

Guida Evento

Tutto ⁱⁿ _{una} Notte

Lo sfarzo può nascondere gli orrori di una guerra?

Villa Aggazzotti, Formigine (Modena)

11-12 maggio 2024

un larp di



**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	Personaggi.....	18
Cos'è il larp?	3	<i>La scheda personaggio</i>	18
Le tre regole d'oro del larp.....	4	<i>I "fati"</i>	18
Cos'è Tutto in una notte.....	4	<i>Rivelare i segreti</i>	19
<i>Perché un "gioco"?</i>	5	Usi e costumi.....	19
Stile di gioco.....	6	<i>Soldi, Diamanti e Gioielli di</i>	
<i>La nostra visione</i>	7	<i>Proprietà</i>	19
<i>L'esperienza di gioco</i>	8	<i>I Quadri e L'asta</i>	21
Informazioni pratiche	9	Intensità e sicurezza	22
Dove e quando.....	9	Safeword: parole di sicurezza.....	22
<i>Come arrivare</i>	9	<i>"Vacci Piano!"</i>	23
<i>Orari e appuntamenti</i>	9	<i>"È tutto qui?"</i>	23
Vitto e alloggio.....	10	<i>Safe room</i>	23
<i>Mangiare</i>	10	Azioni e temi delicati.....	24
<i>Dormire</i>	11	<i>Fobie e argomenti tabù</i>	24
Collaborazioni.....	12	<i>Sempre vietato</i>	24
Costumi.....	12	<i>Fai attenzione a</i>	25
<i>Costumi</i>	12	<i>Sesso e intimità</i>	27
Contesto storico	14	Limiti del gioco.....	28
<i>Nel frattempo, a Vichy</i>	15	<i>Zone e oggetti fuori gioco</i>	28
<i>La Villa</i>	15	<i>Fine gioco</i>	28
<i>La Società</i>	16	Il peso del comando.....	29
Gruppi di gioco.....	16	Combattimento e ferite	31
<i>I borghesi</i>	16	<i>Armi da fuoco</i>	31
<i>Le celebrità</i>	16	<i>Dove trovo le armi?</i>	32
<i>I militari</i>	17	Credits	33
<i>Gli ospiti</i>	17	<i>Chi siamo</i>	34
<i>I politici</i>	17	I nostri prossimi larp.....	35
<i>I signori</i>	17		

Introduzione

TERRE SPEZZATE

presenta

TUTTO IN UNA NOTTE

un evento larp storico, ma non solo. Tutto in una notte è un larp che si propone di fornire spunti di riflessione critica su gravi fatti della storia recente.

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

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

Cos'è il larp?

Tutto in una notte è un evento larp - live action roleplay.

Partecipare ad un gioco di ruolo dal vivo, a un larp, è come essere sul set di un film. Gli eventi vengono rappresentati all'interno di una location credibile, arricchita con apposite scenografie realistiche. I partecipanti interagiscono, vivendo e costruendo la propria storia, senza un copione, ma intraprendendo azioni e scelte che influiscono sugli altri, sul corso della vicenda narrata e sul suo finale.

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 Tutto in una notte

Tutto in una notte è un larp storico, calato negli eventi della Seconda guerra mondiale, sia da un punto di vista civile, militare che della Memoria.

Alcuni personaggi e alcune vicende presentate in **Tutto in una notte** sono ispirate a persone e a fatti reali, ma la loro descrizione e caratterizzazione è totalmente frutto di fantasia. Nella scrittura dell'evento numerose libertà sono state prese, in particolar modo per quel che riguarda la caratterizzazione dei personaggi, le immagini utilizzate e la successione dei vari accadimenti, che non pretendono mai ed in nessun modo di rispecchiare la realtà dei fatti o dei comportamenti dei personaggi storicamente esistiti. L'interpretazione dei giocatori e delle giocatrici e l'evolversi

della narrazione potrà condurre a momenti ed eventi parecchio distanti da quello che fu la realtà storica.

Tutto in una notte è un evento di gioco di ruolo dal vivo che si propone di portare i giocatori e le giocatrici a riflettere in maniera critica su dinamiche che hanno caratterizzato la storia recente. L'intento è quello di fornire spunti di riflessione tramite l'immedesimazione nel personaggio.



Perché un “gioco”?

Nel corso degli anni il larp (*live action role play*), tradotto in Italiano come “Gioco di ruolo dal vivo” si è dimostrato uno strumento efficace nell'affrontare tematiche impegnate e controverse.

Spesso ci viene domandato come si possa creare e decidere di partecipare ad un evento che erroneamente viene identificato come prettamente ludico, un gioco, appunto.

Le potenzialità di quello che potrebbe essere definito in modo riduttivo “gioco” non si esauriscono nella dimensione prettamente intrattenitiva e i suoi fini sono molteplici e ben più profondi.

In **Tutto in una notte** il gioco, l'immedesimazione, intende essere uno strumento di approfondimento e riflessione, sia dal punto di vista storico e sociale che umano.

Il Larp non vuole solo proporre un'esperienza divertente e ricreativa; non sarà un momento di svago in cui verranno banalizzati e messi alla berlina eventi drammatici, ma un'opportunità di riflessione su una tragedia recente. È importante ed imprescindibile che questo approccio sia ben chiaro e condiviso da tutti i giocatori.

Stile di gioco

Tutto in una notte 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 il gas lacrimogeno.

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 Tutto in una Notte i personaggi della storia potrebbero competere, ma i giocatori collaborano nella realizzazione di un dramma intenso, malinconico, romantico e coinvolgente.



La nostra visione

“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 ha anche l'appoggio di chi ha intorno.

Ad esempio quando un personaggio è una celebrità che sta intrattenendo il pubblico con le sue abilità non per forza chi lo interpreta ha le competenze di un vero artista; quindi è responsabilità anche dell'uditorio supportarlo in questa scena con reazioni appropriate: stupore, commenti entusiasti e applausi. Viceversa, se a tentare di fare la stessa cosa fosse 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 l'alluce 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 aiutarli 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”

Tutto in una notte 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 le armi, le droghe o i veleni.

L'esperienza di gioco

Tutto in una notte vuole raccontare la capacità delle persone di riuscire ad eliminare l'orrore dalla propria vita, circondandosi di oggetti ricercati, indossando vestiti costosi e ammantandosi di indifferenza di fronte alla realtà.

Non tutte le persone reagiscono allo stesso modo di fronte alla storia recente, una storia che potrebbe aver coinvolto i propri nonni, la propria famiglia, e che potrebbe essere ancora dolorosa nella memoria.

Se sentir parlare di soldati morti al fronte, caduti per assecondare i capricci di leader politici che non davano valore alle vite umane, vi causa un forte disagio, valutate se questo sia l'evento adatto a voi: potreste trovarvi a vivere quelle stesse situazioni.

Se, invece, volete cogliere l'opportunità di approfondire il contesto storico (e magari appassionarvene!), credete sia importante capire cosa ha portato le persone a diventare vittime o aguzzini e volete provare a dare una spiegazione alle motivazioni che portano una persona a scegliere tra la vita e la morte di chi gli sta davanti, allora non perdetevi **Tutto in una notte**.



Informazioni pratiche

Dove e quando

Come arrivare

Tutto in una notte si svolgerà all'agriturismo "[Villa Aggazzotti](#)", a Colombaro di Formigine, Modena.

Per raggiungerla inserire su Google Maps:

via Castelnuovo Rangone 25, Colombaro di Formigine (MO)

Le coordinate sono 44.548257, 10.908095. [Link Google Maps](#)

Ti preghiamo di seguire le indicazioni in loco per il parcheggio.

Rispettiamo la location

Giocare in una villa storica 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, fai la differenziata, se rovesci qualcosa sul pavimento pulisci subito! Se hai dubbi, chiedi allo Staff.

Vi raccomandiamo la massima accortezza e il massimo rispetto per la location. Saranno date precise e imprescindibili istruzioni ai e alle partecipanti in sede di Workshop.

Orari e appuntamenti

L'evento si svolgerà sabato 11 e domenica 12 maggio. Di seguito riportiamo gli orari dell'evento. Vi chiediamo di rispettarli per permettere la riuscita del larp nel modo migliore.

Segreteria e Workshop sono obbligatori per tutti!

Orari di gioco

- **Sabato:** 16:00 - 02:00 (ritrovo entro le 12!)
- **Domenica:** 08:00 - 14:00

Sabato 11 maggio

11.00: Ritrovo per chi ha collaborazioni di allestimento

12:00 Ritrovo in location per tutti e inizio segreteria

14.00: Workshop (in costume ma potete non mettere le scarpe soprattutto se avete scomode scarpe con i tacchi)

16.00: Speed larp in costume completo

16,30: Time in

Domenica 12 maggio

2.00: Per chi vuole, riposo off-game. Tra le 2.00 e le 8.00 il livello di animazione calerà.

8.00: Time in chi ha dormito off-game e colazione in gioco

13.00: Fine gioco. Smontaggio e riordino della location, tutti insieme - prima finiamo, prima pranziamo!

14:30: appena il riordino è quasi finito, pranzo fuori gioco, saluti e abbracci

15,30: fine pranzo, tutti a casa

Vitto e alloggio

Mangiare

I pasti in gioco (aperitivo di benvenuto, cena e colazione) saranno serviti dallo staff, inoltre è previsto un rinfresco alla fine del gioco.

Tutti i pasti sono "In Gioco" tranne il rinfresco della domenica, che sarà invece fuori gioco.

Non è necessario portarsi cibo o alcool propri da consumare durante l'evento, a meno che non sia necessario per particolari intolleranze o allergie.

Ci saranno opzioni vegetariane e, nel caso abbiate esigenze particolari, segnalatelo allo Staff prima dell'evento e cercheremo una soluzione.

Tutto il cibo verrà fornito ad alcuni personaggi e gestito In Gioco. I pasti forniti saranno il più possibile vari per venire incontro alle esigenze alimentari di ciascuno.

Devo portarmi piatti o posate?

Non è necessario portarsi nulla (piatti, bicchieri e posate saranno forniti dagli staff), chiediamo però a tutti e tutte di cercare di sporcarne il minor numero possibile (al massimo un set per pasto), si occuperà poi lo staff di recuperarli e lavarli. Prestate particolare attenzione ai bicchieri, cercate di non cambiarne uno ad ogni bevuta e tenete il “vostro” fino alla fine del pasto o dell’aperitivo, dopodiché gli staff si occuperanno di pulirli.

Dormire

Sono disponibili alcune possibilità di pernottamento nell’Agriturismo a pochi metri dalla villa, in camere doppie, triple o quaduple, fino ad esaurimento posti. Il resto dei partecipanti potrà dormire in un salone all’interno della villa (portando materassino e sacco a pelo propri), oppure prenotando in autonomia strutture ricettive nei dintorni. Nota che la villa non è riscaldata e la sera potrebbe fare molto fresco.

Importante: per chi interpreta personaggi militari tedeschi, italiani e francesi il gioco è continuato: se vogliono dormire organizzeranno turni di riposo in gioco, tenendosi pronti a scattare sull’attenti. Provvederemo a fornirvi teli e coperte per mascherare i materassini e sacchi a pelo e rendere il dormitorio dei soldati esteticamente appropriato all’epoca.

Pausa notturna

Come avrete capito dal nome dell’evento, “Tutto in una notte” non si svolgerà certo solo durante le ore di luce. Tra le 2:00 del mattino e le 8:00 calerà nettamente il livello di animazione da parte dello Staff: in queste ore niente di sostanziale per la trama dell’evento accadrà.

I giocatori e le giocatrici sono libere di continuare a giocare le loro trame personali, oppure di riposare off-game.

In questa fase non si dovranno giocare azioni eclatanti per evitare che le persone che hanno scelto di andare a dormire ne vengano escluse, ad esempio va benissimo chiacchierare di affari, discorrere con un amico o appartarsi con un’amante ma ad esempio non si dovrà indire la riunione di tutti i politici per decidere la linea da avere con il governo.

Si riprenderà attivamente a giocare la domenica mattina (dalle 8:00 alle 9:00 verrà servita la colazione in game; il gioco riprenderà attivamente da questo momento). Entro le 9:00 tutti e tutte le partecipanti dovranno essere in gioco.

Collaborazioni

Come tutti gli eventi di Terre Spezzate, **Tutto in una notte** si basa anche sulla collaborazione dei partecipanti per funzionare. In particolare, richiediamo a ciascuno giocatore di dare una mano a *rimettere a posto la location dopo la fine del tarp*. Non appena l'evento finisce, ci dedicheremo tutti insieme a smontaggio e riordino della villa - prima finiamo, prima pranziamo!

Costumi

Costumi

Tutto in una notte coinvolgerà persone benestanti, aristocratiche e rappresentanze militari.

Una serata di gala, anche se non a Parigi, nella Francia capitale della moda: non vedete l'ora di sfoggiare i vostri abiti migliori.

Gli anni '30-'40 sono anni di abbigliamento di gran classe, di eleganza sobria e signorile, fatta di vestiti lunghi, sinuosi, e scarpe di vernice dal tacco a spillo.

Le signore non esiteranno ad esibire i gioielli più costosi che possiedono e il loro trucco più ricercato.

Dopotutto, indossare perle delicate, sfavillanti pietre preziose incastonate in fragili montature di filigrana è essenziale per esaltare il fascino femminile.

Ogni signora che si rispetti, inoltre, avrà con sé uno scialle morbido con cui coprirsi le spalle, nel caso in cui qualcuno la inviti a fare una passeggiata nell'aria fresca della sera.

L'eleganza maschile è sempre stata meno mutevole, ma è certo è che nessuno vorrebbe sfigurare in un'occasione come questa, né tantomeno far sfigurare la propria deliziosa accompagnatrice.

Il completo giacca e pantalone, possibilmente nero, è il minimo che una serata di gala richiede, ma tutti sanno che un frac fa sempre la sua figura. Non mancheranno gemelli ai polsi, orologi da taschino e papillon.

I Militari

Un discorso a parte sui costumi va fatto per i militari. Alcuni personaggi, nello specifico i militari tedeschi e italiani, chi sceglie un personaggio militare riceverà una parte del costume nella quota di iscrizione (per questi personaggi è prevista una quota di 40€ obbligatoria per il noleggio del costume).

A questi giocatori verranno forniti giacca, pantalone e berretto della divisa.

Sarà cura del giocatore procurarsi calzature idonee e camicia da indossare sotto la giacca, così come oggetti e accessori per caratterizzare il proprio personaggio.

Ci saranno anche altri militari in gioco, ossia rappresentanti della polizia francese.

La divisa dei poliziotti francesi è tutto sommato semplice: pantaloni neri e camicia azzurra.

Solo il berretto verrà fornito dallo staff.

Accorgimenti Utili

Di norma, durante il giorno le giornate saranno calde e si sta bene senza giacca, ma la sera tende ad essere fresco.

La villa, inoltre, si trova in collina ed è situata in mezzo ad un parco ricco di alberi.

Soprattutto per le donne, è consigliato avere qualcosa con cui coprirsi perché, si sa, l'eleganza e la bellezza vanno in qualche modo pagate, ma non vogliamo che abbiate freddo. Per gli uomini il completo dovrebbe bastare a proteggervi dalla frescura serale, ma per sicurezza una mantella o un cappotto non sono certo fuori luogo.

I militari non dovrebbero avere problemi di caldo o freddo, ma potete portare una mantella per sicurezza. Ai gendarmi francesi, invece, consigliamo di avere una maglia termica da indossare sotto la camicia.

Se volete portare qualcosa da mettere sopra, dovrete procurarvi una giacca da uomo blu, in tono con la camicia.

Contesto storico

Il mondo è in fiamme. Il 1° settembre 1939 la Germania ha invaso la Polonia, dando inizio al secondo conflitto mondiale, che vede coinvolte nazioni di tutto il mondo.

In pochi anni, Hitler ha trasformato la Germania in una potente e moderna macchina da guerra, forte del sostegno della popolazione tedesca oppressa per anni dall'intransigente repressione imposta dal trattato di Versailles (siglato in seguito alla sconfitta subita nella Grande Guerra). L'immediata conseguenza all'invasione della Polonia, capitolata in poche settimane, è la dichiarazione di guerra alla Germania nazista da parte di Francia e Inghilterra. La guerra che vede protagoniste queste tre nazioni viene chiamata "la strana guerra". Fino all'aprile del 1940 si combatte qualche conflitto aereo e qualche scontro navale, ma nulla di più.

Il 10 maggio 1940 le truppe tedesche attaccano Paesi Bassi e Belgio con la tattica della blitzkrieg, la guerra lampo. I tedeschi attuano il piano Sedan: passano per la foresta delle Ardenne e con i panzer aggirano la linea Maginot e attraversano la Mosa. Complice la superiorità aerea della Luftwaffe, buona parte delle forze alleate (inglesi e francesi) vengono schiacciate sulla Manica ed evacuate con un rocambolesco piano di fuga dal porto di Dunkerque. Lo stesso giorno, nella cornice di piazza Venezia, Mussolini, convinto che la guerra stesse volgendo al termine, tiene un discorso con cui dichiara guerra alla Francia, cogliendo impreparato il suo stesso esercito. Il conflitto italo-francese, noto come la battaglia delle Alpi occidentali, porta ad un nulla di fatto, se non per l'occupazione italiana di Mentone e poche altre consolazioni.

Il 14 giugno 1940 l'esercito tedesco, meglio organizzato di quello italiano, giunge a Parigi che viene dichiarata città aperta; il giorno 22 dello stesso mese la Francia capitolò. Il paese viene così diviso in due zone: il Nord e l'Ovest, Parigi inclusa, sono occupati militarmente dalla Germania, mentre il Sud si trova sotto la giurisdizione di un governo neutrale guidato dal generale Philippe Pétain, che accetta il compito animato dalla volontà di risparmiare sofferenze al proprio popolo, piegandosi al volere Hitler e dando vita a un governo collaborazionista.

Nel frattempo, a Vichy...

A Vichy, località termale nel Sud della Francia, si instaura il governo di questo Stato fantoccio, mentre il generale Charles De Gaulle, fuggito in Inghilterra, dai microfoni di Radio Londra esorta i francesi ad unirsi alla resistenza e lottare per la Francia Libera. Da questo momento, i francesi si divideranno in “collaborazionisti” e “ribelli”. Tra l'indignazione generale di molti francesi il 3 luglio 1940 la Royal Navy si premura di affondare la flotta passata sotto il controllo di Vichy, alla fonda in Algeria, temendo che le navi potessero schierarsi per l'Asse.

Nell'atmosfera ovattata, e a tratti surreale, della Francia di Vichy, ad un anno di distanza dagli avvenimenti dell'estate del 1940, la vita è tornata ad una falsa normalità.

L'Europa è flagellata dalla battaglia d'Inghilterra e dall'invasione della Jugoslavia e della Grecia. Ad Est la situazione è ancora tranquilla: la pace tra Germania e Unione Sovietica è garantita dal patto Ribbentrop-Molotov.

La guerra, però, non si combatte solo al fronte: le leggi razziali sono scritte e la forza nazifascista si occupa di attuarle e farle rispettare.

Siamo a Tolone, è il 23 aprile del 1941. La sera è tranquilla, una musica soave aleggia tra le mura della villa; a breve si terrà l'asta di quadri di cui l'aristocrazia parla da settimane. Quali equilibri si spezzeranno stanotte? Quali alleanze verranno siglate?

La Villa

L'evento si svolgerà in una meravigliosa villa della fine del XIX secolo, impreziosita con oggetti di scena realistici e curati, in cui personaggi fittizi intrecceranno la loro durante un buffet raffinato, un ballo di gala, una simultanea di schacchi e un'asta di quadri d'autore: il 1941 sarà reale e tangibile.

Tutto in una notte vuole raccontare uno spaccato di vita della società bene nei primi anni quaranta del Novecento. La vicenda è incentrata su una sofisticata asta di quadri, attorno alla quale si raccolgono i resti dell'aristocrazia francese, rappresentanti delle gerarchie naziste, esponenti dell'esercito italiano, della polizia francese. Non mancheranno le occasioni per poter conoscere nuovi alleati, individuare potenziali nemici, rinsaldare vecchie amicizie e ottenere dalla serata il massimo profitto personale.

La Società

Gli anni '40 del Novecento sono anni di conflitto, ma non solo al fronte. In questi anni, infatti, si assiste ad uno stravolgimento sociale: gli uomini sono impegnati al fronte, ma le fabbriche devono comunque continuare a lavorare. Le donne non sono più solo madri e mogli, diventano lavoratrici, esseri umani indipendenti e sempre più libere di esprimere il loro valore.

Ai piani alti, invece, la situazione sembra rimanere invariata. La nobiltà, o meglio quello che rimane della nobiltà, vive nell'illusione che la guerra non toccherà il suo benessere e il suo modo di vivere.

Sono anni di grandi cambiamenti, ma allo stesso tempo sono anni di immutabilità, che per molte cose sottolineano una continuità sconcertante con il decennio precedente. Da una parte la popolazione, sottoposta alle privazioni della guerra, che cova una forte volontà di riscatto sociale, dall'altra una aristocrazia fatta in pezzi che si rifiuta di vedere quanto sia sottile e già fitta di ragnatele la lastra di ghiaccio su cui stanno camminando.

Gruppi di gioco

Se non lo hai già fatto, entra nella chat WhatsApp dedicata al tuo gruppo!

I borghesi

Un borghese non è nato ricco, è nato con la capacità di diventarlo. Per questo la guerra non lo spaventa così tanto come forse dovrebbe: non è forse una possibilità ulteriore di arricchirsi? Alcuni sono più spavaldi, altri più timorosi; certo è che tutti sono sul chi vive, pronti a correre ai ripari in caso di disfatta e attenti a non farsi soffiare gli affari da sotto il naso.

Le celebrità

Le stelle faticano a brillare quando il cielo notturno è velato dal fumo delle bombe, pare che questo destino sia condiviso anche dalle celebrità. Le persone non hanno più tempo di andare al cinema, a teatro, alla music-hall, non è facile far risplendere

la propria luce quando le persone temono per la propria vita. Eppure, essere uomini e donne di spettacolo significa sapersi adattare, scendere a compromessi, essere fluidi come acqua. Per far sopravvivere la propria fama sarà necessario muoversi con cautela e sperare di fare la mossa giusta.

I militari

Chiunque indossi la divisa, in questi anni di paura e terrore, gode di privilegi che nemmeno i nobili si immaginano. Protettore di confine e invasore odiato, eroe che salva vite o carnefice senza pietà: come ti guarderanno le persone dipende solo dal fatto che tu sia dalla parte del vincitore o dello sconfitto.

Gli ospiti

Di chi è casa la Francia, ora? Dei francesi o dei tedeschi? L'unica cosa che regna in Francia è il caos. C'è chi è di passaggio, chi non ha ancora deciso cosa fare per tirare fuori il meglio o il meno peggio da questa situazione.

I politici

“La guerra non è che la continuazione della politica con altri mezzi” (Von Clausewitz). Il vecchio continente è sempre stato una grande scacchiera, mai come in questo momento la partita si fa interessante. Le marionette tremano al suono delle bombe, i grandi burattinai continuano a tirare i fili, ebbri del potere ancora più grande che questi giorni bui conferisce ai loro sotterfugi.

I signori

Ah, Europa! Cara, vecchia, triste Europa! Quando tutto funzionava seguendo il corso prestabilito delle cose, guidato dalla mano sicura di quegli aristocratici i cui alberi genealogici hanno radici talmente antiche da perdersi nel tempo. Nulla è rimasto della bellezza che l'araldica ha sempre portato con sé, basta guardare in che inferno è stato trascinato il mondo lasciando alla plebaglia la possibilità di governarsi da sola

Personaggi

Tutto in una notte è un evento pensato per 70 partecipanti e 4 partecipanti a ruoli leggeri.

Tutti i personaggi sono identificati da una breve scheda pubblica, formata da:

- Nome, numero e titolo del personaggio
- Il motto
- Il gruppo di appartenenza
- Teaser e legami pubblici

Sono presenti alcuni personaggi misteriosi, che rappresentano le vere identità di alcuni dei personaggi pubblici.

Ogni partecipante riceverà una scheda completa, destinata unicamente ai suoi occhi, e che racconterà il vero carattere e la vera natura del personaggio che andrà ad interpretare.

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.

I “fati”

Eccezione: alcuni personaggi potrebbero contenere un “Fato”. I Fati non sono suggerimenti, ma istruzioni “obbligatorie” dallo staff, che devi fare del tuo meglio per realizzare. Potrebbero rappresentare una costrizione magica, o, più spesso, un semplice artificio narrativo o “fortuita coincidenza” necessaria al buon svolgimento della storia. Un paio di esempi di Fati:

Fato: prima di prendere la decisione definitiva sulla importante questione X, attenderai il terzo giorno e ascolterai il consiglio di tutti, ma la scelta finale sarà solo tua.

Fato: quando ti verrà mostrato l'Anello del Potere, sarai colto da una furia incontrollabile e cercherai in ogni modo di impadronirtene, anche attaccando i tuoi amici e parenti.

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).

Usi e costumi

Soldi, Diamanti e Gioielli di Proprietà

I franchi son la valuta corrente nella Francia del 1941.

Durante la segreteria vi verranno consegnati i soldi in possesso del vostro personaggio.

Ogni banconota riporta il suo valore.

Per aiutarvi a capire quanto costasse la vita nella Francia di quegli anni, vi riportiamo alcuni esempi. L'affitto mensile di un appartamento era di circa 500 franchi, una

domestica prendeva uno stipendio di 150 franchi al mese più vitto e alloggio. Comprare 12 uova costava 10 franchi, mentre la carne bovina costava 20 franchi al kilo.

Per un kilo di zucchero si spendevano 10 franchi, 3 franchi per un litro di latte, 1 franco per un kilo di patate.

Lo stipendio di un manovale medio era di circa 600 franchi, 1000 franchi scarsi per un operaio specializzato; un impiegato poteva prendere uno stipendio di circa 2000 franchi.

Un completo da uomo invernale poteva essere acquistato per 500 franchi, mentre 60 franchi erano il costo di un paio di scarpe.

A causa della guerra e della scarsità di medicinali una dose di morfina costa 300 franchi.

I diamanti

Alcuni personaggi saranno in possesso di diamanti.

I diamanti possono valere da alcune centinaia ad un migliaio di franchi. Solo un gioielliere sarà in grado di valutare con precisione il valore dei vostri diamanti.

È una serata di gala quella a cui vi apprestate a partecipare e i gioielli non possono certo mancare.

Il nostro consiglio è di utilizzare gioielli “spendibili” per il gioco.

Non c'è bisogno che indossiate i gemelli del vostro bisnonno o gli orecchini di perle della prozia; oggetti di bigiotteria credibili saranno più che sufficienti e potrete usarli anche come merce di scambio nel larp (potranno essere venduti, rubati, scambiati).

Cercate di rimanere in tema con il vostro personaggio: una signora di umili origini difficilmente indosserà una parure di diamanti mentre la moglie del conte di sicuro sfoggerà tutta la sua ricchezza, ma con eleganza.

Il valore di un bel gioiello può aggirarsi tra i 1000 e i 1500 franchi (quando acquistato in una gioielleria).

Prima dell'inizio, in fase di segreteria lo staff applicherà un bollino su alcuni dei vostri gioielli, questo bollino è una meccanica che permette ad alcuni personaggi di stimarne il valore.

I gioielli privi di bollino non potranno essere venduti o scambiati (decidete voi perché: valgono troppo o troppo poco, sono falsi, sono gioielli dai quali non volete separarvi per nessun motivo).

I Quadri e L'asta

“Tutto in una notte” ruota intorno alla prestigiosa asta di quadri indetta dal visconte Lamarque nella sua tenuta.

I quadri in asta hanno tutti un valore in franchi ed il fatto stesso che vengano battuti dovrebbe garantirvi che sono autentici. I quadri sono divisi in fasce sulla base del loro pregio: ad ogni fascia corrisponde una base d'asta specifica, indicata sull'opuscolo dell'asta che vi verrà recapitato insieme all'invito.

A prescindere dalla fascia di partenza, il rilancio minimo per ogni opera è fissato a 10.000 franchi.

Alcuni tra i personaggi sono esperti d'arte: è a loro che potete rivolgervi per chiedere consiglio su quale quadro è meglio acquistare e per fugare qualsiasi dubbio possiate avere sull'autenticità o sul valore di un'opera.

Droga

Negli anni '40 non era raro che, come diversivo alla noia o alla depressione di tutti i giorni, qualcuno decidesse di fare uso di morfina per distrarsi un po'.

In gioco ci saranno delle siringhe prive di ago riempite di un liquido biancastro (latte) che simulano dosi di questa sostanza.

Se il vostro personaggio assume una dose di morfina, il giocatore o la giocatrice dovrà simulare di essere sotto gli effetti della droga.

Parlare strascicando le parole, reagire con lentezza alle situazioni, perdere il filo del discorso, barcollare e avere comportamenti sonnolenti potrebbero essere buoni spunti da cui partire.

Sta a voi decidere quanto calcare la mano sugli effetti e quanto farli durare: c'è una grande differenza tra morfinomani incalliti e novellini alla loro prima dose.

Vale sempre la regola che il gioco deve essere divertente non solo per voi, ma anche per gli altri: cercate di conciliare il realismo con la giocabilità della cosa (per intenderci: la morfina induce sonnolenza; se un altro giocatore vi parla è il vostro personaggio si è appena fatto una dose non capirà al volo quello che gli viene detto, ma cercherà di sforzarsi per non farsi beccare e per dare gioco al suo interlocutore).

A causa della guerra e della scarsità di medicinali una dose di morfina costa 300 franchi.

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 tutte e tutti di calibrare il gioco in tempo reale a seconda delle proprie sensibilità, garantisce che il gioco sia sempre consensuale e dona la tranquillità necessaria per sfidare i propri limiti. Rispetta sempre le safeword, non avere paura di usarle, non avere paura di spingere altri a usarle.

“Vacci Piano!”

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e *devi!*) usare la frase di sicurezza “**Vacci piano!**”: è una parola in codice che tutti conoscono e indica all’altro giocatore che *deve* lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male, edulcorare il realismo. Se qualcuno ti dice “Vacci piano”, rispetta il suo giudizio e cerca di onorarlo prontamente.

“È tutto qui?”

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

Emergenze e inconvenienti

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

Esempi di uso delle safeword

- *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, però, così dice “Per favore, vacci piano mentre mangio” e Bill le lascia finire il suo pasto in pace.*
- *Jane accusa Bill di essere un impostore, perché a quanto pare non riesce a ricordare la città da cui proviene. In realtà, il giocatore che interpreta Bill ha dimenticato il nome della città anche se il suo personaggio la conosce benissimo, quindi spiega “Sono solo nervoso, vacci piano” sperando che Jane cambi argomento.*

Safe room

Visti i temi trattati durante l'evento sarà presente un'area fuori gioco dove potersi rifugiare qualora vogliate sottrarsi all'intensità del gioco per qualche tempo, trovare del cibo, conforto e un abbraccio.

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.

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 scaccia cani 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

Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone “proibite” come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati in tasche (visibili e comode), in borselli, borsette, sacchi, valigie e in altri posti simili. Se devi portare con te oggetti fuori gioco (es. telefono, portafoglio), per non rovinare le perquisizioni altrui è buona pratica tenerli tutti insieme in una tasca sola, possibilmente interna o più nascosta.

Più in generale: nascondere un oggetto è molto facile, trovarlo è molto difficile. Tuttavia, in un larp i segreti hanno senso solo per il loro potenziale di essere scoperti; gli oggetti nascosti sono interessanti solo se vengono svelati. Se nascondi qualcosa, cerca sempre di farlo con la prospettiva che venga trovato da un altro giocatore. Non impegnarti a nascondere o nessuno lo troverà e sarà stato inutile per il larp.

Rispetta le proprietà altrui

Se il tuo personaggio deruba, ad esempio, i guanti o la borsa di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore, o dello Staff. In questi casi ricorda sempre di averne il massimo rispetto e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e i prop degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato “davvero”. Restituisci tempestivamente gli oggetti “rubati” o almeno fai sapere al proprietario che sono al sicuro.

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 chiarirti 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 Vacca 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...)

Prigionia

Questo larp è ambientato in una festa di lusso, non ci sono prigionieri o posti dove rinchiodare le persone.

Di base è possibile tenere prigioniero qualcuno con i soliti accorgimenti del larp:

- Se vieni fatto prigioniero, concedi qualcosa a chi ti ha catturato.
- Durata massima prigione: 30 minuti.
- Non lasciare mai da sola la persona prigioniera, a meno che non si voglia dare un'occasione di fuga o di interazione con qualcuno.
- Il carceriere è responsabile della scena: la persona prigioniera rimane pur sempre un giocatore, la scena di prigione non deve risultare noiosa.

Al netto di queste regole il larp si svolge nella Francia di Vichy un luogo fortemente militarizzato con controlli su strade, ferrovie e porti: se un personaggio viene privato del documento non avrà modo di allontanarsi e presto o tardi sarà catturato.

Scene di tortura

Durante l'evento potrebbe capitare che qualche persona venga malauguratamente torturato.

La tortura deve essere un mezzo per creare gioco, non per annoiarsi, e deve essere sempre eseguita nel rispetto della persona torturata. Gli eventi realistici sono belli, ma non vogliamo morti sulla coscienza!

Tutti confessano sotto tortura!

I personaggi verranno forniti di informazioni collaterali che potranno rivelare sin dalla prima sera, senza aver paura di interferire con le trame o con il proprio gioco. In un larp i segreti non servono a nulla se non vengono rivelati: non abbiate paura di concedere le vostre confidenze e giocate!

Le informazioni rivelate sotto tortura sono sempre VERE.

Una scena di tortura dovrebbe finire con il torturato che confessa quello che sa... ma non confessate subito! Giocate la scena e rendetela interessante. Quando un personaggio ha confessato può utilizzare la frase: **“Abbiate pietà, non so altro!”**.

Sesso e intimità

Molti personaggi di **Tutto in una notte** 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 o giocatrice.

Il contatto fisico non è comunque vietato nè 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 o giocatrice.

Per nessun motivo si dovranno inscenare situazioni di stupro, che sono fastidiose per molti partecipanti e inoltre non sono in nessun modo rilevanti rispetto alla storia.

Potrebbero verificarsi situazioni di abuso, nel caso tu e l'altro o l'altra partecipante vi sentiate di giocarla è obbligatorio che questo avvenga nella maniera più astratta possibile, quindi siate viscidì, usate l'abuso psicologico e non quello fisico, ad esempio una carezza sul viso e sussurrare all'orecchio “certo che farò questa cosa per te ma tu dovrai essere ricambiare come tu sai” va benissimo per simulare una scena di abuso.



Limiti del gioco

Zone e oggetti fuori gioco

Le porte, gli oggetti, le stanze, i luoghi contrassegnati con una **rosa gialla** sono **fuori dal gioco**. È vietato ai giocatori entrare in queste stanze o interagire con questi oggetti, per particolare fragilità o perché sono effetti speciali dello Staff. Se vedi questi oggetti, evitali e ignorali.

Le stanze con lucchetto

La rosa gialla indica le zone interdette per motivi di sicurezza o di design, quindi **non** cercate di accedere: al massimo potete trovarci polvere e vecchie cianfrusaglie. Alcune porte, invece, presentano dei **lucchetti**: queste aree sono aree in gioco alle quali potete accedere, solo se trovate la chiave del lucchetto e lo aprite, non provate a forzarle.

Le buste gialle

In segreteria ti forniremo una busta di carta con il tuo nome per riporre gli effetti personali fuori gioco (chiavi, portafoglio, cellulare) che non vuoi lasciare in macchina. Le buste gialle saranno riconosciute da tutti i partecipanti come “fuori gioco” e ignorate. Se vuoi, puoi lasciarci la busta in custodia e venirla a prendere alla fine dell'evento (o prima, se necessario). Se ci sono oggetti di cui potresti aver bisogno urgentemente (es., medicine), non lasciarceli in custodia, portali con te.

Fine gioco

Il gioco si concluderà domenica intorno alle ore 14 e sarà annunciato dal suono ripetuto delle campane.

Le campane suoneranno una prima volta annunciando che il gioco sta per finire, avrete circa 10 minuti per finire eventuali scene, quando le campane suoneranno nuovamente il gioco sarà concluso.

A questo punto tutte le persone partecipanti dovranno recarsi davanti alla scalinata della villa, per l'epilogo del larp.

Il peso del comando

Interpretare un **personaggio “d’autorità”** in un larp non è così facile come potrebbe sembrare. Al cuore del problema c’è una contraddizione: da una parte, l’ambientazione di riferimento (il fantasy, il medioevo, nobiltà e plebe) 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 nobili è perpetuare il potere della loro casata; ma nella realtà, il motivo per cui abbiamo inserito nel larp personaggi nobili e autorevoli 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 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" (a porte chiuse o solo tra nobili) 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 parenti, aiutanti e sottoposti nella presa delle decisioni; ne usciranno godibili discussioni e momenti di gioco che ti diventeranno anche solo per il confronto con gli altri.
- Sviluppa e incoraggia l'uso di piccoli "**rituali di gruppo**" condivisi tra tutti i partecipanti: cose come un grido di battaglia, l'abitudine a riunirsi in un certo luogo, una preghiera o saluto che tutti fanno prima di mangiare o riunirsi.
- 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 (anche corporali) sono bene accette e incoraggiate. **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.

Combattimento e ferite

Tutto in una Notte **non** è un larp d'azione, in generale non ci saranno combattimenti o conteggio delle ferite.

Le regole da applicare sono le seguenti:

- Se vieni picchiato o picchiata a mani nude o con dei manganelli, giocati la scena, il tuo personaggio sentirà molto dolore, dopo avrà bisogno di un medico, ma queste interazioni non possono mai uccidere il personaggio (a meno che il giocatore o la giocatrice non lo desideri)
- Un colpo di pistola **uccide** sempre, quindi se qualcuno ti spara il tuo personaggio morirà, magari dopo una breve agonia se vuole giocare qualche scena di addio prima di morire.
- **Non** si possono rubare le armi dei personaggi se quei personaggi le hanno addosso, le armi sono in dotazione dei soldati che sono persone addestrate e non si fanno rubare le armi dalle mani o dalla fondina

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.

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, 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 “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 scacciacani 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!

Effetti delle armi da fuoco

Se vuoi sparare a qualcuno... sparagli! Per evitare incomprensioni, puoi attirare l’attenzione della vittima prima di fare fuoco, ad esempio dicendo *Fermo o sparo!*. Le scacciacani sono fragorose ma non sempre si capisce a chi era rivolto il colpo, soprattutto nelle situazioni confuse.

Se qualcuno ti spara, potrebbe mancarti, o metterti in fuga, o colpirti, a seconda della situazione e di cosa ti sembra più appropriato dal punto di vista drammatico.

Nei nostri LARP utilizziamo repliche di armi da fuoco. Terremo un workshop apposito prima dell’inizio dell’evento.

La “minaccia” delle armi da fuoco

Come regola generale: se qualcuno ti minaccia con un’arma da fuoco **DEVI** concedere la scena: le persone hanno paura delle armi!

Dove trovo le armi?

Tutte le armi, sia bianche sia da fuoco, sono fornite da Terre Spezzate ai personaggi che è appropriato siano armati. Durante il gioco le armi potrebbero passare di mano.

Credits

Tutto in una notte è un larp di

Federico Malavasi e Amos Marenchino

Qui rendiamo omaggio agli autori e agli scenografi che stanno lavorando affinché Tutto in una notte diventi realtà...

Idea e soggetto

Federico Malavasi
Amos Marenchino

Grafica e web

Francesco Pregliasco
Alessandro Vizzarro (Ph)

Produttori Associati

Andrea Paluan
Federico Ferri
Gabriele Giannini
Gianmaria Giannini
Leonardo Marullo
Niccolò Sancrotti
Sofia Carini

Produzione

Federico Malavasi
Amos Marenchino

Foto

Micol Polacci

Scenografie

Paolo Brizio

Video

Irene Ritorto

Ringraziamenti speciali

Cucina

Raffaella Bortolani

Con la supervisione di

Francesco Pregliasco

Silvia Famigli Bergamini
per Villa Aggazzotti

Creazione larp (2019)

Nel 2019, hanno partecipato alla realizzazione del progetto: Federico Malavasi, Alessia Boni, Alice Lunghi, Amos Marenchino, Anastasia Rosacenero, Chiara Bottone, Emilio Lo Giudice, Francesca Medda, Matteo Davolio, Paolo Brizio, Pierluigi Fabbri, Raffaella Bortolani, Tiziana Bonifatto, Tommaso Nonvino, Vanessa Guazzi. Con il supporto di Francesco Pregliasco, Chiara Tirabasso, Fabio Costa e Massimiliano Milano.

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, plagii, 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

Tormento

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

Un larp tenebroso e impetuoso ispirato alla narrativa Gotica ottocentesca.

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

I Ribelli della Montagna

Un larp per non dimenticare
*“Questa è memoria di sangue, di fuoco, di martirio, del più vile sterminio di popolo, voluto dai nazisti di von Kesselring, e dai loro soldati di ventura, dell’ultima servitù di Salò, per ritorcere azioni di guerra partigiana” -
Salvatore Quasimodo*

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

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

Gli Occhi del Cuore

Una giornata dietro le quinte del set televisivo dove si gira la fiction Gli occhi del cuore. Un evento ispirato alla serie cult Boris, che unisce il larp scanzonato all’esperienza di “portare a casa” una giornata di riprese. Un larp “troppo italiano”.

Al nostro magazzino, Nole (Torino), 19 o 20 ottobre - www.grv.it/occhidelcuore

Black Friday

*Qualcosa rompe la tranquillità di un operoso villaggio di minatori.
Quali segreti si celano tra le baite di Liberty Town?
Chi deciderà la sorte dei suoi abitanti?
Preparatevi, il “Black Friday” sta arrivando.*

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

**Black Friday è un larp di
[Cronosfera](#) & [Terre Spezzate](#)**