugamano (se dormi in palestra).

Chi dorme in castello al B&B troverà in stanza tutto l'occorrente per dormire.

Ambientazione

Great Britain, 1914.

La Ravenswood Explorer Society è una rinomata istituzione che accoglie solo coloro che si sono distinti per meriti straordinari negli studi sulle antichità, nell'arte o nell'esplorazione. I suoi membri provengono da ambienti diversi: stimati professori delle più antiche università, eccentrici nobili filantropi e avventurieri dalla reputazione ambigua. La società non opera distinzioni di classe sociale: uomini e donne, nobili o comuni cittadini, sono considerati alla pari. Ciò che conta è l'ingegno e la sete di conoscenza. Questo principio guida lo spirito con cui i Ravenswood hanno fondato il loro peculiare club.

Gruppi di gioco

I personaggi di Ravenswood sono divisi in spedizioni: ogni spedizione è un gruppo di personaggi che ha intrapreso un viaggio alla ricerca di un mistero irrisolto nel mondo, tranne uno che sono gli abitanti del Borgo di Fort Augustus, il piccolo paese dove sorge Ravenswood Manor.

Se non lo hai già fatto, entra nella chat Telegram dedicata al tuo gruppo! (ti è stato inviato via mail il link) Qui di seguito troverai una descrizione iniziale di ogni gruppo.

Spedizione Hartford - Murray

Alla cortese attenzione del consiglio direttivo della Ravenswood Explorer Society.

Miei stimati colleghi, invio a Voi questa mia affinché ciò che ho in ardire di presumere sia finalmente scopribile venga reso noto. Insieme a Lord S. Hartford, il quale non ha bisogno alcuno di presentazioni, sto organizzando una spedizione in Egitto, di cui saremo capi spedizione.

Lo stimato dottor Eugenio Schiapparelli negli ultimi anni ha portato gloria alle esplorazioni sulle vestigia dei faraoni. Ma, a differenza del professore, che si è preoccupato di riportare alla luce tombe e piramidi ben in vista, noi abbiamo l'intenzione di compiere un ulteriore passo avanti, compiere qualcosa che non è mai stato fatto prima. Abbiamo individuato un sito che riteniamo possa contenere la tomba della Regina Cleopatra, ultima regina d'Egitto della dinastia tolemaica, la cui locazione è rimasta un mistero insoluto fino ad oggi. Chiedo quindi al Consiglio di approvare questa richiesta di finanziamento, affinché la gloria della scoperta sia pari solo alla ricchezza di storia che porteremo alla luce.

In fede,
M. Murray

Spedizione Thatcher - Schliemann

Stimati membri del consiglio e della Society, con questa mia presento formale richiesta di approvazione.

Da troppo tempo vengo chiamato alle mie spalle folle, pazzo, addirittura scriteriato, perché con forza seguo le teorie che prima di me sono state portate avanti da mio nonno, il Professor Alphonse Bartholomew Thatcher, membro stimato di questa rispettata Society. Pochi sono coloro i quali credono nella possibilità che la mia spedizione abbia successo, tra questi coloro i quali hanno deciso di imbarcarsi con me e la Professoressa Schliemann, che condividerà il ruolo di Capo spedizione.

Abbiamo in cuore e in animo di trovare finalmente Atlantide, svelare il mito che nasconde questa città, già descritta in tempi antichi da Platone e oggi classificata come mito. Ebbene, se un membro di questa Society deve inseguire miti e sogni per portare alla luce la verità, che siano i miti a guidarci. Non siamo forse noi novelli Colombo, alla ricerca della terra oltre le colonne d'Ercole?

Ho in cuore di imbarcarmi su un sottomarino, insieme alla mia squadra, per trovare le rovine perdute della città, sprofondate millenni fa nel fondo dell'Atlantico.

La verità, finalmente, tornerà alla luce.

Non omnia moriar,
M. Thatcher

Spedizione Moore / Marchetti

Illusterrissimi colleghi della Society,

è con profonda emozione e senso di responsabilità storica che mi rivolgo a voi in questa circostanza davvero eccezionale. Come molti di voi sapranno, la mia lunga militanza in seno alla nostra prestigiosa organizzazione mi ha reso testimone di scoperte straordinarie e spedizioni memorabili, ma quanto sto per comunicarvi supera ogni precedente aspettativa. Attraverso canali che, per ovvie ragioni di sicurezza, non posso qui dettagliare, siamo entrati in possesso di documenti di valore inestimabile provenienti direttamente dagli Archivi Vaticani. Questi antichi manoscritti rivelano una connessione fino ad oggi insospettata tra la celebre Cattedrale di Rosslyn e quello che potrebbe essere uno dei più sacri e potenti artefatti della storia dell'umanità: il Bastone di Mosè.

Le implicazioni di tale scoperta, cari colleghi, sono di portata tanto archeologica quanto teologica. Se le indicazioni contenute in questi documenti si rivelassero fondate, ci troveremmo di fronte alla possibilità di localizzare e recuperare un oggetto che ha plasmato il corso stesso della civiltà occidentale. Consapevole della delicatezza della

situazione e della necessità di agire con la massima professionalità, ho già predisposto la formazione di una spedizione d'élite. Il nostro gruppo sarà composto non solo dai più qualificati membri della Society - inclusi i nostri migliori esperti di folklore e tradizioni popolari - ma anche da stimati rappresentanti del clero protestante, la cui competenza teologica si rivelerà certamente preziosa in un'impresa di tale natura spirituale.

Il comando della spedizione sarà condiviso da me, Professor M. Moore, e dal leader del contingente ecclesiastico, Presbitero Marchetti, in un perfetto esempio di collaborazione inter-confessionale al servizio della conoscenza. Sono consapevole che questa missione comporterà rischi non indifferenti e che altre forze potrebbero tentare di ostacolare i nostri sforzi, ma sono altrettanto certo che il prestigio della Society e la nostra dedizione alla ricerca della verità ci condurranno al successo.

In fede,

R. Moore

Spedizione Stout

Illustriissimi Membri del Consiglio Direttivo,

vi scrivo questa mia per ringraziarvi della fiducia che ancora una volta avete riposto in me e nella Spedizione di cui sono alla guida. Vi sono estremamente grato di avermi dato il permesso, in via del tutto eccezionale, di guidare da solo la Spedizione per l'anno a venire, per onorare il lavoro e la memoria del compianto Professor Augustus Seaborne, che tanto ha fatto per la riscoperta di capolavori erroneamente perduti nei meandri del tempo. Come anticipato al passato incontro annuale, la missione che ci siamo prefissati per l'anno a venire è il ritrovamento e l'autenticazione di un'opera d'arte di valore inestimabile eseguita dalla mano del maestro del Rinascimento Leonardo Da Vinci, la "Madonna dei Fusi". Con i dati in nostro possesso crediamo di poterne seguire il percorso nel corso dei secoli e ci auguriamo di averla tra le mani quando ci reincontreremo alla prossima riunione annuale. Non dubitate del fiuto dei membri della mia Spedizione, so che sono i migliori quando si tratta di riportare alla luce la bellezza perduta.

Ad occuparsi delle ricerche storiche sarà il team composto dalla teologa A. Dorn, esperta di opere di carattere religioso, affiancata dalla storica delle religioni J. G. Frazer, insieme alla storica dell'arte A. Venturi; per la parte linguistica, invece, avremo la Professoressa R. Graves. Responsabile della parte scientifica e della conservazione sarà il professore di chimica Bojar E. Volkarin. Ad occuparsi delle relazioni pubbliche saranno la celeberrima mercantessa d'arte Lady P. Stuart e la collezionista e finanziatrice I. Stewart Gardner, coadiuvate dal noto romanziere greco V. Tethras, che si occuperà inoltre di tenere il reportage scritto della ricerca. A completare il gruppo, il nuovo assunto, il tutto fare e uomo di fatica P. Picaud, e il segretario della missione, l'italo-americano Ettore Donati.

Porgendo i miei più sentiti omaggi,

Lord G. Stout

Professore di Archivistica presso l'Università di Cambridge

Spedizione Blackthorne - Das Gupta

Al Consiglio della Ravenswood Explorer Society

Egregi Signori,

ho l'onore di sottoporre al Vostro giudizio una spedizione che potrebbe entrare nella leggenda: l'ascesa dell'Himalaya alla ricerca di Shangri-La, la città velata dai ghiacci, dove mito e storia si confondono. Il nostro cammino sarà arduo: nevi eterne, tempeste improvvise e fenomeni celesti che paiono messaggi degli dèi. Eppure, mai come ora, la scienza e il coraggio dell'uomo sono pronti a osare dove nessuno si è mai spinto.

Con me viaggiano studiosi e avventurieri scelti tra i migliori membri della Society, tra cui l'ingegnere elettrico M. Das Gupta, che mi affiancherà come capo spedizione; la Dottoressa Whitby, medico instancabile; Lady D. Garp, biologa di chiara fama; P. e Hans Rosenberg, che fungeranno da antropologa e documentarista per la spedizione, affiancati da numerosi sherpa, guide instancabili, cuori e braccia temprati dalla montagna stessa. Insieme, cercheremo la verità che si cela dietro la leggenda.

Non domandiamo solo sostegno materiale, ma la Vostra fiducia nel potere dell'esplorazione. Se torneremo, non porteremo con noi soltanto mappe e reperti, ma il segno indelebile di aver osato guardare oltre il limite del mondo conosciuto.

Che la Society scriva, con noi, una nuova pagina di gloria.

Con deferenza,

Sir R. Blackthorne

Spedizione Garp - Drake

Stimati (seppur mediocri) colleghi,

è con gioia e non poco compiacimento che vi annuncio l'imminente partenza della mia prossima missione. Intendo, nelle prossime settimane, salpare a bordo della *Bonne Esperance*, comandata dal rinomato capitano Drake, e fare rotta verso l'Oceano Indiano. Facendo affidamento sul suo talentuoso equipaggio, sulle mie infallibili intuizioni e sul favore di nostro Signore, raggiungerò in breve tempo l'ubicazione, un tempo perduta, del bottino di Olivier Levasseur, il famigerato pirata le cui scorribande sono state leggendarie.

Sono infatti entrata in possesso di incontrovertibili indicazioni su dove abbia nascosto la sua fortuna. Indizi che sono rimasti sotto gli occhi di tutti per molto tempo, ma che solo chi tiene i propri aperti è stato in grado di

scovare. Anche se per decifrarli ho dovuto faticare, è stato un bene che siano stati rinvenuti da me e non da altri. Nessuno di voi sarebbe stato capace di trovare la chiave per spalancare la porta dei loro segreti.

Dovrete attendere una manciata di mesi per vedermi tornare con due inestimabili tesori: le ineguagliabili ricchezze di Levasseur e una lezione per tutti voi su come un'esploratrice degna di questo titolo porta a termine il proprio compito.

Auguro a tutti i miei colleghi, e presunti tali, la migliore delle fortune, potendo voialtri fare affidamento soltanto sulla buona sorte, difettando di tutto quel che occorre per portare a buon esito le vostre missioni.

In fede,

Lady D. Garp

Spedizione Schlegel - Rebecchini

Esimi membri della Society,

con estremo orgoglio vi invio questa mia direttamente dal Nuovo Mondo per notificare la partenza ufficiale di quella che sarà sicuramente la più importante delle spedizioni. Intendo infatti, assieme alla mia equipe, come già dissi tempo fa, arrivare a sciogliere quello che è uno dei grandi misteri della storia moderna: scoprire cosa sia davvero successo a Roanoke e per quale motivo l'intera colonia sia sparita nel nulla ad appena un anno dalla propria fondazione. Certo, cervelli più infantili e semplici potranno obiettare che il conoscere le sorti di poche decine di persone non abbia il peso che può avere la localizzazione di un illustre sepolcro o di una mitica città, ma so di rivolgermi a menti più grandi di così, che condividono con me la necessità di tirare le fila di una vicenda oscura e misteriosa che, ritengo, ha plasmato profondamente la nascita della nazione stessa.

La mia equipe è composta da menti giovani e brillanti, alcune delle quali reclutate qua in loco, nomi che ancora non conoscete, ma che entreranno a gamba tesa nella rosa dei grandi della Society: i coraggiosi avventurieri S. Bean e M. Greywolf, le esperte linguiste C. Greywolf e V. Sarcelle, l'astro nascente dello studio della storia N. Bettencourt, l'irreprensibile strumentista M. Winnipeg e K. Howe, con le sue cure indispensabili. Chiudiamo il gruppo io, F. M. Schlegel, e l'affascinante R. Rebecchini, ricoprenti la carica di Capi Spedizione.

Sono certo che ci accoglierete in trionfo al nostro ritorno.

Con immutata stima,

F. M. Schlegel

Spedizione List - Rosenberg

Stimati membri della Society,

ho avuto il piacere di incontrare di persona solo alcuni di voi e pochi altri li ho conosciuti unicamente per via epistolare, ma la mia stima per voi è già certa, pertanto attendo con trepidazione di poter associare finalmente ai nomi i vostri volti nel momento in cui la mia spedizione rientrerà dalla fredda Norvegia e potremo finalmente riunirci per disquisire delle rivoluzionarie scoperte che io e i miei fidati uomini offriremo voi.

Ho l'onore di essere accompagnato da alcuni tra i più rinomati studiosi di occulto che la Germania, e il mondo intero, abbiano mai avuto il piacere di consultare e ritengo che non ci sia dubbio alcuno sull'esito che si prospetta per il nostro viaggio. Intendiamo infatti dimostrare, una volta per tutte, l'esistenza dell'antica razza di Iperborea, il popolo eletto che calpestò secoli orsono la nostra terra, il cui sangue è ormai così diluito nell'uomo moderno da essere solo una flebile, impercettibile traccia. Lascio a voi il compito di immaginare l'impatto che questa scoperta avrà sulla moderna società attuale.

In fede,

G. List

Spedizione Milan - Habbamock

Egregi componenti della Society,

scrivo a Voi tutti in merito alla prossima spedizione, per la quale sono onorata di assumere il ruolo di capo spedizione, e per fornirVi una breve presentazione dei dettagli organizzativi e gli obiettivi primari che ci proponiamo di raggiungere.

Il gruppo di spedizione è stato meticolosamente assemblato per garantire la massima efficacia per la durata della nostra missione. La componente scientifica sarà composta da me, Dottoressa in Biologia C. Milan; dalla mia collega e amica, Dottoressa in Geologia J. Kirby; dalla mia assistente personale, Dottoressa R. Lake, e da alcuni studenti volontari. Per quanto riguarda i nostri compiti, Lake e io saremo incaricate della raccolta e catalogazione di campioni di flora e fauna autoctone, mentre Kirby si occuperà della raccolta di campioni minerali e dello studio delle formazioni rocciose.

Per quanto concerne la componente esplorativa e organizzativa, essa sarà sotto la responsabilità della giovane Miss W. Habbamock, talentuosa esperta di campo con comprovata esperienza in ambienti ostili; Mr. K. Douglas, Mastro di Vela e Cartografo di grande abilità indispensabile per la mappatura delle aree esplorate; Mr. A. Núñez Guerrero, la cui conoscenza di tecniche di sopravvivenza in ambienti ostili sarà oltremodo preziosa, e Lady D. Hargreaves, che, oltre ad essere la finanziatrice principale della missione, ha dato un apporto fondamentale all'approntamento della nostra nave da trasporto, la *Atropa*.

L'obiettivo primario e inderogabile di questa spedizione è la raccolta di campioni scientifici nelle zone costiere e limitrofe dell'Antartide. La nostra priorità assoluta è l'acquisizione di dati e materiali che possano arricchire le conoscenze in campo biologico e geologico, concentrandoci sulle aree accessibili e sicure. Sono consapevole che all'interno della quota esplorativa del team vi è una certa ambizione, e una spinta, a inoltrarsi maggiormente nell'entroterra del continente. Tuttavia, ritengo mio dovere assicurarvi che tale iniziativa sia, al momento, del tutto impraticabile e impossibile. Non siamo né preparati né adeguatamente attrezzati per affrontare le insidie di un ambiente così estremo e sconosciuto. La nostra priorità rimarrà la sicurezza del team e il successo degli obiettivi scientifici prefissati, senza avventurarci in imprese sconsiderate che potrebbero compromettere l'intera missione.

Confido che questa lettera possa fare luce sui dettagli ancora oscuri che non erano ancora stati condivisi con la Society, dati i brevi tempi di preavviso con cui è stato organizzato il tutto, e che nonostante questo riceverà la Vostra definitiva approvazione. Sono a Vostra completa disposizione per discutere ulteriormente qualsiasi aspetto di questa importante spedizione.

Con i più distinti ossequi,

Dott.ssa C. Milan

Dottoressa di Biologia dell'Università di Kiev

Gli abitanti di Fort Augustus

Egregio Professor Damien Ashcroft, Direttore della Ravenswood Explorer Society,

le scrivo a nome dell'intera popolazione di Fort Augustus in vista della futura Riunione Annuale. Come ben sapete dalle precedenti lettere che ci siamo scambiati, continuo a nutrire delle perplessità sulla Vostra decisione di posticipare la Riunione facendola avvenire in concomitanza con la nostra Festa Patronale in onore di San Columba di Iona, che si terrà come ogni anno il 26 e il 27 di giugno. Capiamo che per ragioni pratiche dovute ai tempi di viaggio di alcune delle Spedizioni non si è potuto fare altrimenti e che la Vostra decisione è categorica, ma proprio per questo è mia premura sottolineare alcuni fattori di cui è importante tutte le Spedizioni siano a conoscenza, per la tranquilla convivenza delle nostre antiche tradizioni e della buona riuscita della Riunione. Come sapete, Fort Augustus sorge sulle terre ancestrali della nobile famiglia Ravenswood, è un piccolo borgo ma prospero, isolato nelle highlands scozzesi, sorto attorno alla maestosa magione di Ravenswood Manor. I suoi abitanti sono sempre stati fedeli alla famiglia Ravenswood e, nel corso degli anni, la protezione del loro Lord non gli ha mai fatto mancare nulla. Lord Henry Ravenswood III, che deteneva il titolo di Lord, era la massima autorità sulle sue terre e la principale figura di riferimento della comunità: con la prematura dipartita del beneamato Lord, venuto a mancare nella notte tra il 3 e il 4 gennaio 1914 a seguito di una lunga malattia, gli abitanti del nostro borgo si trovano ora senza la loro guida poiché Lord Henry III era l'ultimo membro in vita dei Ravenswood. Attualmente hanno potere di

comando e sono le figure di riferimento della comunità a cui appellarsi in caso di problemi: il Sindaco D. Landford, il Parroco Padre G. McKenzie e la perpetua Isla MacQuarrie.

La famiglia Ravenswood è da sempre legata a doppio filo alla Society che porta il suo nome, come ben sapete: fondata da Lord Henry Ravenswood I, il nonno di Lord Henry III nel 1836, fu per suo volere che noi abitanti del borgo di Fort Augustus divenimmo membri della Society a nostra volta, poiché chi lavora per la cura e la crescita del sapere, anche se il suo ruolo è umile e non vanta titoli accademici, merita di potersi fregiare del titolo di membro, così da non poter essere considerato inferiore da nessuno. Siccome i ragazzi del borgo entrano ufficialmente a fare parte della Society dal primo momento in cui iniziano a darsi da fare, alla fine tutti gli attuali abitanti vantano il titolo di Membri Anziani. Portano con onore questo titolo ed esigono il rispetto che va portato dai membri di titolo inferiore, è bene che questo sia ben messo in chiaro da chi sarà nostro ospite durante la fine settimana della Riunione Annuale.

Arrivando al punto della questione, visto che purtroppo i due eventi coincideranno, in cambio del rispetto dei nostri ospiti delle Spedizioni noi saremo ben lieti di coinvolgerli nella nostra festa: sarà la prima volta nella storia del nostro villaggio che dei forestieri potranno assistervi, è un evento unico e un grande onore per loro potervi prendere parte. In occasione dei festeggiamenti è previsto anche un lieto evento, il matrimonio tra il nostro guardiacaccia W. Ransome e Mrs. C. Seaborne, un tempo membro della Spedizione Stout, che con nostra somma gioia ha deciso di prendere residenza nel nostro borgo. Gli ospiti troveranno, come sempre accade durante le riunioni, ospitalità, accoglienza, vitto e alloggio presso la nostra locanda, gestita dall'innkeeper R. Woolpit. Per qualunque necessità possono fare riferimento agli altri nostri abitanti: per questioni mediche alla Dott.ssa A. McKenzie; per fare un giro dei giardini a F. Woolpit che li cura con grande amore; per quanto riguarda invece orientarsi nella magione possono chiedere alla governante E. M. Hughes. Mi auguro che anche i nostri abitanti più giovani, F. Landford, J. Hughes e A. MacQuarrie, traggano giovamento da questo incontro, chissà che non ci scappi un altro fidanzamento con qualcuno dei forestieri; da parte mia ne sarei molto felice vista quanta necessità ci sia di ripopolare il nostro borgo.

In attesa di incontrarci di persona Vi porgo i miei saluti,

D. Landford,

Sindaco di Fort Augustus

Personaggi

Quanto leggi nella scheda rappresenta il passato del tuo personaggio; il futuro è tuo. Che cosa significa? Le informazioni contenute nella scheda delineano la situazione e le motivazioni di partenza del tuo personaggio, ma non sono un copione né una serie di istruzioni obbligatorie. Piuttosto, sono una serie di spunti e di suggerimenti: quanto è scritto nella scheda sul passato del tuo personaggio è vero, ma starà a te dargli vita e decidere concretamente come si comporterà nel futuro.

Hai tutta la libertà e anzi il dovere di lasciare che il tuo personaggio evolva, cambi idea, scopra nuove cose che lo interessano o accantoni ciò che lo appassiona di meno.

La scheda personaggio

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:

Diario Personale: storia e psicologia approfondite del tuo personaggio. Chi è? Cosa vuole? Come è diventato quello che è oggi? Cosa ha attraversato nella sua vita per arrivare fin qui?

Informazioni sulla spedizione: una descrizione approfondita della composizione e degli obiettivi della spedizione a cui il tuo personaggio partecipa.

Cosa è successo durante la spedizione: ciò che tutti i personaggi della spedizione hanno vissuto durante la loro avventura prima di giungere al Raduno Annuale della Ravenswood Explorer Society.

Alcuni personaggi potrebbero avere dei **ricordi postumi** alla fine della spedizione e precedenti al loro arrivo a Fort Augustus.

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

Prologhi e fati

Prologhi

Durante l'evento, in fase di segreteria e al mattino di sabato, riceverai un foglio contenente alcune informazioni fondamentali per il tuo personaggio.

Ognuno di questi Prologhi può contenere 3 tipi di informazioni: Introduzione, Fati, Scene Hardcore.

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

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

Scene Hardcore: si tratta di 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 o darti indicazioni di recarti in regia ad uno specifico orario.

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).

È previsto di vedere Cthulhu, in questo larp di Cthulhu?

Vi sarete accorti, una volta lette le schede, che i vostri personaggi non hanno nessuna competenza, nessuna conoscenza e nemmeno il benché minimo legame con i Miti che tanto ci sono cari.

Perché?

Molto semplice: i vostri personaggi **NON SONO INVESTIGATORI DELL'OCCULTO**. A differenza del gioco di ruolo **Call of Cthulhu**, dove i personaggi affrontano i pericoli dei Miti venendo a conoscenza di segreti indicibili o possedendo la conoscenza già in partenza, vogliamo darvi un'esperienza più autentica, ispirandoci ai racconti del Solitario di Providence, **H. P. Lovecraft**. I suoi personaggi sono persone normali, uomini e donne che si ritrovano a scoprire quanto oscuro sia il mondo oltre lo specchio. In una sorta di catarsi vengono a conoscenza di ciò che esiste di oscuro e pagano il costo di tale conoscenza con la loro sanità mentale.

Per questo motivo, abbiamo deciso di **NON introdurre nessuna conoscenza pregressa**: sappiamo perfettamente che tra voi ci saranno appassionati che possono citare interi passaggi dei libri a memoria. Vi chiediamo, per il vostro divertimento, di scordarvi tutto, di fidarvi della nostra narrazione e di lasciarvi guidare in un viaggio che, vi assicuriamo, ha molti lati oscuri.

Ricapitolando: I personaggi di Ravenswood Explorer Society sono persone normali, non hanno mai avuto incontri con i misteri dei Miti, non hanno mai affrontato minacce extra-terrestri o nascoste in città sottomarine. Sono, dopotutto, studiosi, professori e professoresses che si diletano in studi sul mondo e sulla cultura. **NESSUNO** conosce o ha mai sentito nominare i Grandi Antichi e le forze sovranaturali ad essi collegate. Sì, esistono alcuni richiami (che abbiamo inserito perlopiù come Easter-egg) al mondo di Lovecraft e ai suoi personaggi, ma non sono fondamentali per lo sviluppo della narrazione del larp.

Avrete modo, durante il gioco, di immergervi molto in profondità nella tana del bianconiglio e sporcarvi la vostra bianca codina (cit.).

Intensità e sicurezza

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

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

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

Perché questo capitolo

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

Safeword: parole di sicurezza

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

“Vacci Piano!”

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e *devi*) usare la frase di sicurezza “**Vacci piano!**”: è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altro giocatore che *deve* lasciarti

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

“È tutto qui?”

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

Emergenze e inconvenienti

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

“Io qui ho chiuso!”

Se, durante il gioco, ti dovessi trovare in una situazione che va BEN OLTRE il limite che riesci a sopportare, sia emotivamente sia psicologicamente, è in tuo diritto (assolutamente) usare la frase di sicurezza “Io qui ho chiuso!": questo indica che hai scelto di abbandonare la scena, senza dover dare una motivazione a nessuno e senza interrompere il ritmo di gioco degli altri giocatori. NESSUNO ti fermerà né ti costringerà a partecipare a qualcosa che ti urta o ti arreca disagio. NESSUNO ti giudicherà per aver deciso di prenderti cura della tua salute mentale, allontanandoti per preservare il tuo benessere. Prenditi del tempo e, quando ritieni di essere pronto, torna tranquillamente in gioco.

Esempi di uso delle safeword

- 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: farà quindi un nodo più realistico.
- Jane sta mangiando e Bill la affronta duramente su un qualche argomento. Jane però è molto stanca, 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 e temi delicati

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

Fobie e argomenti tabù

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

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

Ravenswood Explorer Society: Lovecraft Tale è un evento maturo, destinato a un pubblico adulto, ispirato ai racconti di H. P. Lovecraft e alla narrazione dell'orrore. Verranno affrontati temi forti e potenzialmente triggeranti, presenti nelle trame principali dell'evento. Vi invitiamo quindi a tenere presente che **POTRESTE imbattervi nei seguenti contenuti sensibili** (non è detto che siano TUTTI presenti, ma per scrupolo e salvaguardia della vostra salute mentale, preferiamo elencare in maniera esaustiva TUTTE le possibilità):

malattia mentale, sangue, morte, suicidio, cannibalismo, perdita di sanità mentale, violenza fisica e psicologica, autolesionismo, claustrofobia, gaslighting, rapporti familiari disturbati, depressione, tortura, omicidio, degradazione cognitiva, morte di bambini, necrofobia, lutto non elaborato, malattia terminale, disabilità (fisica o mentale), violenza sessuale, molestie sessuali, fanatismo religioso, blasfemia, razzismo, colonialismo, classismo, disuguaglianza sistemica, eugenetica, emerginazione culturale e religiosa.

Ricordate sempre che potete abbandonare in qualsiasi momento una stanza o una scena che vi disturba. Siete adulti, e confidiamo nella VOSTRA capacità di comprendere quando è meglio allontanarvi per tutelare il vostro benessere psico-fisico. Saranno previste SAFE-WORD che permetteranno di segnalare allo staff il desiderio di interrompere la scena: nessuno vi obbligherà a proseguire.

Vi ricordiamo, inoltre, che, **l'identità di genere, l'orientamento sessuale, le differenze di sesso biologico e la condizione sociale della donna, NON SONO ARGOMENTO DI GIOCO**. Non riteniamo necessario trattare questi argomenti, non perché non siano importanti, ma perché riteniamo che il tema del larp vada in una direzione differente. Le donne, in questa ambientazione hanno gli stessi diritti e possibilità degli uomini.

Siamo altresì costretti a ricordare che, uno dei temi dell'evento sarà il **RAZZISMO**. Vogliamo, come già detto, in precedenza, affrontarlo con logica e visione moderna: non vi sarà quindi uso di black-face, ma ci riserviamo di usare un linguaggio coerente con i tempi in cui è ambientato l'evento.

È interesse dell'intero team di sviluppo del larp e di Terre Spezzate condannare qualunque atto di razzismo che venga perpetrato durante la vita normale, ma in questo evento, consci della vostra maturità, vi invitiamo a vivere come se foste davvero nel 1914. Alcuni personaggi sono razzisti nei confronti delle popolazioni indigene: ciò non significa che il giocatore lo sia.

Ricordate sempre di discernere finzione da realtà.

Sempre vietato

Infine, è sempre vietato: colpire con le armi in lattice in affondo (di punta), colpire i genitali, colpire la faccia o la gola, sparare con le scacciaacani in interni, legare qualcuno per il collo o con i polsi dietro la schiena, trasportare di peso qualcuno sulle scale, ubriacarsi, arrampicarsi in punti troppo pericolosi, e simili. **Usa il buon senso**: i piccoli infortuni possono sempre capitare, ma se capitano di rado e per disgrazia, anziché spesso e per negligenza, è meglio.

Fai attenzione a...

Nascondere e perquisire

Come avrete modo di leggere più avanti in guida evento, rubare gli oggetti in questo evento non serve a nulla. Faremo in modo che tutti possano avere accesso a qualunque informazione sia necessaria per il risolversi della trama, a costo di farli magicamente ricomparire senza spiegazione. Vogliamo porre l'accento su questa meccanica a cui teniamo particolarmente. Negli ultimi anni più volte abbiamo visto trame bloccarsi perché un giocatore o più rubavano oggetti che non gli servivano, pur di bloccare il gioco altrui, nascondendoli in giro per la location e non introducendoli nuovamente in gioco. In questo larp specifico vi è una sola regola: **RUBARE NON SERVE**. Non avrete trame contrapposte tra PG, non avrete bisogno di nascondere un documento a qualcun altro perché quello specifico documento rivela una cosa super segreta che solo voi volete conoscere. Non è questo lo scopo del larp.

Abbiamo quindi deciso di risolvere a priori questo problema inserendo questa regola, su cui saremo **INFLESSIBILI: non rubate !**

Ubriachezza

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.

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", cerca di usare buon senso e non compiere azioni oggettivamente troppo pericolose (es. far camminare qualcuno con i polsi legati dietro la schiena, trasportarlo a spalle giù per una ripida rampa di scale...)

Sesso e intimità

Può capitare di voler interpretare scene romantiche o sensuali, sempre con senso di responsabilità e complicità tra i partecipanti. Rispettiamo e **usiamo spesso e volentieri le safeword**, e cerchiamo tutti di impegnarci per mantenere la scena un'esperienza serena per gli altri giocatori. Deve essere agevole, per chi lo desidera, giocare una scena di "sesso" **in modo astratto** (ad esempio: bacio sulla guancia, abbraccio con qualche scambio di parole, i due che parlano dopo).

D'altro canto, se la sensibilità individuale dei partecipanti lo consente, diverse situazioni "intime" possono essere rappresentate realmente, come ad esempio tenersi per mano, accarezzarsi i capelli e il viso bisbigliando parole d'amore, abbracciarsi e simili. Le azioni più spinte vengono invece simulate, mimandole o accennandole in chiave più soft e ricorrendo ad alcune convenzioni. Evitando comunque, ovviamente, di toccare i genitali, il seno, il sedere, l'interno coscia.

Ad esempio, un bacio sulla guancia o un bacio a stampo sulle labbra rappresentano il bacio appassionato. 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 (in modo più efficace, e decisamente meno ridicolo, rispetto al *mimare di cavalcare il partner attraverso i vestiti*, cosa che sconsigliamo). Queste convenzioni fungono anche da codice: se vedi due persone che si slacciano la giacca o sollevano parzialmente la gonna, il tuo personaggio li ha sorpresi mentre commettevano atti carnali.

Subito dopo l'eventuale estasi, gli amanti dovrebbero giocare un dialogo insieme, che sia un saluto amaro, uno scambio di tenerezze, una promessa d'amore. È scontato, ma lo esplicitiamo: si possono coinvolgere in queste scene **SOLO** persone che abbiano raggiunto l'età del consenso.

Scene romantiche

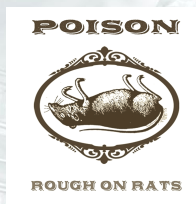
Diversi personaggi di Ravenswood hanno, o vorrebbero avere, relazioni sentimentali con altri personaggi: quando interpreti una scena romantica (abbracci, carezze ecc.) usa il buon senso ed evita tutto ciò che può essere fastidioso o invadente per l'altro giocatore.

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

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

L'imiti del gioco

Zone e oggetti fuori gioco



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". Alcune porte potrebbero essere chiuse anche con **FIORI GIALLI** per favorire la visibilità delle stesse.

Le camere sono "fuori gioco"

Tutte le camere da letto dei giocatori nel castello sono da considerarsi ambienti FUORI GIOCO. Non avverranno scene al loro interno e vi invitiamo a non entrarci se non per bisogni personali.

Inizio e fine

La musica di fine Atto / di fine gioco

Una musica in crescendo, diffusa dagli altoparlanti, annuncerà sia la fine di ogni atto di gioco sia la conclusione del larp sabato notte. Il brano musicale durerà alcuni minuti, usati per concludere la scena che stai giocando; quando la musica si conclude, il gioco sarà finito.

Lo staff fuori gioco

Nessuno bada ai camerieri

I camerieri non sono veri personaggi, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte, dando meno fastidio possibile al gioco. I camerieri sono riconoscibili da un vistoso fazzoletto giallo portato alla cintura. Quando li incroci, ignorali. Se hai bisogno di parlare con uno staff per questioni “fuori dal gioco”, puoi invece rivolgerti al Direttore della Society, **Damien Ashcroft**.

I personaggi con **ARCHETIPO SOCIALE** possono interagire in maniera unica con i camerieri: ogni personaggio possiede dei **TOKEN** che può consegnare a uno dei camerieri e pescare da un sacchetto che contiene delle informazioni. Queste informazioni sono pettegolezzi su vari personaggi presenti all'evento. Fanne buon uso.

Il Direttore della Society

Se hai bisogno di parlare con uno Staff durante il gioco, vai a cercare il **Direttore della Society** e rivolgiti discretamente a lui. Lo troverai sempre in giro per il castello a dirigere i lavori di studio.

Puoi rivolgerti a lui per ogni questione, sia di carattere pratico sia più legata al gioco e ti risponderà con saggi consigli e spunti di azione.

Se vedi altri personaggi che parlano con il Direttore, non origliare - stanno discutendo di questioni “fuori dal gioco”.

Tutti in gioco, sempre in gioco

A parte questi accorgimenti, tutte le persone presenti sono sempre in gioco e non esiste alcun segnale per essere “fuori dal gioco”.

Il peso del comando

Interpretare un **personaggio** “**CAPO SPEDIZIONE**” in questo larp non è così facile come potrebbe sembrare. Al cuore del problema c'è una contraddizione: da una parte, l'ambientazione di riferimento (la Ravenswood, la nobiltà di inizio secolo, le classi sociali) impongono una rigida stratificazione sociale. Dall'altra, la natura collaborativa e corale del larp vuole che tutti i partecipanti... **partecipino** e si divertano.

Il trucco per risolvere questa contraddizione è intendere la figura del leader principalmente in chiave **altruista**. Nella finzione del gioco, lo scopo dei Capi Spedizione è portare a compimento la ricerca della loro spedizione; ma nella realtà, il motivo per cui abbiamo inserito nel larp personaggi a Capo di una spedizione è **distribuire il gioco**.

Interpretare bene un personaggio leader è alla portata di tutti; basta un po' di buona volontà e di impegno. Tuttavia, il modo migliore per farlo non è scontato e capita spesso che sia giocatori di lungo corso sia persone alla prima esperienza di larp **fraintendano** completamente lo scopo del leader. Talvolta questo ha conseguenze disastrose, ovvero “rovina il gioco” ad altri partecipanti.

Così come nella vita, fare il capo ha i suoi vantaggi, ma anche il suo peso: il ruolo di un leader è infatti faticoso e complesso! Un capo deve essere in grado non solo di seguire il proprio gioco, ma anche di essere un catalizzatore del divertimento altrui e un degno rappresentante del proprio gruppo.

È importantissimo quindi che tutti i giocatori in un ruolo di comando (non solo i “capogruppo”, ma tutti coloro che hanno almeno un sottoposto) leggano i seguenti punti. Sono consigli importanti su comportamenti che per molti non sono scontati e a cui, magari, nemmeno voi avete pensato:

- **Delega più che puoi**, non fare mai niente da solo. È probabile che a te arriveranno molti stimoli sul da farsi quando si gioca: essere il “centralino di smistamento del gioco” non è semplice, bisogna saper rinunciare all'azione personale per favorire un gioco collettivo che, al termine, avrà creato più dinamica e divertimento per tutti, anche per te.
- Fare il leader è un ruolo di responsabilità e altruista: la tua funzione nel gioco è **diffondere le informazioni** e le eventuali “missioni”, far sentire tutti coinvolti. Cerca, inoltre, di dare incarichi interessanti ai tuoi sottoposti, evita gli incarichi noiosi (es. “fare la guardia”). Quando un tuo sottoposto fa qualcosa di interessante, aumenterà di ritorno anche il tuo gioco e la tua dinamica.
- Evita di dare **incarichi** solitari, ma impegnati a distribuire i compiti a **coppie** di giocatori o a piccoli gruppi: questo renderà più divertente l'incarico. E il senso degli incarichi è: generare gioco. La soddisfazione che ricaverete dal giocare non sarà legata a quanto riuscirete a raggiungere uno scopo, ma piuttosto a quali relazioni svilupperete nel tentativo: il viaggio conta più della meta.

- Fidati dei tuoi sottoposti e **condividi le informazioni** con loro tutte le volte che è possibile: fare “riunioni per pochi” è un'attitudine che non favorisce lo scambio di informazioni e ferma il gioco degli altri (e quindi quello generale). Quindi non proporre mai tali tipi di incontri e, se qualcuno te li propone, fai di tutto per renderli più aperti. Anche nelle riunioni segrete, lascia partecipare i servi e i sottoposti.
- **Riunisci il gruppo** almeno una volta per Episodio, coinvolgi sempre aiutanti e sottoposti nella presa delle decisioni; ne usciranno godibili discussioni e momenti di gioco che ti divertiranno anche solo per il confronto con gli altri.
- Fatti conoscere, intesi relazioni, sii il “volto” del gruppo. Sei il leader, devi essere riconoscibile e conosciuto.
- Favorisci l'azione agendo sui tuoi sottoposti, nel bene e nel male. Premi e punizioni sono bene accettati e incoraggiati. **Ignorare** un giocatore, invece, è un errore molto grave!
- **Non tentennare** e sii sempre chiaro con il tuo gruppo: qui si può “sbagliare” e anche l'errore (soprattutto l'errore) vivifica le dinamiche di gioco. Quando una discussione si protrae, prendi una decisione definitiva, comunicala chiaramente a tutti e manda avanti la storia!
- Impara il ruolo, il nome e il volto di tutti i tuoi sottoposti.
- Il divertimento dei giocatori **ha sempre la precedenza** sulla ragion di stato: il gioco riesce non quando “la tua squadra vince”, ma quando il gruppo si diverte.

Ricorda, inoltre, che il Capo Spedizione, in quanto **Archetipo LEADER**, ha un'abilità unica: egli **DEVE** parlare al Simposio di Sabato sera per la propria spedizione. Nessun altro può prendere parola durante il Simposio.

Si occupa inoltre di presentare i nuovi membri durante la festa di venerdì sera, per far sì che vengano accolti dalla Society.

Combattimento e ferite

L'approccio al combattimento di Ravenswood non è sportivo né agonistico, ma **cinematografico**: duelli e risse sono l'occasione per creare scene dinamiche e coinvolgenti. Non focalizzarti quindi sul battere l'avversario a tutti i costi, ma sul dare vita a una bella scena e sul rappresentare coerentemente il tuo personaggio. Come nella vita reale, una ferita è grave e bisogna di cure immediate per non far peggiorare la situazione: nel larp vale la stessa regola.

A Ravenswood, 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?” è una linea guida molto efficace per creare scontri fisici che siano giocabili e si svolgano senza intoppi.

Inoltre, non siamo in un videogioco (un media in cui è tradizione che gli scontri siano frequenti e privi di effetti duraturi). Piuttosto, come in un film, il combattimento dovrebbe essere una cosa seria e con rischio di gravi conseguenze, cui i personaggi si dedicano solo quando la situazione non presenta altre alternative.

Durante il gioco, tutti fingeremo che le armi siano vere e interpreteremo le “ferite” subite in modo convincente e drammaticamente appropriato: una coltellata di striscio non uccide nessuno, ma fa comunque **molto male**!

Effetti del combattimento

Ogni volta che vieni colpito, devi **accusare** il colpo, con un gemito, un passo indietro, un grido di rabbia, mimando il contraccolpo o simili. Questo sia per la scena sia per rendere chiaro agli altri partecipanti che ti hanno preso.

Quando subisci alcuni colpi, il tuo personaggio è **Ferito**: urla di dolore, barcolla, rimani zoppo o confuso ma, se lo desideri, puoi ancora stringere i denti e agire, benché con difficoltà. Dovrai però **farti medicare** alla fine dello scontro.

Quando subisci ulteriori colpi dopo che sei Ferito, il tuo personaggio è **Sconfitto**: forse è gravemente ferito, o comunque stordito, atterrato, esausto o terrorizzato. La cosa importante è che non sei più in grado di combattere, né di fuggire. Puoi solo sperare che qualcuno venga a salvarti. Non puoi agire di nuovo finché non vieni **medicato**. Ti *sconsigliamo* tuttavia di far “svenire” il tuo personaggio per più di qualche secondo: interpretare lo svenuto è noioso e non aggiunge molto al gioco degli altri.

Normalmente i personaggi **non muoiono**: vedi oltre, il paragrafo “La morte” per le eccezioni. *In breve*: nel caso in cui tu possa uccidere qualcuno, **concedi sempre** alla tua vittima una bella scena di agonia, in cui prima di morire ha la possibilità di un disperato saluto ai suoi cari, di dire le sue ultime parole o simili. Di base, **evita sempre di creare scene come esecuzioni** e sgozzamenti, cioè scene che, per coerenza, prevederebbero la morte istantanea del personaggio, eventualità non prevista.

Armi

Soltanto i PG con Archetipo **AVVENTURIERO** possono fare uso di armi, che siano esse bianche o da fuoco, e ricorrere alla forza brutta. **Tutti gli altri personaggi**, che non saranno mai in grado di difendersi, dovranno considerarsi sempre **FERITI** al primo colpo subito da qualunque fonte.

Combattimento e Armi Bianche

Per combattere utilizzeremo le tipiche “armi in lattice” da larp: repliche innocue e realistiche di armi bianche. Durante il gioco, tutti fingeremo che le armi siano vere e interpreteremo le “ferite” subite in modo convincente e drammaticamente appropriato. Per convenzione, il primo colpo netto da un’arma bianca che subisci ti **Ferisce**: urla di dolore, rimani zoppo o confuso ma, se lo desideri, puoi ancora stringere i denti e agire. Il secondo colpo netto ti **Sconfigge**: il tuo personaggio è gravemente ferito, o comunque è esausto, a terra, demoralizzato o terrorizzato e non sei in grado di combattere né di fuggire.

Quanto è forte un AVVENTURIERO

I personaggi con archetipo **AVVENTURIERO** sono abituati a sopravvivere nei luoghi più insospitati del pianeta. Possiedono competenze di combattimento, forse dovute a un passato nell’esercito o semplicemente all’esperienza maturata nel fronteggiare numerosi pericoli. Poco importa quale sia la causa: sappiate che nessuno, al di fuori di un vero avventuriero, sarebbe in grado di affrontare sforzi fisici pari a quelli che loro riescono a sostenere.

Per convenzione, i PG avventurieri possono subire 2 colpi prima di essere **FERITI**.

Vogliamo lasciarvi libertà nel modo di interpretare queste poche regole. Usate il buon senso.

Armi da fuoco

Le armi da fuoco sono rappresentate da **scacciacani**, ovvero “dissuasori acustici” in metallo che hanno l'aspetto e il peso di una pistola vera. Le scacciacani funzionano con **cartucce a salve**, ovvero bossoli privi di proiettile, che fanno un lampo e un forte botto. Le scacciacani hanno la canna otturata e i gas in espansione della cartuccia fuoriescono lateralmente, da un'apertura nella canna della pistola.

CHIUNQUE deve cedere di fronte alla minaccia di un'arma da fuoco e arrendersi. **NESSUNO** può tentare di contrapporsi a chi lo sta puntando con un'arma da fuoco. Gli **AVVENTURIERI** possono ignorare questa regola, ma non saranno immuni ai colpi subiti.

Non esistono supereroi in questo evento, i vostri personaggi sono delle persone normali che non hanno (tranne che in rarissimi casi) mai impugnato un coltello o una pistola. Non siete dei ninja.

Per convenzione, ogni colpo da arma da fuoco subito ti **SCONFIGGE**, tranne gli **AVVENTURIERI** che possono subirne 2.

Sparare in sicurezza

Le scacciacani non sono armi e non possono uccidere nessuno, ma non sono neppure giocattoli: sono come grossi **petardi** e possono quindi far male se usate impropriamente.

È fondamentale usare le scacciacani in sicurezza e **con particolare cautela**, evitando di sparare a un giocatore troppo vicino, di assordarlo, di colpirlo con i gas in espansione.

Prima dell'inizio gioco spiegheremo e faremo provare le scacciacani a tutti i partecipanti, perché imparino a usarle in sicurezza. Qualche anticipazione:

- Comportati sempre con la stessa cautela che avresti con una vera pistola carica.
- Spara solo a giocatori ad almeno due metri di distanza. Se sono più vicini, fai due o tre passi indietro prima di sparare.
- Non puntare alla faccia, ma sempre al torso.
- Estendi sempre completamente il braccio prima di fare fuoco. Se la tua faccia (o quella di chiunque altro) è vicina alla pistola, non sparare.
- Se sei confuso, se ti trovi in una rissa concitata, se non vedi quello che succede o simili, non sparare.
- Non tenere il dito sul grilletto se non subito prima di sparare. Trasporta la pistola nella fondina, non farla cadere, non tenerla col cane armato, non sparare per scherzo a vuoto perché “tanto è scarica” (e poi c'era il colpo in canna), e così via.

- Non toccare o strappare mai la pistola impugnata da un altro giocatore: se spara, il movimento violento del carrello ti ferirà la mano. In eventuali risse con personaggi armati, sii molto prudente: al massimo afferra il braccio che regge l'arma, mai l'arma stessa.
- Infine, le scacciaacani sono rumorose e le cartucce costano; pur essendo l'area di gioco molto isolata e avendo noi l'autorizzazione esplicita a utilizzare petardi, ti invitiamo a usarle solo per esigenze di gioco e non sparare in aria solo per il gusto di fare casino. Grazie!

Risse

Le scazzottate e altri scontri disarmati saranno simulati in sicurezza “giocando a fare la lotta”, cioè tirando colpi a vuoto o delicatamente al corpo, o afferrando in modo innocuo e complice l'avversario.

Come per i duelli armati, anche gli scontri corpo a corpo nella fiction sono pericolosi. Nessuno ne esce davvero indenne. Chiediamo anche in questi casi di interpretare realisticamente le botte ricevute, dando vita a scene drammatiche e belle da vedere.

Se la rissa è tra due personaggi o gruppi simili, l'esito dello scontro è lasciato all'interpretazione del momento. Se il tuo schieramento è chiaramente più debole di quello nemico, è il momento di farti pestare! Nessuno gioca per vincere: lo scopo è perdere, con stile, perché la sconfitta aumenta l'impatto emotivo della scena e fornisce materiale per una successiva rivalsa o vendetta.

Come regola generale un PG con archetipo **AVVENTURIERO vince SEMPRE** su un qualunque altro archetipo in questo frangente.

Se vuoi far capire al tuo avversario che sei un Avventuriero usa una frase evocativa che sia abbastanza chiara, ad esempio *“Cosa pensi di fare, scricciolo? Sai che sono un avventuriero? Dai, fatti sotto!”*

L'incontro di boxe

L'incontro di pugilato che si terrà il **venerdì sera** sarà un torneo tra diversi contendenti in scontri 2vs2. Lo stile di combattimento è un misto tra il pugilato e la lotta. Lo scontro viene vinto quando uno dei due combattenti rimane al tappeto per 5 secondi senza riuscire a rialzarsi oppure quando uno dei due si arrende e concede la vittoria.

I combattimenti sono puramente scenici e l'esito viene stabilito dai due giocatori prima dello scontro.

La regola fuori gioco per la decisione è la seguente: i due combattenti si avvicinano tra loro per avvolgere le mani tra le bende. Si aiuteranno l'un l'altro e in quest'occasione, parlandosi a bassa voce, concorderanno chi vincerà e, se vogliono, in che modo. L'esito dello scontro può essere lasciato al caso, facendo (discretamente) pari o dispari prima di iniziare, oppure decidendolo insieme. Il momento di dialogo è anche occasione per mettersi d'accordo fuori gioco sul livello di intensità dello scontro o per stabilire un segnale per portare lo scontro alla conclusione.

Unica regola da considerare in questo caso: un PG con archetipo **AVVENTURIERO** vince **SEMPRE** su un qualunque altro archetipo in questo frangente.

Esempio:

Stefan e Inge si sfidano ad un incontro di boxe, i personaggi si avvicinano tra loro affinché i giocatori possano aiutarsi con la fasciatura delle mani e rapidamente accordarsi. Decidono di lasciare l'esito al caso: fanno pari e dispari e la fortuna favorisce Stefan, che vincerà l'incontro. I due ne approfittano anche per accordarsi sull'andamento dell'incontro: Inge assisterà tutti i colpi iniziali mettendo in difficoltà Stefan, che rimarrà al tappeto per qualche secondo, per poi rialzarsi. Inge allora lo irriterà (Stefan suggerisce un insulto alla sua famiglia, a cui tiene molto) e gli proporrà la resa. Stefan si infurierà e reagirà, e dopo qualche scambio butterà Inge a terra e la colpirà finché non rimarrà al tappeto.

E le armi?

Tutte le armi, sia bianche sia da fuoco, saranno fornite da Terre Spezzate nel caso in cui sia necessario che i PG ne entrino in possesso. Durante il gioco le armi verranno custodite dal PNG RUFUS, l'assistente del Guardiacaccia W. Ransome. Alla fine della scena in cui sono state utilizzate andranno riconsegnate allo stesso.

NON PORTATE CON VOI NESSUNA ARMA PERSONALE, di nessun genere.

Non imboscatevi armi addosso pensando di essere più furbi. Non serviranno.

La morte, ovvero la sua assenza

Nessun personaggio può uccidere né morire a Ravenswood... 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, sconfitto e bisognoso di cure mediche, che i pg con **ARCHETIPO MEDICO** non mancheranno di somministrarti.

Guarigione / Medicina

Se sei stato **Ferito** o **Sconfitto**, rimarrai in questa condizione finché non vieni portato da un medico, ovvero un altro personaggio dotato della capacità di trattare le ferite.

Il medico deve **spogliarti**, almeno parzialmente, (arrivando a esporre la pelle nuda o almeno la camicia in un punto dove sei stato ferito) e quindi può provare a **fasciarti**, steccarti o "operarti". È necessario che utilizzi **diversi oggetti scenici** appropriati (ago e filo, bende insanguinate, trucco o sangue finto per simulare la ferita, e così via).

Lo staff metterà a disposizione un laboratorio medico in uno degli ambienti di gioco che invitiamo ad usare quando possibile: dopotutto nessun elegante gentiluomo di inizio secolo vorrebbe essere operato sul pavimento di un castello. .

Dopo che il medico ti ha "ricucito", ti dirà per quanto tempo sarai in convalescenza e quanto ci metterai a riprenderti, o potrà darti altre indicazioni a sua discrezione ("non caricare peso su questa gamba per almeno una mezz'ora"). Rispetta le sue indicazioni sulla convalescenza: è lui l'esperto! Naturalmente è impossibile interpretare dei tempi realistici di guarigione nel corso di un evento di poche ore, ma si può comunque "far pesare" la convalescenza giocando una bella scena.

I medici

Il medico deve:

- portarsi da casa gli strumenti necessari alla sua arte, cose come: bende, garze, sangue finto, ago e filo per simulare suture, boccette d'acqua o di "unguenti" da spalmare; volendo, attrezzi chirurgici come pinze o seghetto. Metteremo materiali adatti a disposizione di chi ne è sprovvisto, ma consigliamo ai medici di portarsi una decina di bende lunghe un paio di metri (è sufficiente strappare a strisce un vecchio lenzuolo o qualsiasi altro pezzo di stoffa bianca)
- esaminare e trattare i feriti che gli vengono portati, interpretando una bella scena di rozza (e dolorosa) medicina di inizio '900 utilizzando gli attrezzi di cui sopra. Come minimo è necessario che il medico spogli parzialmente il paziente, arrivando a esporre la pelle nuda in un punto dove è stato ferito e che traffichi su ogni ferito per almeno due o tre minuti o più.
- stabilire la gravità delle ferite e i tempi di guarigione, comunicandoli al paziente. Spetta quindi al giocatore medico decidere quanto è grave ogni ferita e quali effetti esatti avrà (basandosi, se possibile, su quanto avvenuto in gioco e su quanto gli spiega il paziente).
- evitare di pronunciare diagnosi troppo difficili da rappresentare scenicamente (es. amputare una gamba; al massimo, una mano, o meglio ancora "la gamba è rotta, puoi camminare solo con un bastone e a fatica").

- Raccomandiamo ai medici di non assegnare convalescenze troppo lunghe e debilitanti, sono noiose e non danno valore al gioco.
- Piuttosto, se sei un medico, improvvisa un'operazione chirurgica per estrarre il bossolo di proiettile che si è conficcato nella gamba dell'avventuriero che hai sotto le tue cure.

La morte

Per permettere a tutti di godersi l'evento, e poiché vogliamo rappresentare uno scenario ricco di conflitti ma molto lontano da un continuo massacro, di norma **non è possibile uccidere** nessuno (tranne in alcuni casi specifici, che saranno chiaramente indicati). I **cattivi PNG** possono sempre essere abbattuti ed uccisi, ma con logica.

Quindi: **non fare mai scene** in cui giustizi, sgozzi, accoltelli ripetutamente, massacri di colpi un'altra persona, o comunque non compiere azioni che, realisticamente, dovrebbero uccidere senza scampo il tuo nemico, anche sui PNG, *perché queste scene, lasciatemelo dire, sono molto italiane e fanno cagare ! (nd Orva)*. Siate in grado di trovare soluzioni di gioco che non comprendano **SEMPRE E SOLTANTO l'eliminazione del problema**.

Avete una capacità oratoria, usatela, ogni tanto.

Se sei un medico, **non dire mai** che un paziente è **morto** o sta per morire. Se sei ferito, non dire mai al medico "mi hanno sgozzato" o "mi hanno sventrato", ma piuttosto "ho una ferita al collo" o "quel porco mi ha pugnalato".

Se nella foga del momento qualcuno sbaglia, *mettici una pezza*: "era solo una ferita di striscio", "per fortuna il pugnale non ha trafitto nessun organo interno" o così via. Di base, nessun personaggio muore mai dissanguato o in seguito a infezioni, né viene trafitto al cuore in uno scontro senza importanza, né rischia che una banale coltellata gli tagli un'arteria.

Eccezioni: quando morire

In questo evento la morte può non essere soltanto **fisica**, ma **ANCHE sociale e mentale**. Esistono **quattro** modi specifici in cui un personaggio può uscire di scena:

- **Espulsione dalla Society**: per proteggere ciò che è stato costruito da Lord Ravenswood e salvaguardare la vita stessa della Society, il Consiglio Accademico non si fa problemi ad attingere a tutte le proprie forze. Visto il ruolo di assoluto rispetto che gode nella vita pubblica ed accademica, grazie ai contatti politici ed economici che possiede, **un membro che venisse espulso** dalla Society diventerebbe in pochissimo tempo un pariah sociale, un emarginato che non verrebbe più preso in considerazione da nessuno, sia in ambito lavorativo sia accademico. **NESSUN** membro della Society, se non il più folle, proverebbe a sfidare il consiglio Direttivo. I nomi di chi lo ha fatto sono oggi dimenticati, cancellati e ridotti a vivere come mendicanti ai bordi della strada.

- **Esaurita la sanità mentale:** i pg riceveranno ad inizio evento un braccialetto con perline rosse, ogni perlina rappresenta il **pool di sanità mentale** a disposizione del pg. Una volta esaurito il **pool** (*per le modalità della perdita di sanità mentale vi rimandiamo al capitolo specifico che troverete più avanti*) dovete recarvi allo studio della **psicologa Lou Von Salomé**, lì riceverete un braccialetto con perline nere, rappresentante la poca sanità mentale che vi è rimasta. Una volta esaurita anche quella, il vostro personaggio ha totalmente perso la testa, il giocatore dovrà recarsi quindi in regia dove verrà istruito a riguardo.
- **Parola chiave:** se un PG o un PNG pronuncia, rivolgendosi a voi, la parola chiave **MORTAL**, ti sta indicando che il suo colpo è mortale e non vale la regola dell'impossibilità di morire. Chi può usare questa specifica meccanica lo ha chiaramente indicato nei suoi prologhi, nelle modalità e nelle circostanze previste. Non sarà possibile abusare di questo potere!
- **Codice colore - Luce verde:** qualora vi troviate in una stanza illuminata con una luce verde molto forte emessa da una fonte fissa (quindi una lampada gestita dallo staff) significa che il vostro personaggio sta assistendo alla manifestazione di qualcosa appartenente ai Miti. Visto che nessuno dei PG è mai entrato in contatto prima con essi, il vostro cervello rischia di esplodere. Se non possedete con voi un **Simbolo degli Antichi** (*vedere più sotto le specifiche*) da spezzare in quel momento, **morirete** sul colpo. Simulate come volete la scena, ma sappiate che non vi è alcuno scampo.

E se mi muore il personaggio?

Se dovessi morire, impazzire al punto tale da farti rinchiusere al manicomio di Edimburgo o peggio, essere espulso dalla Society, non preoccuparti. Quando avrai finito la tua scena di morte, recati in regia dove ti verrà comunicato ciò che succederà. E ricorda:

"Non è morto ciò che può attendere in eterno, e col volgere di strani eoni anche la morte può morire."

Gestire i cadaveri

Quando muore un nemico buttalo dietro ai cespugli, oppure allontanati! Dopo che uno scontro è finito e la situazione si è calmata, è buona norma allontanarsi dalla zona dello scontro lasciando ai nemici un po' di privacy. O, in alternativa, spostare i cadaveri abbattuti dietro un cespuglio. In questo modo, gli organizzatori e i collaboratori che li interpretano potranno andarsene ed evitare di perdere troppo tempo a impersonare il cadavere di un nemico!

Barelle: ci saranno due barelle di legno in infermeria, ricorda di usarle e di farle usare per trasportare i cadaveri o i feriti. Portare un cadavere di peso è molto faticoso se fatto da soli, e anche un po' pericoloso, ma facendolo in 3-4 persone con la barella, diventa una scena divertente per tutti!

La Follia - descrizione e meccaniche

I personaggi di Ravenswood Explorer Society sono persone normali, non hanno mai avuto incontri con i misteri dei Miti, non hanno mai affrontato minacce provenienti dalle oscure dimensioni oltre il tempo ne hanno mai letto oscuri tomi. Sono, dopotutto, studiosi, professori e professoressche che si dilettono in studi sul mondo e sulla cultura antropologica, su antiche lingue e reperti archeologici.

NESSUNO dei vostri PG sa niente riguardo a Culti, Antichi, Dei Esterni, etc.

Ma, allora, perché dovrebbero impazzire? Beh, perché questo è un **Lovecraft Tale**, dopotutto.

Ogni personaggio partirà con un punteggio prestabilito di **SANITÀ MENTALE**, rappresentato fisicamente da un braccialetto con delle perline rosse, ogni perlina rappresenta 1 punto di sanità mentale a disposizione del pg. Una volta esaurito il pool **DOVETE** recarvi allo studio della **psicologa Lou Von Salomé**, lì riceverete un braccialetto con perline nere, rappresentante la poca sanità mentale che vi è rimasta. Una volta esaurita anche quella, il vostro personaggio ha totalmente perso la testa: il giocatore dovrà recarsi quindi in regia dove verrà istruito a riguardo.

Ma come si perde Follia?

Durante l'evento vi troverete ad avere a che fare con alcuni oggetti e codici colore diegetici che ci permettono di farvi capire cosa succederà senza ricorrere a chiamate o interventi masteriali.

Quando vedrete una **FORTE LUCE ROSSA** o troverete un oggetto o un documento completamente **ROSSO** (gli abiti non sono ovviamente compresi) perderete **1 punto follia**, sarà vostro compito spostare la pallina da un lato all'altro del braccialetto. Rappresenta il vostro contatto con i Miti, qualcosa di inspiegabile, insondabile, troppo complesso perché il vostro cervello lo possa concepire, portandovi a soffrire.

Quando vedrete una **FORTE LUCE BLU**, la follia starà avendo il sopravvento su di voi bloccandovi inesorabilmente sul posto. **NON MUOVETEVI E NON PARLATE** finché la luce non si spegne. Rappresenta un grande shock mentale che vi destabilizza e vi lascia intorpiditi e storditi per qualche secondo dopo la fine dell'effetto. Questo effetto non vi fa perdere punti follia. - **nota: l'avventuriero non può usare il suo token per resistere a questo effetto.**

Quando vedrete una **FORTE LUCE VERDE** significa che il vostro personaggio sta assistendo alla manifestazione di qualcosa di molto potente appartenente ai Miti. Visto che nessuno dei PG è mai entrato in contatto a questo livello con essi, il vostro cervello rischia di esplodere. Se non possedete con voi un **Simbolo degli Antichi** (*vedere più sotto le specifiche*) da spezzare in quel momento, **morirete** sul colpo. Simulate come volete la scena, ma sappiate che non vi è alcuno scampo per voi. - **nota: l'avventuriero non può usare il suo token per resistere a questo effetto.**

La psicologa

La dottoressa **Lou Von Salomé** è un'innovatrice nel campo della psicologia e della psicoanalisi, e sta sperimentando i suoi studi sull'ipnotismo. La dottoressa si occuperà durante il gioco di due cose, principalmente: dare i braccialetti con le perline nere, indicanti il pool di punti sanità mentale rimasti al pg, a chi ha esaurito i punti sanità mentali rossi; eseguire delle sedute di regressione ipnotica.

I personaggi possono recarsi dalla psicologa in 3 casi distinti:

- quando hanno esaurito i punti sanità mentale sul loro braccialetto rosso, in questo caso riceveranno un braccialetto nero e potranno segnarsi per eseguire una seduta con la dottoressa, se vorranno;
- quando vogliono partecipare ad una seduta con la dottoressa, dovranno quindi inserire il loro nome sul foglio di prenotazione, NB: segnarsi sul foglio di prenotazione comporta farsi dare il braccialetto nero anche se non si hanno esaurito i punti sanità rossi;
- Se si ha un Fato che ordina di recarsi dalla Dottoressa.

La seduta con la Dottoressa Von Salomé è una **BLACKBOX** e segue le seguenti regole:

- Per partecipare bisogna segnarsi sul foglio di prenotazione presente all'ingresso del suo studio, questo per evitare il formarsi di brutte code;
- Si può partecipare solo 1 alla volta;
- Le sedute sono divise in slot da **mezz'ora l'uno (30 minuti)**, vi preghiamo di arrivare in orario alla vostra seduta, la Dottoressa aspetterà 5 minuti, al termine dei 5 minuti di ritardo si prende la libertà di poter accogliere un paziente che non si era segnato o di prendersi una mezz'ora di meritato riposo;
- Quando vi segnate sul foglio per la prenotazione, l'assistente della Dottoressa vi chiederà di consegnargli il vostro braccialetto rosso e vi darà un braccialetto nero;
- All'inizio della seduta la Dottoressa vi darà istruzioni ben precise, vi preghiamo di attenervi a quello che vi viene spiegato e seguirle, quello che avviene dopo che siete stati ipnotizzati e fino al vostro risveglio avviene per convenzione all'interno della vostra mente;
- Ricorderete quello che è successo durante la seduta e alla fine di essa la Dottoressa vi consegnerà la vostra cartella clinica con la vostra **diagnosi**, consistente in una busta chiusa. La cartella è un **documento off game** che dovrete leggere prima di ritornare in gioco;
- Quello che vi dirà la Dottoressa sulla vostra salute mentale è **VERO e INSINDACABILE**. Non è una ciarlatana, ma una psicologa stimata, facente parte del direttivo della Society e tra i membri di spicco dell'Ospedale Psichiatrico di Edimburgo.

Convenzioni e meccaniche

Archetipi

Ogni personaggio, nella sua scheda, troverà indicati alcuni **archetipi**, che influenzeranno la sua esperienza di gioco. Gli archetipi rappresentano in parte la vostra “classe”, dandovi alcune competenze uniche che potrete sfruttare per portare a termine compiti, sfide o trionfare nella vostra ricerca della verità.

N.B. Una cosa che vogliamo sia chiara e fondamentale per far sì che tutti si godano il gioco è la **COMPARTIMENTAZIONE DELLE COMPETENZE**. Se **NON** avete una competenza, non tentate di indugiare in un'attività che non vi compete. Vi è sicuramente un membro della vostra spedizione o di un'altra in grado di aiutarvi.

Se, nella vita reale, siete un appassionato studioso di greco antico, ma avete preso un pg avventuriero, non traducete dal greco, lasciate che sia il linguista a farlo, così che possa godersi appieno la propria scena e sfruttare pienamente la sua scheda. Vogliamo che **TUTTI** abbiano la possibilità di godere appieno l'evento ed essere fondamentali, senza trovare giocatori che centralizzano il gioco intorno a sé.

Gli archetipi potranno avere sia **abilità passive** (quindi sempre attive e valide, che vi permettono di fare determinate cose nel gioco) sia **abilità attive** (cioè attivabili utilizzando il **TOKEN** che troverete nella vostra busta pg). Gli archetipi sono qui descritti, insieme ai poteri e al metodo per attivarli:

Erudito

Gli anni di studio hanno dotato il PG di un elenco di conoscenze uniche, sparse in diversi campi del sapere. Sarà suo compito scovare le informazioni necessarie sfruttando tutti i mezzi che la Society mette a disposizione.

Abilità attivabile con token VERDE: Può ottenere informazioni UNICHE e DETTAGLIATE su un singolo argomento specifico legato al suo campo di studi consegnandolo al **bibliotecario Riley Armitage**.

Abilità passiva: Ottiene informazioni UNICHE sull'argomento legato al suo campo di studi (esempio: un erudito storico dell'arte otterrà informazioni UNICHE su un particolare pittore, stile pittorico, scuola o corrente artistica).

Linguista

Il PG è un esperto linguista che conosce DUE lingue antiche e UNA moderna, sarà suo compito tradurre i testi che verranno trovati e dipanare i misteri nascosti della storia.

Abilità attivabile con token BLU: Ottiene la traduzione corretta e immediata di un testo che sta analizzando consegnandolo al **bibliotecario Riley Armitage**.

Abilità passiva: Conosce TRE lingue e ottiene i cifrari per tradurle.

NOTA BENE: Il latino e il greco antico saranno presenti nella loro forma corretta, quindi vi consigliamo di averne almeno un'infarinatura (promettiamo: non sarà traumatico come tornare al liceo!).

Per le altre lingue antiche, vi verrà fornito un cifrario personale FUORI GIOCO che vi permetterà di comprenderle.

Per quanto riguarda le lingue moderne, useremo francese e spagnolo.

Eventuali altre lingue conosciute dai personaggi saranno anch'esse accompagnate da un cifrario personale FUORI GIOCO per agevolarne la comprensione.

L'inglese, l'italiano e il tedesco non saranno presenti come lingue "in gioco".

L'inglese è considerato, per convenzione, la lingua parlata dai personaggi durante il larp, e sarà naturalmente rappresentato dall'italiano per motivi pratici. Abbiamo quindi scelto di non aggiungere ulteriori complicazioni alla fruizione dei dialoghi.

Lo stesso vale per il tedesco: sarà presente un gruppo numeroso di personaggi tedeschi, e risulterebbe difficile giustificare l'uso del tedesco tra di loro senza creare barriere linguistiche.

Scienziato

Il PG è uno studioso di una disciplina scientifica, ha competenze teoriche e pratiche in vari ambiti del sapere, dalla bioelettrica, alla meccanica, alla chimica, e via scorrendo. Il suo animo e la sua competenza pratica gli permettono di operare in sicurezza nei laboratori della Ravenswood Explorer Society.

Abilità attivabile con token GIALLO: evita il fallimento potenziale di un esperimento consegnandolo al **responsabile di laboratorio, dott.ssa Janette MacLeod**.

Abilità passiva: può accedere al laboratorio scientifico e utilizzarlo.

Sociale

Il PG è una di quelle persone di mondo avvezze ad avere tante conoscenze, amici in ogni dove, capaci di affascinare e conquistare con un sorriso anche il più diffidente degli indigeni.

Abilità attivabile con token: Il PG possiede **TRE token - DUE rossi e UNO nero**.

Il **token NERO** può fornire informazioni approfondite sul passato di un PG, va imbucato insieme al nome e cognome di un personaggio di cui si vuole avere informazioni e si riceveranno quanto prima risposte private.

Il **token ROSSO** consente di pescare da un sacchetto un'informazione e/o un pettegolezzo relativo ai membri della Society fermando un cameriere della tenuta (png con il fazzoletto giallo).

Avventuriero

Il personaggio è abituato a sopravvivere nei luoghi più inospitali del pianeta. Possiede competenze di combattimento, forse dovute a un passato nell'esercito o semplicemente all'esperienza maturata nel fronteggiare numerosi pericoli. Poco importa quale sia la causa: sappiate che nessuno, al di fuori di un vero avventuriero, sarebbe in grado di affrontare sforzi fisici pari a quelli che loro riescono a sostenere.

Abilità attivabile UNA volta ad evento: resiste ad una situazione di stress ed evita di perdere sanità mentale *(non è attivabile con i codici colore VERDE e BLU, vedi più avanti per dettagli);*

Abilità passiva: può impugnare e usare armi da fuoco o da mischia e può compiere attività fisiche impegnative.

Marconista

Il PG è uno dei pochi ad aver imparato a usare questa meraviglia della tecnica: il telegrafo. Inoltre conosce l'alfabeto MORSE, può tradurre messaggi e inviarli a sua volta.

Abilità attivabile UNA volta: ottiene la traduzione corretta di un messaggio ricevuto chiedendo aiuto all'assistente del telegrafo, Andrea Beltramini.

Abilità passiva: conosce il linguaggio MORSE e sa usare il telegrafo.

(Verrà fornito un cifrario personale fuori gioco per decodificare il codice MORSE)

Medico

Il PG ha studiato medicina, è un medico che ha imparato sul campo di battaglia a rattoppare ferite, è un infermiere abile a salvare la vita delle persone, inoltre sa come calmare le persone e rincuorarle nel momento del bisogno.

Abilità attivabile con token BIANCO: permette AD UN ALTRO PG di recuperare UNA SANITÀ MENTALE dopo una scena giocata insieme, va consegnato al primo staff che incontri;

Abilità passiva: può capire gli stati di salute (tramite meccanica specifica nota solo ai medici) e può curare i PG feriti in combattimento.

Assistente

Il PG è un assistente / valletto / cameriere di un personaggio completo a cui è FEDELE.

NON può tradirlo o giocare contro il suo legame principale.

Il personaggio prenderà la **competenza passiva** dell'archetipo principale del PG a cui è legato (avventuriero / sociale / scienziato / erudito / linguista), in forma semplificata rispetto ad un PG completo.

Assistente scienziato: può aiutare durante gli esperimenti, ma non avrà a disposizione **TOKEN** per evitare il fallimento automatico della prova.

Assistente linguista: conoscerà solo UNA lingua antica a scelta, dei TRE linguaggi conosciuti dal suo PG di riferimento (il cifrario verrà consegnato venerdì insieme al prologo).

Assistente avventuriero: può impugnare le armi da fuoco e da mischia e può compiere attività fisiche impegnative.

Assistente sociale: possiede **DUE token ROSSI** che consentono di pescare da un sacchetto un'informazione e/o un pettegolezzo relativo ai membri della Society, fermando un inserviente della tenuta (png con il fazzoletto giallo).

Assistente erudito: possiede delle informazioni generiche su un argomento legato al suo PG di riferimento (le informazioni verranno consegnate insieme al prologo il venerdì)

Assistente medico: può trattare i PG feriti in scontri a fuoco o fisici

Vi sono poi due archetipi extra che potrete trovare IN AGGIUNTA al vostro archetipo principale, che vi darà delle descrizioni di background e delle abilità passive aggiuntive.

Leader

(in aggiunta ad un archetipo)

Il peso del comando grava sulle sue spalle. Potrebbe essere un Capo Spedizione o un Capogruppo, avrà il compito di coordinare i propri sottoposti e rispondere alla Society dell'avanzamento delle ricerche.

Abilità passiva: Il PG DEVE parlare al Simposio per la propria spedizione.

Nobile

(in aggiunta ad un archetipo)

Il sangue antico ha un importante ruolo nel mondo, le famiglie nobiliari da secoli cercano di mantenere il potere che il nuovo mondo sta lentamente erodendo. Il PG ha un titolo nobiliare, tipico della propria terra d'origine, o è nominato da regnanti con un titolo nobiliare. Gli è dovuto rispetto come se fosse un Capo Spedizione; la Society è, dopotutto, molto attenta alla forma.

Abilità passiva: Il PG ha UN PUNTO SANITÀ MENTALE aggiuntivo rispetto al massimale.

Meccaniche

Favore

In gioco non esistono transazioni economiche tra personaggi che, invece, avvengono tramite **FAVORE**. Vi invitiamo a leggere il capitolo relativo all'ambientazione (*più avanti*) per comprendere la meccanica dei **favori**.

Investitori

Al fine di permettere alle spedizioni di essere finanziariamente sostenibili, la Society ha adottato un sistema basato sugli Investitori. Gli Investitori sono chiaramente indicati nel Prologo di venerdì. Entro l'inizio del Simposio di Sabato Sera, i personaggi Investitori dovranno decidere quali spedizioni supportare economicamente e in quale misura.

Ogni PG investitore troverà indicato nel Prologo un budget preciso a sua disposizione che potrà distribuire in quote minime di 1000£. Dovrà decidere, scrivendo in busta chiusa e consegnandola entro l'inizio del Simposio ad un membro del Consiglio Direttivo, quale o quali Spedizioni intende finanziare per l'anno successivo e in che misura.

La Society vede di buon occhio questo sistema per supportare i costi delle Spedizioni e premia i membri che aiutano le spedizioni in difficoltà che, altrimenti, rischierebbero di non essere autorizzate.

NB: anche se sei un PG ricco sfondato, se la spedizione non raggiungerà la soglia minima per essere autorizzata, non potrà ripartire l'anno successivo.

Ulteriori informazioni relative a questa meccanica verranno comunicate in gioco.

Dipendenze

Alcuni personaggi avranno in scheda una **DIPENDENZA: [X]** con indicato la tipologia di dipendenza da cui sono afflitti. Questa dipendenza non può essere sconfitta, i PG di Ravenswood sono persone disturbate: questa non è una storia di redenzione. Durante la giornata di sabato **DOVETE** indulgere nella vostra dipendenza **ALMENO TRE** volte: **UNA** al mattino (entro le 13), **UNA** al pomeriggio (entro le 19) e **UNA** alla sera (entro le 24).

Qualora questa dipendenza non dovesse venire soddisfatta, perderete **1 punto sanità** mentale ogni ora, fino a quando non soddisferete la dipendenza da cui siete afflitti

Morfina

Rappresentata da delle boccette di vetro piene di acqua e zucchero (consumabili senza problemi), la morfina sarà l'unica droga rappresentata in gioco.

Chiunque assuma morfina interpreterà progressivamente l'intossicazione e il rilassamento, fino a crollare e non riuscire a tenersi in piedi, il tutto accompagnato da allucinazioni, per la durata di una scena. Non può essere comprata liberamente, ne è così facile procurarsela. Starà a voi scoprire come fare.

Alcool

Rappresentato da dei bicchierini da shot pieni di tè freddo (consumabili senza problemi), l'alcool è la più comune delle dipendenze che affliggono i personaggi di Ravenswood.

Potete trovarla soltanto in locanda, recandovi da **Sam Shelby, il barista**, e domandando "QUELLO FORTE!"

Chiunque indulga nella sua dipendenza da alcolici, interpreterà progressivamente l'ubriacatura, che lo porterà a svelare uno dei suoi segreti alla prima persona che incontra.

Fobie

In seguito agli incontri con la **psicologa**, i vostri personaggi capiranno di essere impazziti. Per rappresentare questa discesa nella Follia, alla fine dell'incontro la Dottoressa vi consegnerà la vostra cartella clinica con la vostra **diagnosi**, consistente in una busta chiusa. La cartella è un **documento off game** che dovrete leggere prima di ritornare in gioco.

Dentro troverete la descrizione della **Fobia** che da quel momento in avanti affliggerà il vostro personaggio. *(usiamo il termine fobia per includere tutte le possibili derivazioni mentali che il vostro pg può sviluppare)*. Questi sono spunti di gioco che andranno ad arricchire la vostra esperienza nel Larp.

Cercate di seguirli.

Convinzioni

Alcuni personaggi hanno, o possono sviluppare in gioco, una **CONVINZIONE**. Questa meccanica rappresenta un'idea radicata nel personaggio così in profondità nel suo animo da non poter essere **MAI** cambiata.

Questo può rappresentare una fede religiosa, una convinzione politica, un pensiero antropologico o qualunque idea forte che caratterizza il vostro personaggio.

Durante l'evento, potrebbe venirci offerto di far vostra una **CONVINZIONE**: questo si manifesterà in gioco con un PG che vi spiegherà un concetto a lui molto caro e poi, alla fine del discorso vi dirà la **frase chiave** "Sei pronto ad

accettare la mia Verità? Chi lo potrà fare avrà indicato in prologo tutta la meccanica specifica, se non avete indicato qualcosa a riguardo, non inventate.

Se rispondete **affermativamente** la sua CONVINZIONE diventerà anche la vostra e NON POTRETE più tornare indietro.

Se risponderete **negativamente** non cambierà nulla.

Sarà poi compito di chi vi ha introdotto alla **CONVINZIONE** spiegarvi meglio in cosa essa consista.

Vogliamo spendere due parole per ringraziare gli amici de **La Forgia del Tempo**, che grazie al loro lavoro su **Eden's Gate** ci hanno ispirato per lo sviluppo di questa meccanica.

Veritas

Lo Staff, e anche alcuni personaggi, hanno la facoltà di usare la parola **Veritas**. Si tratta di un codice che significa: "Quanto segue è vero, devi prendere per buono ciò che ti dico ed obbedire a qualsiasi eventuale ordine".

- Esempio: "**Veritas**: questa lapide è troppo pesante, non puoi spostarla" (dopo che un personaggio ha cercato di "rubare" una lapide di polistirolo che nella realtà peserebbe 300 chili).
- Esempio: "**Veritas**: questa medicina ti curerà da ogni male fisico" (quando un medico sperimenta un nuovo farmaco su un paziente ignaro).
- Esempio: "**Veritas**: tutti sanno che Lord Ravenswood è morto" (per risolvere un dubbio di ambientazione su una questione che tutti i personaggi conoscerebbero).

Alcuni personaggi avranno la possibilità di usare **Veritas**, e troveranno indicazioni e limitazioni su come usarla, nelle informazioni complete della loro scheda o durante l'evento. Chi non riceve queste indicazioni, ovviamente, non può utilizzare il **Veritas**.



Il simbolo degli Antichi

Sconosciuti a tutti il suo vero significato e la sua origine, ma conosciuti come leggendario amuleto contro il Male, il **Simbolo degli Antichi** è un oggetto di gioco in cui potrebbero imbattersi i più fortunati. Rappresentato da un piccolo medaglione in legno sottile, il Simbolo degli Antichi vi permetterà di resistere ad un effetto di **LUCE ROSSA** o **VERDE** una volta sola. Quando deciderete di sfruttare il suo potere dovrete spaccarlo in maniera palese. Questo vi proteggerà dai danni causati dall'incontro con i

Miti, annullando l'effetto in corso **SOLO per VOI** in quel dato momento, ma obbligandovi a lasciare

immediatamente la stanza o il luogo in cui vi trovate poiché la paura, in ogni caso, si impossesserà del vostro cervello.

I Dipartimenti

La Ravenswood Explorer Society è un luogo di studio, di ricerca e di scoperta. Al suo interno troverete molti dipartimenti, stanze diverse in cui occuparvi delle vostre ricerche, ognuna gestita da un responsabile e con alcune regole ben precise.

Biblioteca

Situata in un'ala remota del Castello, la Biblioteca della Ravenswood è composta da una infinita raccolta di libri, testi, faldoni, manoscritti e dizionari, disponibili sempre per TUTTI i membri della Society.

A capo della Biblioteca vi è **Mr. Riley Armitage, Capo Bibliotecario della Society**. La Biblioteca è il suo regno e nel suo regno egli comanda e dispone. Qualunque personaggio che volesse recarsi a studiare, oppure ottenere informazioni particolari e perdute, dovrà sottostare a due regole:

- **I LIBRI NON LASCIANO MAI LA BIBLIOTECA** (nulla contenuto in Biblioteca può uscire dalle sue porte
- potete consultare ogni tomo, ma non potete MAI portare via un oggetto dalla biblioteca)
- **I LIBRI NON VANNO ROVINATI** (non strappate pagine, non prendete appunti sui libri, se consultate un faldone poi rimettetelo a posto, non rovinare oggetti di gioco) *(nдр, comportatevi come se foste in una vera biblioteca)*

Durante il gioco, se le informazioni che cercate non sono disponibili in Biblioteca, potrete scegliere di prendere parte ad una **BLACKBOX** unica all'interno della Biblioteca stessa per inoltrarvi nei vostri studi. Per poterlo fare dovrete segnare il vostro nome su un foglio specifico e prenotarvi in anticipo presso il **Bibliotecario**, che vi spiegherà il suo funzionamento.

Nota: dentro alcuni libri potreste incontrare inavvertitamente dei fogli di COLORE ROSSO. Non fingete di non averli visti, leggeteli e seguite le indicazioni!

Laboratorio Scientifico

Situato nella vecchia serra del Castello, il laboratorio scientifico è guidato dalla **Dottoressa Janette MacLeod** che supervisiona il lavoro degli scienziati per permettere loro di compiere esperimenti scientifici e determinare maggiori informazioni dai reperti. Diviso in due parti, il laboratorio ospita da un lato i tavoli da lavoro e, dall'altro, la

biblioteca scientifica e il magazzino delle scorte.

Al laboratorio possono accedere **SOLTANTO** i pg con **archetipo MEDICO e SCIENZIATO**, ma solo gli **SCIENZIATI** possono compiere gli esperimenti.

Per poter compiere un esperimento bisogna essere in possesso di due cose: il **Procedimento scientifico** recuperabile in biblioteca scientifica e i **componenti materiali** necessari, in parte recuperabili presso il magazzino. Solo a quel punto la responsabile del laboratorio vi accorderà uno slot orario per poter compiere l'esperimento sotto la sua supervisione.

Gli esperimenti scientifici che compirete saranno delle attività perfettamente innocue e supervisionate da personale realmente specializzato in esse.

Fidatevi dello staff e seguite le indicazioni che vi verranno date.

Stanze di Studio

Alcune stanze del castello saranno adibite allo studio dei reperti che le Spedizioni hanno recuperato e alla loro successiva esibizione. Queste stanze sono le **UNICHE** stanze in cui vanno eseguiti i lavori sui reperti

Le stanze saranno mostrate durante il Workshop iniziale. Come per la Biblioteca, anche in queste stanze vige una **REGOLA: NESSUN OGGETTO CONTENUTO IN ESSE PUÒ ESSERE PORTATO VIA DALLA STANZA.**

Unica eccezione a questa regola: se il PNG responsabile della stanza vi autorizza a portare l'oggetto, il campione o il reperto per un'analisi scientifica, esso potrà uscire dalla stanza per poi essere riportato ad esami effettuati.

Nella narrazione chiunque venga scoperto a rubare oggetti o reperti da una stanza di studio verrà riferito al Consiglio Direttivo e successivamente **ESPULSO dalla SOCIETY.**

Nota: vogliamo porre l'accento su questa meccanica a cui teniamo particolarmente. Negli ultimi anni più volte abbiamo visto troppe volte trame bloccarsi perché un giocatore o più rubavano oggetti che non gli servivano, pur di bloccare il gioco altrui, nascondendoli in giro per la location e non introducendoli nuovamente in gioco. Abbiamo quindi deciso di risolvere a priori questo problema inserendo questa regola, su cui saremo **INFLESSIBILI.**

Oggetti di Studio

Alcuni oggetti, reperti o campioni, possono essere manipolati per analisi ulteriori (ad esempio, potreste decidere di aprire un vaso canopo. Vi verrà mostrato durante il workshop come distinguere gli oggetti manipolabili da quelli non manipolabili.

La Ravenswood Explorer Society

Le Tradizioni

La storia della Society

La Society viene fondata nel 1836 da **Lord Henry Ravenswood I**, grazie ai fondi della famiglia Ravenswood e al lascito di sua madre **Lady Catherine Bruce**, che ha sempre spinto l'unico figlio a perseguire conoscenza ed eccellenza.

Nel Luglio del 1837, la Ravenswood Explorer Society ottenne il patrocinio del Conte di Elgin e Kincardine, Lord Thomas Bruce, 7th Earl of Elgin, noto mecenate e studioso di antichità classiche. Il suo sostegno fu determinante per ottenere l'accesso ad archivi riservati e per il riconoscimento presso il Board of Trade. La Regina Vittoria d'Inghilterra concesse quindi la sua approvazione e il beneplacito alla Ravenswood Explorer Society.

Le regole della Society

La Ravenswood Explorer Society è sempre stata dedita alla ricerca del sapere, in ogni sua forma: dall'archeologia all'antropologia, passando per arte, filosofia, etnografia e tutte le discipline che vogliono portare l'uomo a scoprire i segreti di questo vasto mondo.

La society ha poche regole, ma categoriche.

L'onore è TUTTO

La Society è un'istituzione riconosciuta da secoli dalla Corona. Nessun membro può — né deve — permettersi di gettare discredito su di essa, attraverso azioni o atteggiamenti che infangano la reputazione conquistata nel mondo accademico. Chiunque venga trovato manchevole sotto questo aspetto sarà prontamente espulso e bandito dalla Ravenswood Explorer Society.

La violenza è bandita tra i membri della Society

Nessun membro della Society fa ricorso alla violenza o al bisogno di imporsi sugli altri membri. Tutti i membri sono invitati a far parte di un consesso di menti eccelse e ci si aspetta che si comportino di conseguenza. Chiunque prevarichi oppure ostacoli un altro membro nel proseguimento delle proprie ricerche verrà segnalato al Direttore e al Consiglio Accademico.

La ricerca del sapere è primaria

La Society è nata per ricercare la verità: non importa quanto assurda, strana o ardita possa sembrare un'idea — se ha una base scientifica o storica, è possibile perseguirla. Senza dare il massimo, e talvolta qualcosa in più, non si potrà mai giungere alla verità.

Ogni ricerca è apprezzata e non verrà mai ostacolata fintanto che porti ad un risultato e rispetti le regole della Society.

Tutti i membri devono essere rispettati, secondo il loro rango

Lord Henry I era un uomo all'avanguardia, e credeva fermamente nei valori professati dalla sua Society. A suo giudizio, chiunque visse per il progresso della cultura o della scienza poteva aspirare a far parte della Society, senza discriminazioni di origine sociale, titolo di studio, nobiltà, sesso, religione o nazionalità.

Riteneva che la Society dovesse essere un luogo dove la dedizione alla ricerca fosse il valore primario. Per questo istituì la gerarchia che ancora oggi struttura i ranghi della Ravenswood. Fu per suo volere che gli abitanti del borgo di Fort Augustus furono accolti nella Society: chi lavora per la cura e la crescita del sapere, anche ricoprendo un ruolo umile e privo di titoli accademici, ha diritto a fregiarsi del titolo di membro e non può essere considerato inferiore da nessuno. Poiché i giovani del borgo entrano ufficialmente a far parte della Society fin dal primo momento in cui iniziano a darsi da fare a Ravenswood Manor, tutti gli attuali abitanti sono oggi considerati Membri Anziani.

Il rispetto verso i gradi superiori è sempre dovuto.

Arrecare danni morali o materiali ad un altro membro è un atto disonorevole e punito severamente dal Consiglio Accademico.

La conoscenza non ha prezzo, ma si paga con il favore

Lord Henry riteneva che, all'interno della Society, nulla dovesse essere comprato con vile moneta. Per questo motivo bandì l'uso del denaro stesso. Le ricchezze della sua famiglia gli permisero di sostenere ingenti costi, e decise che nessun membro avrebbe dovuto sostenere spese durante i raduni annuali della Society. La vera moneta di scambio sarebbe stato il Favore: due membri potevano accordarsi per ottenere qualcosa in cambio di un favore. Quando uno dei due, in una situazione di parità o disparità, avesse cercato di ottenere qualcosa da un altro membro, avrebbe dovuto offrire o chiedere un favore — anche in cambio del silenzio su una certa questione, o in cambio di informazioni personali.

Il **Favore** è un debito d'onore e, come tale, deve essere saldato entro la fine del raduno annuale. Su questo punto nessuno transige.

La conoscenza è pubblica, sempre

Lord Henry desiderava che la conoscenza venisse condivisa, mai celata. Per questo istituì sale studio comuni, in cui i membri potessero lavorare fianco a fianco, affinché le spedizioni potessero, ove necessario, unire le forze e incrociare le competenze.

Dove uno era manchevole, gli altri avrebbero potuto sopperire. Così, la conoscenza avrebbe avuto modo di prosperare. Il furto di reperti o ricerche tra membri è una pratica abietta e motivo quasi istantaneo di espulsione dalla Society.

La Gerarchia

La Ravenswood Explorer Society è strutturata secondo una rigida gerarchia, creata alla sua fondazione da Lord Henry Ravenswood I. I livelli di affiliazione variano in base agli anni di servizio, secondo quest'ordine:

- **Direttore:** a capo di tutta la Ravenswood Explorer Society, le sue decisioni sono legge, la carica è a vita e per tradizione il titolo passa al suo primo erede diretto seguendo l'albero genealogico: attualmente, per la prima volta nella storia della Society, il titolo è stato concesso dal Consiglio direttivo a **Damien Ashcroft**, in assenza di un erede della famiglia Ravenswood, e in quanto assistente e braccio destro di Lord Ravenswood per lunghi anni.

- **Membro Emerito:** titolo concesso solamente a tre Membri Anziani che fanno parte del Consiglio direttivo, di cui fa parte anche il Direttore; il consiglio affianca il Direttore nelle decisioni da prendere a nome dell'intera Society e nel processo di approvazione, finanziamento e organizzazione delle nuove Spedizioni. Attualmente i Membri Emeriti sono: la **Dott.ssa Janette MacLeod**, **Riley Armitage** e **Lou Von Salomé**.

- **Membro Onorario:** titolo concesso per meriti accademici e scientifici a eminenti studiosi dal Consiglio Direttivo: due Membri Onorari vengono invitati a prendere parte al Consiglio durante l'annuale raduno per scegliere le Spedizioni da finanziare nel nuovo anno di studi. Illustri esempi di Membri Onorari della Society sono: **Guglielmo Marconi** (Premio Nobel nel 1910), **Madame Marie Curie** (vincitrice del Premio Nobel per la chimica nel 1911), **Ernesto Schiapparelli** (archeologo ed egittologo), **Roald Amudsen** (il primo a raggiungere il Polo Sud nel 1912).

- **Membro Anziano:** titolo concesso ai membri che sono parte della Society da più di dieci anni. I Membri Anziani devono essere trattati con rispetto dagli Affiliati e possono mettersi a capo di una spedizione.

- **Affiliato:** i membri che hanno superato un anno di permanenza nella Society sono considerati Affiliati.

- **Novizio:** una volta approvati e integrati nei ranghi della Society si è considerati novizi. Alla fine dell'anno di noviziato, durante l'incontro annuale, i Novizi devono portare con sé un padrino o una madrina che racconti del loro impegno durante l'anno trascorso per la scoperta di nuova conoscenza a beneficio della Society. Durante la cerimonia il Consiglio Direttivo valuterà e confermerà o meno la candidatura. Sia gli Affiliati sia i Novizi, solitamente, non possono guidare una spedizione se non con approvazione diretta del Direttore e sponsorizzazione di due padrini o madrine che raccomandino il richiedente.

- **Aspirante:** non è ancora formalmente accettato dalla Society. Durante l'incontro annuale, gli aspiranti Novizi verranno presentati dai loro Capi Spedizione e il Consiglio Direttivo valuterà e deciderà se accettarli tra le fila della Society.

L'incontro annuale

Ogni anno la Society organizza un Incontro Annuale per permettere alle Spedizioni che sono partite nei loro viaggi intorno al globo alla scoperta di misteri di portare, oltre a vari reperti che entreranno ufficialmente a far parte della collezione della Society, un resoconto delle scoperte effettuate e così permettere al Consiglio Direttivo di valutare se possano essere ulteriormente finanziate per l'anno futuro. Durante i due giorni previsti per l'incontro associativo i membri delle varie Spedizioni avranno modo di conoscersi, discutere, confrontarsi sulle proprie teorie, accaparrarsi finanziamenti, analizzare i reperti scoperti e sfruttare i mezzi messi a disposizione dalla Society per arrivare ai loro fini di studio. L'Incontro è un'occasione per spingere i diversi membri a collaborare, e può anche succedere che alcuni membri di una spedizione decidano di lasciare la spedizione con cui sono giunti per unirsi l'anno a venire ad una spedizione con un diverso scopo. Sarebbe molto scorretto non unirsi nelle giornate di studio alla propria spedizione con cui si è viaggiato durante l'anno, perciò, per convenzione, è stato deciso che i cambi di spedizione andranno comunicati tramite lettera formale imbucata nella cassetta delle lettere, entro e non oltre l'inizio del Simposio, così che possano essere annunciati i cambiamenti durante lo stesso.

Le giornate di Incontro sono così strutturate:

Venerdì

Serata di gala, durante la quale si potrà conoscere in tranquillità gli altri partecipanti e visitare le sale con esposti i reperti portati. Durante questa serata la Biblioteca, le stanze di studio e il Laboratorio Scientifico non sono in funzione, non sarà quindi possibile analizzare e studiare i reperti esposti.

La serata inizierà con un discorso di benvenuto da parte del Consiglio Direttivo e la presentazione delle varie spedizioni presenti da parte dei Capi Spedizione. In questa occasione, gli Aspiranti verranno presentati dai loro Capi Spedizione e il Consiglio Direttivo valuterà e deciderà se accettarli tra le fila della Society.

Al termine, avrà inizio la cena a buffet e si potrà accedere alle sale di Ravenswood Manor. Durante la serata, a partire dall'inizio della cena, si terranno le prove per decretare chi sarà la Madrina della festa di gala, un grande onore poiché sarà colei che avrà l'onore di tagliare per prima la tradizionale torta e verrà premiata con 2000€ per finanziare la spedizione di cui farà parte al Simposio.

Dopo la cena, avrà luogo la cerimonia di nomina dei nuovi Affiliati. Il Consiglio Direttivo ascolterà i Novizi e i loro padrini o madrine, valuterà le loro parole e confermerà o meno la candidatura.

Successivamente avrà luogo il brindisi beneaugurante (**Nota fuori gioco**: analcolico) a cui tutti i partecipanti prendono parte, non farlo sarebbe un atto di grande scandalo essendo un'antica tradizione della Society.

Al termine della festa avverrà il taglio della torta per mano della Madrina.

Cosa bisogna fare per diventare madrina?

Possono partecipare solo le donne e dovranno prendere parte ad alcune prove durante il corso della serata. La madrina vincitrice sarà decretata durante il brindisi. A fare da giudice sarà il Membro Emerito **Lou Von Salomè**, sarà a lei che dovrete far riferimento durante lo svolgersi di questa prova.

Prova n.1: alcuni partecipanti uomini avranno appuntato addosso un nastro colorato blu, chi ne raccoglie di più vince.

Prova n.2: nel cortile antistante l'ingresso di Ravenswood Manor sarà presente un secchio, le dame avranno a disposizione 5 palline. Chi fa più centri vince. In casi di parità si faranno spareggi.

Prova n.3: spareggio tra le due vincitrici delle prove precedenti, nel cortile e nelle sale interne accessibili è nascosta una rosa nera, la prima che la riporta al giudice vince la prova e sarà nominata madrina della serata.

Sabato

La giornata sarà dedicata esclusivamente allo studio dei reperti portati dalle Spedizioni. Le Sale di Studio, la Biblioteca e il Laboratorio Scientifico saranno accessibili e utilizzabili dai membri delle Spedizioni secondo le loro regole. Gli studi vanno conclusi entro e non oltre l'inizio del Simposio, dove le scoperte effettuate verranno illustrate alla presenza di tutta la Society.

Il Simposio

Il Simposio, che si terrà dopo cena, è l'apice dell'annuale incontro della Ravenswood Explorer Society: serve ad esporre al resto della Society i punti raggiunti dalla Spedizione e a trovare nuovi finanziamenti, affinché per l'anno a venire si possa continuare a supportare con successo le ricerche su campo.

Soltanto alcune persone hanno diritto di parlare durante il Simposio e, nello specifico, sono i **membri del Consiglio Direttivo** e i **Capi Spedizione**. Gli altri membri devono rimanere in silenzio.

Il Simposio si svolge seguendo una serie di passaggi codificati da tempo:

- *Apertura e ingresso del Consiglio seguito dai membri della Society*
- *Discorso di apertura*
- *Presentazione dei Membri Onorari presenti al simposio*
- *Comunicazione delle eventuali modifiche del team avvenute all'interno delle singole spedizioni*
- *Descrizione dei progressi fatti da ogni spedizione*
- *Riunione del Consiglio e dei membri Onorari*

- *Assegnazione dei finanziamenti della Society e pubblica lettura dei finanziamenti esterni con approvazione delle spedizioni per l'anno a venire*
- *Discorso finale del Direttore*

Tutti i membri rispettano profondamente questo momento, considerato cruciale per la Society, in quanto rappresenta l'apice degli studi condotti durante l'anno e l'unica occasione per ottenere nuovi fondi.

La Society suddivide il capitale annuale in base all'importanza delle ricerche svolte e alla vicinanza della spedizione al raggiungimento del proprio obiettivo.

I costi, sempre più elevati, obbligano le spedizioni ad affidarsi quasi esclusivamente alla Society per il proprio sostentamento: nessun membro, **nemmeno il più abbiente**, può pensare di mantenere una spedizione da solo, poiché andrebbe incontro alla bancarotta nel giro di poche settimane.

Ciò che alcuni membri facoltosi possono fare è offrire un appoggio esterno: i finanziatori coprono una parte, seppur modesta ma comunque significativa, dei costi di mantenimento di una spedizione.

Prima dell'apertura del Simposio, i finanziatori devono presentare al Consiglio il proprio progetto di finanziamento per l'anno successivo.

Alla fondazione della Society, Lord Henry stabilì che, per evitare il rischio che un finanziatore continuasse a investire in una spedizione al solo scopo di arricchimento personale, ciascun finanziatore avrebbe dovuto destinare il proprio sostegno a una spedizione diversa ogni anno.

Per valorizzare questa pratica, egli mise in palio un posto come **membro onorario** per quel finanziatore che, grazie al proprio intuito e alla capacità di riconoscere il valore di una spedizione, fosse riuscito a sostenerne una che, altrimenti, non sarebbe riuscita a ripartire.

Cosa comporta l'espulsione dalla Society

Poche volte è stata impugnata questa regola nella storia della Society. Ma per proteggere ciò che è stato costruito da Lord Ravenswood e salvaguardare la vita stessa della Society, il Consiglio Accademico non si fa problemi ad attingere a tutte le proprie forze.

Visto il ruolo di assoluto rispetto che gode nella vita pubblica ed accademica, grazie ai contatti politici ed economici che possiede, un membro che venisse espulso dalla Society diventerebbe in pochissimo tempo un pariah sociale, un emarginato che non verrebbe più preso in considerazione da nessuno, sia in ambito lavorativo sia accademico.

NESSUN membro della Society, se non il più folle, proverebbe a sfidare il consiglio Direttivo. I nomi di chi lo ha fatto sono oggi dimenticati, cancellati e ridotti a vivere come mendicanti ai bordi della strada.

NOTA: questo è uno dei pochi modi in cui avviene un **GAME OVER** in questo Larp, siete avvisati, nessuno sfida la Ravenswood e ne esce impunito.

Ambientazione

Tra la fine del **XIX secolo** e l'inizio del **XX**, il mondo visse una trasformazione profonda e accelerata. L'**Europa**, culla dell'industrializzazione e dell'imperialismo, si considerava il cuore pulsante della civiltà moderna. Le sue grandi capitali — Londra, Parigi, Vienna, Berlino — erano vetrine del progresso e dell'eleganza, illuminate dall'elettricità, percorse da tram e automobili, animate da teatri, caffè letterari e salotti d'avanguardia. Era la **Belle Époque**, un'epoca di fiducia illimitata nel futuro, nella scienza e nella tecnica, che sembravano destinate a risolvere ogni problema umano.

Le scoperte scientifiche si susseguivano con ritmo vertiginoso: i raggi X, la radio di **Marconi**, il cinematografo dei fratelli **Lumière**. Nel 1905, un giovane fisico tedesco di nome **Albert Einstein** pubblicò la sua teoria della **relatività ristretta**, che cominciava appena a mettere in discussione la visione classica dell'universo. L'**aeroplano**, ancora una curiosità per pochi pionieri, incarnava il sogno di conquistare il cielo. Nelle case della borghesia cittadina comparivano **telefoni, grammofoni e lampadine**, simboli tangibili di un mondo nuovo. L'idea di progresso era quasi una religione laica, e il secolo che si apriva pareva promettere solo benessere e modernità.

La vita quotidiana cambiava rapidamente. Le città crescevano a dismisura, alimentate dall'esodo rurale e dall'espansione industriale. Nascevano le metropoli moderne, con i primi grattacieli, le linee della metropolitana e i grandi magazzini dove la gente imparava a comprare "per piacere" e non solo per necessità. I caffè, i boulevard, i cabaret e le sale da concerto erano i luoghi simbolo della nuova società urbana. La **borghesia** coltivava l'arte del vivere bene, tra vacanze al mare, sport, moda e mondanità; le **classi popolari**, invece, affrontavano la durezza del lavoro in fabbrica, ma iniziavano a organizzarsi in sindacati e movimenti socialisti, chiedendo diritti e dignità.

Sul piano culturale e spirituale, l'uomo moderno viveva una duplice tensione. Da un lato la fiducia nella **ragione** e nella **scienza**, dall'altro una crescente inquietudine interiore. Le certezze positiviste lasciavano spazio al dubbio, al mistero, all'indagine dell'inconscio. Nascevano la **psicoanalisi di Freud**, la **filosofia di Nietzsche**, l'arte simbolista e le avanguardie che avrebbero presto rivoluzionato ogni linguaggio. Pittori come **Klimt, Munch, Picasso e Kandinsky** rompevano con la tradizione, mentre scrittori come **Proust, Kafka e D'Annunzio** esploravano la crisi dell'individuo nell'epoca della modernità. La musica si faceva più complessa e visionaria, con **Mahler, Debussy e Strauss**. La stessa scienza, con le teorie dell'atomo e della relatività, metteva in discussione l'idea di un universo stabile e razionale.

Sul piano geopolitico, il mondo appariva sotto il dominio delle grandi potenze europee.

L'**Impero britannico** era all'apice del suo potere: le sue colonie coprivano un quarto del globo e controllavano le principali rotte commerciali.

La **Francia** manteneva un vasto impero in Africa e in Asia, irradiando anche un'influenza culturale profonda.

La **Germania**, giovane e industrialmente avanzata, cresceva con un'efficienza che impressionava l'Europa.

L'Impero **austro-ungarico** e quello **ottomano**, vasti ma compositi, affrontavano le difficoltà di tenere insieme popoli e culture differenti.

La **Russia**, immensa e in trasformazione, si modernizzava pur restando dominata da profonde disuguaglianze sociali.

L'**Italia**, unificata da pochi decenni, cercava di ritagliarsi un ruolo tra le grandi potenze, mentre il **Giappone**, dopo la vittoria sulla Russia nel 1905, emergeva come protagonista dell'Asia.

Gli **Stati Uniti**, fino ad allora concentrati sul continente americano, cominciarono a guardare al Pacifico e a consolidare il proprio ruolo economico globale.

L'espansione coloniale proseguiva ovunque, giustificata dall'idea di una "missione civilizzatrice" dell'uomo europeo. **Africa e Asia** erano ormai quasi completamente sotto il controllo di potenze straniere, e il colonialismo alimentava un sistema economico mondiale fondato su scambi, sfruttamento e competizione.

Nonostante le disuguaglianze, la società europea si percepiva al vertice della storia. Le élite frequentavano salotti, teatri e **Grand Hotel**, mentre nelle città industriali si moltiplicavano giornali, tram elettrici e manifesti pubblicitari.

Era un mondo in bilico tra ragione e sogno, tra macchine e poesia, tra ottimismo e inquietudine. Un'epoca di eleganza e progresso, in cui l'umanità credeva di aver raggiunto la propria maturità, ignara di quanto profonde fossero le ombre che già si allungavano sul suo orizzonte.

In questo mondo si disegna e vive la sua storia la **Ravenswood Explorer Society**, un luogo chiuso, dove l'eco del mondo arriva ovattato, quasi a voler proteggere i suoi membri.

Perché tra le nebbie della Scozia, sulle rive del Loch Ness, sta per iniziare il **Raduno Annuale**, ben più importante di tutti i problemi che possono affliggere gli stati europei e non.

Qua ha inizio la Vostra storia... benvenuti a **Ravenswood Explorer Society: a Lovecraft Tales**

Credits

Un larp di Andrea Gatta e Livia Pini

Qui rendiamo omaggio agli autori e agli scenografi che stanno lavorando affinché Ravenswood diventi realtà...

Sceneggiatura

Andrea Gatta e Livia Pini

Aladino Amantini

Federico Swaro Grossi

Laura Mor

Isabella Raffo

Davide Gregori

Scenografia e costumi

Andrea Gatta

Marco Ascanio Viarigi

Elisa Berti

Alberta Avanzi e Lorenzo Nicolosi

Livia Pini

Produzione

Andrea Gatta

Francesco Pregliasco

Cucina

Beniamino Schiano

Marta Caglioti

Eli Barbieri

Brunella

Giorgio Ferraresi

Grafica e web

Andrea Gatta

Francesco Pregliasco

Foto e video

Irene Ritorto

Luca Tenaglia

Gabriele Giannini

Produttori Associati

Lorenzo Grassi

Manuel Caliendo

Eugenio Enrico Mainetti Gambera

Glauco Buda

Giulia Stoppa

Ringraziamenti speciali

Francesco Santi

Luca Ghizzardi

Micol Polacci

Barbara Giurastante

Lisa Muner

H.P. Lovecraft

Un ringraziamento specifico va agli amici de **La Forgia del Tempo** per averci ispirato la meccanica della **Convinzione**.

Negli ultimi anni, gli autori di Ravenswood hanno creato e contribuito a numerosi larp di successo in una varietà di generi e stili, tra cui:

Piccole Pietre Preziose (thriller 2020). **Novigrad 2 e 3** (fantasy 2021-2023). **Novecento** (storico 2022). **Opera** (storico, 2023). **Limes** (storico 2024). **Occhi del Cuore** (comico, 2024). **The Witcher** (fantasy, 2025).

Chi siamo

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

Terre Spezzate - life is too short to play bad larps



Citazioni, plagio, riciclo

"Il segreto della creatività sta nel saper nascondere le proprie fonti"

(Albert Einstein, falsamente attribuita a)

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

Questo ci lusinga: se vuoi riutilizzare estratti di questa Guida Evento per il tuo larp, ti diamo il permesso di farlo purché tu citi Terre Spezzate esplicitamente, e in modo ragionevolmente visibile, sulla prima o sull'ultima pagina del tuo documento, così:

"Ringraziamo Terre Spezzate www.grv.it per il riutilizzo di alcuni paragrafi"

I nostri prossimi larp del 2026

Dodge Town: Nuvola Rossa

Montana, 1864, sulle pendici delle Montagne Rocciose. Sparatorie, assalti, rapimenti, sparizioni, sabotaggi, pericolosi fuorilegge e ambiziosi vicini. A Dodge Town vige la legge del più forte, o del più furbo.

Il secondo capitolo della nostra campagna annuale: ogni gennaio, il Vecchio West ti aspetta!

16-17-18 gennaio, Villaggio delle Stelle
(Torino) - www.grv.it/dodgetown

Red Center

Ispirato da "Il racconto dell'Ancella" di Margaret Atwood, il larp si svolge presso il centro di rieducazione Rachele e Lia, il Centro Rosso, dove donne comuni vengono coattamente addestrate ad essere Ancelle. Le Ancelle, nella "Repubblica di Gilead", sono le rare donne fertili, costrette a generare e portare in grembo i figli di alcuni selezionati uomini. Le protagoniste del larp vivranno il traumatico percorso di addestramento e lavaggio del cervello nel Centro Rosso.

6 - 8 marzo, Pieve di Castrignano (Parma) -
www.grv.it/redcenter

The Witcher - la restaurazione

Ritorna l'unica campagna larp italiana ufficialmente supportata da CD PROJEKT RED. L'ultimo Kaer è in rovina. I maestri d'un tempo sono scomparsi.

Impugna la spada d'argento e iscriviti subito al secondo capitolo!

17-18-19 aprile, Castello di Paderna (Piacenza)
- www.grv.it/witcher2026

Opera

Torna il primo evento larp in un vero teatro dell'opera.

1890 - Parigi. La Belle Epoque è nel suo massimo splendore. L'Opéra Populaire vive un momento di profondo cambiamento. Indossate la vostra maschera e tirate fuori dall'armadio il vostro abito migliore: si va in scena, mesdames et messieurs.

Coming soon -