

WHL
WHLIVE APS

**GUIDA AL GIOCO
E
ALLA CAMPAGNA**



VERSIONE 1.4



INDICE



INDICE	3	Il background del Personaggio	10
PREFAZIONE	4	Agevolazioni economiche e i vantaggi di collaborare	10
INTRODUZIONE AL LARP	5	Una Storia del Vecchio Mondo	11
Che cosa è un Larp?	5	Una sera d'inverno, un viaggiatore...	11
Perché giocare di ruolo dal vivo?	5	Le strade del Vecchio Mondo	11
Cosa devo fare per iniziare a giocare?	5	La superstizione ed il pernicio	11
L'ESPERIENZA	6	Questo pazzo, Vecchio Mondo	12
Vivere la tua avventura	6	Una Terra di Frontiera	14
Conoscere nuovi amici e creare grandi storie	6	Pratica guida ai principati di confine e alla sopravvivenza negli stessi	15
Nemici soltanto per gioco	6	Prefazione: Dimenticate Ciò Che Sapete!	15
Le tre regole d'oro del Larp	6	Gli Dei	15
VIVERE IL VECCHIO MONDO	7	La Magia	15
Che cos'è il Vecchio Mondo?	7	I Poteri della Rovina	15
Il genere grimdark fantasy	7	Le autorità	16
Un oscuro mondo di pericolose avventure	7	Città e villaggi	16
Il grottesco	8	Vita rurale e risorse	16
La differenza tra avventuriero ed eroe	8	Viaggi	16
Play to Lose e Play to Lift	8	La Legge	17
La parità di genere	8	Lettera di convocazione del consiglio alla quale hanno risposto tutti i personaggi	18
LOGISTICA E ORGANIZZAZIONE	9	DICHIARAZIONE DI INTENTI	19
Il tuo primo evento	9	GLOSSARIO	21
Personaggio Giocante o Personaggio Non Giocante?	9	CONTATTI	22
Personaggi One Shot	9	CREDITI	23
Costruire un costume	10		

◆ PREFAZIONE ◆



Se stai leggendo questa guida probabilmente stai anche pensando di provare a giocare di ruolo dal vivo, forse per la prima volta. Con queste poche righe vogliamo darti il benvenuto e accoglierti a braccia aperte in un meraviglioso mondo di avventure.

Questa che segue è una piccola guida introduttiva che abbiamo pensato potesse essere utile a tutti i giocatori che desiderano prendere parte ai nostri eventi, e che più in generale vogliono avvicinarsi al mondo del Gioco di Ruolo dal Vivo. Speriamo di fare cosa gradita raccogliendo tutto quello che secondo noi può servirti per intraprendere questa splendida forma di intrattenimento, ovviamente nella declinazione che più ci contraddistingue. Non vogliamo rubarti ulteriore tempo ma ti ringraziamo per l'attenzione che ci dedicherai e speriamo di incontrarti di persona durante uno dei nostri prossimi eventi.

Un Saluto

Lo Staff di WhLive

◆INTRODUZIONE AL◆ LARP



CHE COSA È UN LARP?

Giocare un larp (Live Action Role-Playing: gioco di ruolo dal vivo) è come trovarsi sul set di un film che non ha copione e il cui esito è determinato dalle scelte e azioni dei giocatori. È una versione elaborata e più adulta di “facciamo finta che...” in cui sarai il protagonista della tua saga e nel contempo sarai l'amico, la nemesi, il compagno d'arme, l'amante di altri partecipanti.

Tutti i partecipanti si trovano in un luogo concordato e adatto alla storia (la cosiddetta “area di gioco”). Ciascuno ha una parte da interpretare (ovvero, il suo personaggio) e un costume e accessori adatti al suo ruolo. Per la durata dell'evento, tutti i giocatori si calano nella parte, parlando e agendo come farebbero i loro personaggi. Diplomazia, litigi, tradimenti, inseguimenti, investigazione, duelli all'arma bianca o salve di pistole ad avancarica (con armi di scena)... tutto è possibile!

Per partecipare a un gioco di ruolo dal vivo non serve saper recitare, non serve essere esperti dei temi trattati, non serve saper combattere, non serve studiare regole complicate. Non serve neanche avere una particolare immaginazione: ai nostri eventi tutti gli oggetti e gli ambienti di gioco sono fisicamente rappresentati, nell'ottica di un realismo pressoché totale.

PERCHÉ GIOCARE DI RUOLO DAL VIVO?

Quando si parla di Gioco di Ruolo ci viene subito alla mente un tavolo pieno di dadi e manuali e un gruppo di giocatori seduti intorno ad esso, impegnati nell'immaginare le gesta dei loro personaggi lungo una storia a volte decisa da un Game Master, a volte coralmemente. Per quanto figlio di quello stesso immaginario, il LARP assomiglia solo in parte alla sua controparte da tavolo. Durante una sessione di gioco dal vivo ti ritroverai a interpretare attivamente il tuo personaggio, vestendo letteralmente i suoi panni e agendo come agirebbe lui. Sarai il protagonista del tuo film o della tua serie tv preferita, non raccontando quello che vorresti vedere fare al tuo protagonista ma vivendo le tue avventure in prima persona. Non preoccuparti se inizialmente ti sentirai impacciato, mano a mano che il gioco prosegue e gli eventi intorno a te prenderanno vita, riuscirai a calarti nella parte e a sentire tuo il personaggio e il mondo che lo circonda.

COSA DEVO FARE PER INIZIARE A GIOCARE?

Visita il nostro sito al link www.whlive.it dove troverai tutte le informazioni più tecniche relative all'esperienza di gioco che ti proponiamo, ma prima termina di leggere questa guida. In essa troverai infatti una panoramica dell'esperienza che ti offriamo, alcuni consigli per prepararti al tuo primo evento e tutti i contatti necessari per entrare a far parte della nostra community.



◆ L'ESPERIENZA ◆



VIVERE LA TUA AVVENTURA

Lo spirito giusto per approcciarsi all'esperienza del nostro LARP è il desiderio di voler vivere in prima persona un'avventura. In questi anni si sono affermati molti modi di Giocare di Ruolo dal Vivo, tutti parimenti validi, ma nel nostro caso quella che vogliamo offrirti è la possibilità di vivere il tuo personale viaggio straordinario. Questo significa che il tuo personaggio vivrà la propria vicenda durante un arco di tempo più o meno lungo, partendo inizialmente con ben poche risorse e una fama quasi inesistente, per terminare poi, molti eventi dopo, il proprio arco narrativo con la gloria e gli onori dei protagonisti delle grandi storie. Non avere fretta, ci vorrà tempo perchè la tua epopea personale si realizzi, dopotutto i più grandi personaggi spesso hanno umili origini e sono proprio queste premesse a renderli fuori dal comune.

CONOSCERE NUOVI AMICI E CREARE GRANDI STORIE

Per sua natura, il tipo di gioco che ti proponiamo ti spingerà a cercare l'interazione con gli altri giocatori. Entrare a far parte di uno dei tanti gruppi di gioco non è obbligatorio ma dal canto nostro non possiamo che consigliartelo. Avere dei compagni e degli alleati pronti a mettersi al tuo fianco nelle dure battaglie che affronterai potrebbe fare la differenza tra la vita e morte del tuo personaggio, ma sopra ogni altra cosa ti porterà a conoscere nuove persone con le quali, una volta riposto il costume in valigia, potrai condividere momenti di divertimento e convivialità.

NEMICI SOLTANTO PER GIOCO

Potrà capitare che ti trovi, seguendo le situazioni di gioco, a scontrarti con altri giocatori come te. Non preoccuparti e non farti problemi a giocare le tue carte per arrivare prima del tuo avversario. Questo genere di situazioni vanno vissute in maniera serena e relegate al solo tempo di gioco e te ne renderai conto molto presto. Una volta dismessi i panni del tuo personaggio, non sarà difficile che tu ti ritrovi a ridere e scherzare con quello che pochi minuti prima era il tuo acerrimo nemico.

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 suo secondo, 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 girano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.

◆ VIVERE IL VECCHIO MONDO ◆



CHE COS'È IL VECCHIO MONDO?

L'immaginario a cui si rifanno la gran parte (ma non tutti) gli eventi Larp che la nostra associazione organizza è quello del popolare wargame Warhammer Fantasy Battle, creato dalla Games Workshop negli anni ottanta, che ha dato seguito a numerosi prodotti ludici tra cui quello da cui abbiamo preso diretta ispirazione ovvero Warhammer Fantasy Roleplay. Nei prossimi paragrafi ti daremo dei punti di riferimento per capire di che tipo di ambientazione si tratta, ma intanto sappi questo: corre l'anno 2512 del Calendario Imperiale, il Vecchio Mondo (così si chiama questa ambientazione) è un posto tetro dove il desiderio di pochi potenti decide il destino di migliaia di ignari uomini comuni. La guerra e la morte sono le compagnie più a buon mercato per chi vive in questi tempi oscuri e ciò che non può essere compreso, attende nell'ombra per ghermire la tua anima. Per fuggire alla miserie e per trovare il loro destino, numerosi partono all'avventura portando in un fagotto le poche cose che possiedono, e di questi temerari solo pochi trovano davvero modo di affermare se stessi, agli altri spetta solo incontrare la propria fine, e a pochi sfortunati, un destino peggiore della morte stessa.

IL GENERE GRIMDARK FANTASY

Il Vecchio Mondo è un posto cupo, sporco e brutale. Basterebbe questo a delineare le caratteristiche principali di quello che è uno dei primi accenni ad un genere che negli anni avrebbe preso sempre più piede ovvero quello del grimdark fantasy. In un mondo di questo genere, gli stilemi del fantasy classico vengono trascinati su un piano più terreno e resi più ruvidi da una punta di realismo e pessimismo. Non vogliamo farti una disamina del genere letterario in questione ma esulando dalla produzione della Games Workshop, sono ottimi esempi di grimdark fantasy opere come la saga de Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco di George R. R. Martin, Berserk di Kentaro Miura o la saga di Geralt di Rivia di Andrzej Sapkowski. Tutte queste opere letterarie hanno alcuni elementi in comune che anche il Vecchio Mondo condivide: la magia è antica, rara, potente e pericolosa, il popolino è gretto e xenofobo, le antiche razze sono in declino e il mondo come lo conosciamo si avvia lentamente verso la propria rovina.

UN OSCURO MONDO DI PERICOLOSE AVVENTURE

Essendo un posto terribile e con poche possibilità di affermazioni personali, nel Vecchio Mondo molte persone tentano la via dell'avventura, spesso terminando la loro strada tra le fauci di qualche terribile mostruosità. Probabilmente il tuo personaggio sarà uno di questi avventurieri, costretti dal bisogno o inebriati dal desiderio di fama a prendere la strada più redditizia ma anche quella più pericolosa. Sappi dunque che le foreste e le valli del Vecchio Mondo pullulano di creature terribili e pericolose e che gli unici posti relativamente sicuri sono i centri urbani più popolati. La popolazione vede con sospetto ogni straniero, anche se vive solo a qualche miglio dalla propria casa e mal tollera tutto ciò che reputa fuori dal comune o bizzarro. L'istruzione è pressoché assente nei ceti più bassi e poco diffusa persino tra i nobili e le persone di rango elevato. Quasi tutti rispettano il potere e la nobiltà ma nessuno scorda mai che anche un barone ha pur sempre una schiena dove un pugnale può essere conficcato alla bisogna.

Un capitolo a parte è rappresentato dall'ignoto e dalla superstizione: quasi nessuno vuole avere a che fare con ciò che deriva dai prodigi della magia perché gli stregoni danzano coi demoni e parlano con gli spettri. Se ciò non fosse sufficiente a scoraggiarti comunque, ci penseranno gli zeloti e i cacciatori di streghe, pronti a condurti al patibolo o a legarti su un rogo se su di te ricade il sospetto di essere araldo di quei poteri arcani che corrompono l'anima e la carne. Hai sentito parlare del fatto che nelle grandi città qualche sedicente mago è tollerato dalle autorità, ma niente



di buono è mai venuto da questi individui e il più delle volte la popolazione si interroga sul perché non siano ancora stati tutti sterminati. I nonni tramandano ai nipoti complicati insiemi di superstizioni e atti propiziatori per tener lontana la mala sorte e le maledizioni, e spesso gli dei sono troppo impegnati per guardare in basso verso coloro che li pregano, quindi è sempre bene elevare preghiere ed offerte ad ognuno di loro, alle volte anche a quei numi proibiti dalla legge, nella speranza che qualcuno ascolti; ma ricorda, non farti scoprire o il rogo sarà la tua prossima meta.

IL GROTTESCO

A differenza di alcune ambientazioni grimdark fantasy, il Vecchio Mondo ha anche una forte componente grottesca. Non meravigliarti se ti troverai coinvolto in situazioni paradossali dove alla terribile quotidianità del mondo tetro che abbiamo descritto poco sopra, potrebbe affiancarsi più di una risata, a volte amara, a volte sguaiata. Fa tutto parte dell'atmosfera paradossale di un mondo in rovina che non riesce a prendere sul serio nemmeno la propria stessa fine.

LA DIFFERENZA TRA AVVENTURIERO ED EROE

Ricordati sempre che i personaggi del Vecchio Mondo non iniziano mai la propria strada come eroi, e nessuno gli tributerà mai questo onore per il semplice fatto di portare una spada al fianco. Se vorrai davvero essere riconosciuto come un eroe (o come un famigerato malvivente magari) dovrai guadagnarti la tua fama sul campo e molto spesso chi prova a percorrere questo cammino si trova presto tre metri sotto terra con due monete di rame poggiate sugli occhi. Sarai abbastanza tenace e coraggioso da prenderti da solo la tua fortuna?

PLAY TO LOSE E PLAY TO LIFT

Ti potrà capitare, giocando diversi LARP, di avvicinarti ai concetti di Play to Lose e Play to Lift. Nel primo caso si tratta di "giocare a perdere", ovvero cercare sempre di concedere l'azione al giocatore che inizia una interazione nei nostri confronti. Nel secondo caso, significa "giocare per sollevare o esaltare" ovvero cercare di mettere in luce le azioni di chi cerca interazione con noi, fornendo sempre gioco di ritorno a quelle interazioni. Se hai appena cominciato questi concetti potrebbero risultare fumosi o indefiniti, difficili da concretizzare. Per semplificare, possiamo solo esortarti a cercare sempre una interazione collaborativa nei confronti degli altri giocatori, anche se la situazione di gioco vi pone in competizione. Pensa sempre che, se tutti i giocatori hanno la propensione a dare gioco a chiunque incontrano, si creerà un circolo virtuoso in cui avrai sempre gioco che arriva dagli altri e che tu restituisci a tua volta. Non lasciar mai cadere una possibile interazione e prediligi sempre le interazioni che coinvolgono gli altri giocatori, a quelle che, se pur sensate, non apportano niente al gioco altrui. Un esempio pratico può essere quello di prendere un documento di gioco e nascondere. Se anche questo ti garantisce il monopolio delle informazioni che il documento contiene, il gioco che quel singolo oggetto può apportare è stato appena impedito dal tuo gesto. Un modo migliore di vivere quella interazione è leggere l'informazione e sfruttare il fatto di averla ottenuta per primo, e tuttavia rimettere il documento nel contesto di gioco in modo che la sua presenza crei nuove occasioni.

Per concludere, ricorda sempre che le scelte che compii ricadranno su tutti coloro che interagiscono con te. Invece di cercare di vincere in un gioco che non lo prevede, cerca di arricchire il gioco altrui, anche con il conflitto se necessario ma senza che diventi il fine ultimo della tua partecipazione all'evento. Tieni sempre presente che gli altri faranno lo stesso con te. Questo è il contratto sociale che offriamo ad ogni giocatore che si avvicina ai nostri eventi, un espediente che ci permette di portare in scena una più ampia e appagante cornice narrativa.

LA PARITÀ DI GENERE

Salvo rarissime eccezioni regionali come ad esempio i personaggi che provengono dalla nazione di Bretonnia, nel Vecchio Mondo esiste una parità di genere effettiva. Ogni individuo può ricoprire qualunque tipo di attività, sia essa militare, nobiliare o religiosa, senza che il proprio genere diventi un ostacolo. Essendo tuttavia un mondo grezzo e sporco, è probabile che durante il gioco il popolino alimenti gli stereotipi sessisti e che quindi ad esempio una donna con un impiego nell'esercito possa essere considerata più debole dei colleghi maschi e viceversa che un uomo che svolga una professione che non prevede l'uso delle armi, sia sminuito di fronte a qualcuno che ha fatto del combattimento la propria ragione di vita. Solitamente in questi casi un paio di sganassoni ben assestati o la dimostrazione pratica di competenze paritarie risolvono la cosa e mettono a tacere il chiacchierone, che se ne torna a casa alle volte con un'occhio nero e sicuramente con le pive nel sacco. Ti rimandiamo al paragrafo "Il background del Personaggio" per la procedura completa di approvazione dei PG. Se dovessi incappare nelle eccezioni sopra menzionate, ti verrà fatto notare in sede di approvazione dal Gruppo Ambientazione.

◆ LOGISTICA E ◆ ORGANIZZAZIONE



IL TUO PRIMO EVENTO

Iniziare a giocare è semplice, trovi tutti i passaggi da seguire sul nostro sito web ma sostanzialmente ti serve solo tesserarti alla nostra associazione (se sei nuovo non costa nulla, la tessera te la offriamo noi!) e una volta a posto con i documenti necessari, creare il tuo alter ego per iniziare a vivere le tue avventure nel vecchio mondo. Ti consigliamo di unirti a tutte le pagine social in quanto far parte della community dei giocatori agevola la partecipazione: può capitare, ad esempio, che vengano offerti passaggi per raggiungere la location di gioco di uno specifico evento o che si conoscano persone interessate a formare nuovi gruppi di gioco.

PERSONAGGIO GIOCANTE O PERSONAGGIO NON GIOCANTE?

Potrebbe capitare che, nonostante tu abbia deciso di provare questa esperienza, non abbia ancora le idee particolarmente chiare. Non preoccuparti, è più che normale dover rompere il ghiaccio all'inizio. Se non sei ancora deciso sul tipo di Personaggio Giocante che vuoi interpretare, valuta la possibilità di venire a giocare il tuo primo evento come Personaggio Non Giocante.

In questo modo sarà la Regia dell'evento ad affidarti un ruolo, spiegandoti che tipo di interpretazione sarà necessario portare in gioco.

Potresti dover interpretare un avido mercante, una spietata mercenaria, un portalettere dell'esercito, o persino un orribile zombie. Si tratta di un servizio essenziale per la riuscita di un evento ma non preoccuparti, è anche un modo divertente per vedere il "dietro le quinte" del gioco, provarne le meccaniche e sperimentare diversi ruoli durante lo stesso evento, in modo da poter decidere meglio cosa poi interpretare quando deciderai di creare il tuo Personaggio Giocante.

Sul nostro sito web trovi i pochissimi requisiti costumistici che richiediamo per svolgere questo tipo di servizio, che come tutte le collaborazioni prevede anche alcuni tipi di gratifiche.

PERSONAGGI ONE SHOT

I Personaggi One Shot (PGOS) sono dei particolari ruoli fissi scritti dal Gruppo Ambientazione per uno specifico evento, a cavallo tra un personaggio giocante e uno non giocante. Vengono offerti come terza alternativa in fase di iscrizione a coloro che non vogliono le limitazioni di un PNG ma non hanno per qualche motivo il desiderio di giocare il proprio PG. Ogni Personaggio Concordato ha informazioni e legami utili ad interagire con tutti i personaggi, e diversi obiettivi da portare a termine, creando così gioco per se stesso e per gli altri. Ricorda che questo tipo di iscrizione non esenta dal turno di collaborazione obbligatorio e non garantisce sconti sulla quota di partecipazione all'evento.

Finito l'evento inoltre, se il Personaggio One Shot che hai scelto ti è piaciuto particolarmente, puoi chiedere al Gruppo Ambientazione che diventi il tuo Personaggio Giocante a tutti gli effetti!



COSTRUIRE UN COSTUME

Il costume del proprio Personaggio Giocante è importante ma come per il personaggio stesso, il tuo outfit cresce con lui. Prima di essere organizzatori di Larp siamo stati anche noi giocatori e sappiamo bene che iniziare a giocare dovendo affrontare la spesa di un costume nuovo è oneroso, per questo ti consigliamo di partire con poche cose e di arricchire poi il tuo outfit via via che gli eventi della campagna avanzano. Questo è assolutamente in linea con l'evoluzione che i Personaggi subiscono in gioco e ti permette di affrontare la spesa dietro alla composizione del costume un po' alla volta. Se inizialmente fai fatica a procurarti parte del tuo costume, non ti preoccupare troppo, contattaci e faremo in modo di aiutarti, sia con qualche consiglio su dove acquistare, sia valutando se ci è possibile prestarti qualcosa dal nostro magazzino scenografie.

Ricorda, se puoi, di evitare oggetti di scena in plastica. Oltre ad avere un taglio moderno, giochiamo molto all'aperto e potrebbe essere dispersa nell'ambiente. Chiedici aiuto per realizzare oggetti in legno o altri materiali più belli da vedere e più rispettosi dell'ambiente.

L'unica cosa che ti chiediamo è di contattarci con largo anticipo sulla data dell'evento in modo che possiamo prendere in carico la tua richiesta con la calma necessaria.

IL BACKGROUND DEL PERSONAGGIO

Quando avrai deciso che tipo di Personaggio Giocante interpretare, dovrai inviare qualche riga di background al Gruppo Ambientazione per l'approvazione definitiva. Non preoccuparti, è una procedura semplicissima che avviene attraverso il portale informatico dell'associazione, lo stesso che utilizzi per creare il Personaggio e per acquistare le sue abilità. Basterà compilare l'apposito form (Cliccare qui) nel quale, rispondendo a delle semplici domande, descrivi la storia pregressa del tuo Personaggio, eventuali legami importanti e le motivazioni che l'hanno spinto in cerca di avventura. . Puoi ispirarti cercando in rete le innumerevoli wiki dedicate al Vecchio Mondo ma ricorda, il materiale che noi consideriamo canonico per la campagna è quello per Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition e nient'altro. Ricordati inoltre di non esagerare né con il dettaglio né con il livello di "potere" della tua narrazione, difficilmente il tuo Personaggio avrà conosciuto un Conte Elettore o un Arcimago dei Collegi ed è più probabile che, se per esempio è di nobili origini, appartenga alla piccola nobiltà fatta di mercanti arricchiti e piccoli proprietari terrieri. Ricorda quanto è scritto nel paragrafo "La differenza tra avventuriero ed eroe". L'indirizzo e-mail a cui puoi far riferimento per avere consigli sul tuo background è: ga@whlive.it

AGEVOLAZIONI ECONOMICHE E I VANTAGGI DI COLLABORARE

Come tutte le associazioni senza scopo di lucro, anche la nostra si basa sul lavoro volontario dei suoi soci. Scoprirai che collaborare ai nostri eventi porta diversi vantaggi, specialmente ai giocatori che magari hanno una disponibilità economica più contenuta. Ad ogni evento mettiamo infatti a disposizione un certo numero di collaborazioni che garantiscono sconti sul costo dell'evento stesso, e per i soci più giovani prevediamo sconti appositi quando è possibile. Ricorda inoltre che se è la prima volta che giochi con noi puoi beneficiare di promozioni particolari. Visita il sito per i dettagli.

UNA STORIA DEL VECCHIO MONDO

Una sera d'inverno, un viaggiatore...

Ehi tu! Sì, proprio tu!

Avvicinati e ascolta le chiacchiere di questo povero vecchio che nella sua lunga vita ha assaporato molti piaceri, che ha superato non poche pestilenze e combattuto anche in un paio di memorabili battaglie, riuscendo in tutto questo ad evitare di posare lo sguardo sui poteri della rovina.

Lo vedo sai, che sei uno nuovo di queste parti, e che tu sia guidato dal miraggio del denaro, da una forte volontà verso i tuoi scopi o, gli Dei non vogliono, dagli empî sussurri dell'altrove, i tuoi limiti saranno dettati dalla tua capacità di stare dal giusto lato di una lama, e dal coltivare le giuste conoscenze.

Adesso però fammi la cortesia, offrirmi la prossima pinta di birra, e dopo continueremo questo discorso.

Le strade del Vecchio Mondo

Lascia che ti dia qualche consiglio.

Soldi e fama, così come la fuga da un passato che non ti soddisfa, hanno poco valore se sei morto. Capire quando fare la voce grossa e soprattutto quando stare in silenzio, ha più importanza della tua abilità con la spada. Persino essere un nobile è inutile nei luoghi e nei momenti sbagliati.

Per sopravvivere a lungo come me, bisogna essere consci delle proprie capacità, conoscere le leggi del luogo dove si vuole fare affari e conquistarsi i giusti amici, perché non bastano una spada o un anello prezioso al dito; se un nobile lascia le sue terre per camminare nel fango con il popolino, o si tratta di un pazzo oppure il suo titolo vale poco più della suola dei miei stivali.

Farai poca strada pensando di affrontare il mondo con le tue sole forze e l'arguzia non basta a evitare i pericoli e la cattiva sorte; circondati di compagni con aspirazioni simili alle tue, o al massimo trova qualcuno che sappia pagare bene ciò che hai da offrire. Sei bravo con la spada? Cerca lavoro con altri mercenari, o come guardia del corpo di qualche mercante. Sei un giovane sacerdote? Cerca dei fedeli da ammaestrare o diventa confessore di qualche nobiluomo e della sua corte. Rivolgiti sempre a chi ti sta davanti con il giusto linguaggio e non avrai problemi; nel Vecchio Mondo spesso le cose cambiano da contea a contea, per non dire da paese a paese, ed è un attimo che ci si ritrova in mezzo ad una rissa solo per aver usato la frase sbagliata.

Non chiedere mai ad un erudito discernimento sul pernicio e sulle sue creature, e non dare mai l'impressione di saperne qualcosa, a meno che tu non aspiri a venir arso vivo sul rogo. Beata la mente troppo piccola per il dubbio, dicono i preti del Primo Imperatore.

Le arti arcane sono roba per i maghi dei collegi di Altdorf, lascia perdere ogni cosa che le riguarda se non hai la giusta preparazione. Consiglio sempre di tenere la debita distanza da quegli stregoni e di fare abbondanti scongiuri quando passano per strada. Dicono che la loro sola presenza fa cagliare il latte e appassire le piante. Meglio girare al largo.

Non fare facce strane se vedi una donna combattere in una compagnia mercenaria o comandare un piccolo cartello mercantile. Non crederai di essere il solo a voler cambiare il proprio destino no? In questi tempi di guerra non è il sesso che stabilisce chi sia forte o debole ma la capacità di tenere stretta una spada nella mano. Solo in Bretonnia sono convinti che il gentil sesso sia capace solo a ricamare, cucinare e sfornare prole. Poveri idioti.

La superstizione ed il pernicio

Nel tuo girovagare non farti intimorire dalle superstizioni di qualche campagnolo o viandante, ma porta comunque a tali storie il giusto rispetto. Quasi sempre si tratta di favole partorite

dalla mente di qualche contadino allucinato dal troppo bere o fiducioso delle parole di qualche vetusto e lontano parente zotico, ma non sempre. Quindi se ti viene detto di fare attenzione ad attraversare un certo tratto di foresta, o di lasciare una mela in offerta ad un altare votivo prima del transito di un ponte, tu fai quello che vuoi, ma tieni sempre una mano sull'elsa della spada e con l'altra tira su le braghe per poter dartela a gambe più veloce che puoi.

I pericoli fuori dai sentieri battuti sono infiniti e hanno diverse forme: dal semplice gruppo di briganti pronto a tagliare la gola di fanciulle e infanti per un tozzo di pane di segale, fino alle bestie i cui artigli possono trafiggere la corazza di un soldato come fosse un fascio di paglia.

Non sarò certo io a darti spiegazioni sui poteri della rovina, come ti dissi all'inizio di questa chiacchierata, nella mia lunga e fortunata vita ne sono sempre stato lontano, ed è proprio per questo che posso conversare con te, con il ventre gonfio di birra.

Il pernicio è una parola che racchiude tutto il male di questo mondo e di cui anche solo conoscere un aspetto o un nome porta alla lenta consunzione della mente e al mutamento della carne, e non sto esagerando! Molti dotti uomini e donne che hanno tentato di sondare l'insondabile sono stati infettati dal germe del male, divenendo pazzi violenti o mostri dall'aspetto deforme, o addirittura morti viventi.

Per questo la chiesa del divino Sigmar e quasi tutte le altre combattono i segni della Rovina, sia quelli palesi che calano con i barbari della Norsca, sia quelli nascosti che infettano i villaggi e le case dei nobili, le accademie e addirittura le chiese. Lo fanno bruciando sul rogo chi non si attiene ai giusti precetti, anche senza aver dato dimostrazione della propria corruzione.

I cacciatori di streghe ti diranno che è sempre meglio prevenire che curare.

Questo pazzo, Vecchio Mondo

Ora che hai offerto anche il secondo giro continuiamo a conversare.

Da ovunque tu provenga, sicuramente sai qualcosa dell'Impero, la nazione di uomini più grande e potente che sia mai esistita e che mai esisterà fino alla fine dei tempi. Fondata oltre 2600 anni fa da Sigmar Heldenhammer, Primo Imperatore, l'uomo asceso ai cieli come dio protettore, è saggiamente governata da un Imperatore eletto tra i nobili Conti Elettori, mentre le anime dei suoi cittadini sono protette dal male dilagante col severo martello della Sua Chiesa.

Nell'Impero puoi trovare di tutto, le merci più rare, i palazzi più sfarzosi, persino le armi a polvere nera che i nani tanto gelosamente hanno custodito per secoli prima di cedere, ma ricorda: dietro ogni angolo, dentro ogni casa, la miseria e la morte sono le vere padrone di questo mondo, la gente è sempre sull'orlo della follia, lambita dalle forze di un male fin troppo familiare...

Entro i vasti confini Imperiali vi è una terra fertile e ridente chiamata Convivio, abitata da creaturine insulse e deformi, chiamate mezz'uomini; agli occhi di uno straniero possono sembrare bambini pingui e ingenui, ma sono frombolieri eccezionali e se ne possono trovare almeno una mezza dozzina nelle cucine di ogni palazzo nobiliare. Dicono che sia per questa loro bravura con le pentole che da qualche secolo il loro capo eletto, chiamato Anziano, abbia diritto di voto nelle elezioni imperiali; e il suo è il voto più facile da comprare o contrattare ovviamente.

Perché non abbiamo preso i loro fertili campi e cacciato quelle bestiole nei boschi mi chiedi? Ebbene, ti risponderò con una sola parola: Sylvania. Non sarò io a parlarne e non pronuncerò nuovamente quel nome, perché a nominarla c'è il rischio di richiamare l'attenzione di pericoli in agguato nella notte, o di diventare troppo interessanti agli occhi dei cacciatori di streghe.

Nel ventre delle grandi catene montuose che circondano l'Impero vive il fiero e rancoroso popolo dei Nani, rinchiuso in impenetrabili fortezze chiamate Karak, e dai loro troni di pietra e metallo amministrano un Impero in costante declino. Non ti so dire molto di questo fatto, ma a quanto pare nei secoli le continue guerre contro i pelleverde ne hanno ridotto il numero e le poche femmine non sono in grado di figliare a dovere come quelle degli uomini: motivo per cui centinaia di fortezze nei monti ai confini del mondo sono andate perdute con i loro incommensurabili tesori;

un vero peccato! Non è raro però che i nani, spesso i più giovani, vengano a vivere nelle nostre città guadagnandosi birra e pecunia con il commercio e la guerra, ed è una fortuna di solito averli per amici poiché sono tra le creature più ostinate e affidabili che esistano, come anche Sigmar ha potuto constatare quando era mortale. Vien da sé che se li offendi in qualche modo e scrivono il tuo nome su uno dei loro libri del rancore sei fottuto, tu, i tuoi figli e i figli dei tuoi figli, finché non si riterranno soddisfatti o l'offesa non venga lavata con l'oro o il sangue!

E poi ci sono quegli infedeli mangiaratti di Marienburg, la ricchissima Città d'Oro, un enorme porto di mare che un tempo faceva parte del grande Impero di Sigmar e che è riuscita ad affrancarsi con il denaro e la corruzione, in un'epoca assai travagliata per il Vecchio Mondo, bandendo addirittura il culto del primo Imperatore! Certamente, abbiamo provato più volte a riprenderla, ma gli infausti elfi di Ulthuan l'hanno sempre protetta ed ora comandano la città dai loro strani quartieri, muovendo con una mano nelle terga le grandi famiglie mercantili, il direttorato e le camere del parlamento cittadino. Ci sono stato solo una volta, è una città convulsa, caotica, piena di ladri e prostitute; figurati che le leggi sono talmente impossibili che pure i mendicanti hanno una loro gilda e pagano le tasse per il loro lavoro!

A Nord dell'Impero vi è la vasta nazione del Kislev, un'immensa steppa gelata governata per diritto di sangue da un'antica stirpe di re, gli Tzar, e protetta dalle Rote, guarnigioni di centinaia di cavalieri che pattugliano il regno incessantemente in cerca del pernicio. Le tribù barbare della ghiacciata Norsca e i predoni giganti delle Desolazioni dell'Est sono infatti adoratori degli dei oscuri, e ciclicamente calano da Nord in orde infinite con l'unico obiettivo di mettere a ferro e fuoco il mondo intero. La prima linea è rappresentata dagli alleati del Kislev ma un mio conoscente, uno che ha studiato, mi ha detto che nonostante i loro sforzi, quasi sempre siamo stati noi Imperiali a ricacciare indietro gli adoratori della Rovina.

Della Bretonnia che posso dirti? A sud vi è questa bella terra governata da un Re eletto, amministrata da Nobili fissati con il vino, l'onore cortese e le linee di sangue, talmente abituati a trattare i sudditi come bestiame da farli accoppiare tra parenti per renderli stupidi come zappe e fedeli come cani. Non so quanto ci sia di vero in questo ma ho avuto la sfortuna di vedere alcuni di questi arroganti nobili cavalieri: tutti credevano che la loro merda valesse più dell'oro, sempre a parlare di onore, di duelli con le spade, di proteggere i deboli. Per contro, sono sempre pronti a squartare il servo che gli rovescia il bicchiere dalla tavola: sono dei pazzi ottusi! Forse non sai che secondo il loro credo la dea protettrice di Bretonnia, la Dama del Lago, ha alle sue dipendenze una schiera di fate che vivono in un bosco chiamato Athel Loren. Lo sanno tutti che si tratta solo di elfi, eppure i bretoniani non se ne rendono conto. Mi credi? E dire che sono addirittura identici ai loro fratelli di mare, a parte la natura selvaggia e l'ostilità verso tutto ciò che è diverso da un albero o da un cervo. Capisci? È un paese di sciroccati.

A ovest della Bretonnia vi è una penisola chiamata Estalia, una terra di piccoli regni autonomi devoti alla dea Myrmidia, dove le aberrazioni del pernicio e i pelleverde sono cosa rara; sono però costantemente minacciati dalle incursioni dei corsari arabiani, un popolo del Sud del mondo, bellicoso e fanatico. Se vuoi un consiglio, visitala, ma non fermartici a vivere. Il troppo sole e il bere ti renderebbero molle come i loro damerini. Se sei un mercante potresti fare dei bei soldi con la loro polvere nera e le primizie che riportano dalle lontane terre ad ovest, oltre il grande mare.

Ancora ricordo con nostalgia le assolate terre di Tilea! I vigneti di Spomanti, le rovine di Remas, il pescoso mare del Golfo di Luccini, le bische di Urbimo. È una terra bellissima, abitata da gente con un caratteraccio ma che sa come godersi la vita. Lì ogni città parla per proprio conto, governata da vecchie famiglie nobiliari di chissà quale regno del passato, da principi mercanti o addirittura da membri del popolo eletti annualmente! Cose da pazzi, come a Marienburg, ma almeno i Tileani non sono così schifosamente ricchi o fissati con la burocrazia. Molti vengono nell'Impero come mercenari, visto che da noi il lavoro non manca mai; le corti imperiali sono addirittura colme di artisti e artigiani provenienti da queste terre.

Ti avevo accennato degli elfi, ricordi? Creature mostruose secondo la maggior parte del popolino,

esseri altezzosi con una vita troppo lunga e delle orecchie ridicole. Di rado salpano dalla loro isola inaccessibile nel mare d'Ovest, Ulthuan, e spesso e volentieri si fermano a Marienburg. Sono noti come portatori di sventura e fuori dalle grandi città la gente sputa e volge scongiuri contro di loro, troppo timorosa per arrivare a linciarli. Resta il fatto che, al netto delle dicerie popolari, sono guerrieri formidabili ed abili mercanti; possono fare la fortuna di molti uomini, se accettano di essere trattati come bambini stolti.

Nel Vecchio Mondo ci sono anche elfi che vivono nei boschi, non solo in Athel Loren, identici in fattezze ai primi ma coperti di legno, pelli e foglie, sono selvaggi e non cercano mai il contatto con gli uomini, a meno che per contatto non si intenda una freccia nell'occhio o nelle costole, come quel povero disgraziato che pestò il ramoscello sbagliato.

Questo è tutto quello che posso dirti del Vecchio Mondo nel breve tempo di due boccali di birra, ma se vuoi anche sapere come vanno le cose da un po' di tempo a questa parte, allora forse è il caso che ordini il terzo.

Una Terra di Frontiera

Orbene, che dire? Ormai sono dieci anni che Karl Franz Holswig Schliestein, Principe del Reikland, è stato eletto Imperatore, non senza causare qualche cruccio. Appena eletto ha dovuto sistemare tutti quei nobili che erano contrari alla sua elezione, pronti subito a fargli le scarpe, ma a quanto pare, nonostante sia di sangue blu, è un uomo in gamba. In questi anni ha mantenuto la pace con le altre nazioni, cosa rara nel Vecchio Mondo, specie con Re Louen di Bretonnia, ma i loro vassalli, specie al confine, non si sono mai risparmiati la possibilità di una piccola guerricciola, una vendetta o delle sane razzie mascherate da brigantaggio.

E qui, mio buon compare di bevute, sei nel posto dove queste cose accadono all'ordine del giorno. Sei nei Principati di Confine.

Da queste parti non c'è nessun Re, Imperatore o Governatore, siamo in una terra selvaggia e frammentata, a sud delle Montagne Nere ed ultimo baluardo di civiltà prima delle sconfinite Desolazioni dell'Est, governata da signori della guerra, nobili diseredati e capitani di ventura provenienti da tutto il Vecchio Mondo. Le poche città degne di questo nome raccolgono mercenari, banditi in fuga dalla legge, rinnegati e molte altre persone poco raccomandabili, e la popolazione ha ascendenze miste da tutte le nazioni, in particolare Impero, Tilea e Bretonnia. Popolazioni realmente autoctone vivono in qualche piccolo villaggio sperduto e sono diffidenti dagli stranieri che sono sempre giunti da queste parti per depredare o nascondersi.

Se sei in fuga, difficilmente qualcuno riuscirà a trovarti. Qui puoi essere chi vuoi, ma devi essere crudele e furbo se vuoi diventare qualcosa di più che uno sguattero buono giusto per i corvi.

Che gli Dei ti siano propizi, ragazzo!

Estratto dagli appunti di Alexys Mangrad Fons Trumank, Sapiente presso la prestigiosa Biblioteca Imperiale di Altdorf.

PRATICA GUIDA AI PRINCIPATI DI CONFINE E ALLA SOPRAVVIVENZA NEGLI STESSI

Prefazione: Dimenticate Ciò Che Sapete!

Ci sono numerose questioni su cui voglio che riflettiate, cari studenti, prima della vostra partenza per le terre che si trovano oltre i confini imperiali. Probabilmente siete convinti che la vita nell'Impero sia simile a quella che vi godrete al sole dei Principati di Confine. Dopo tutto, lì ci sono gli stessi otto giorni dell'ottimiana, sorge lo stesso sole, splendono le stesse due lune e si pregano perfino gli stessi dèi. Mi spiace tuttavia informarvi che ciò che credete è assolutamente falso: l'Impero non assomiglia ai Principati di Confine più di quanto una scarpa non assomiglia a uno stivale e voi tutti non siete assolutamente preparati ad affrontare le minacce che lì si nascondono. In parole povere: varcati i nostri confini non sarete più al sicuro e molto probabilmente ciò che date per assodato non farà altro che mettervi in pericolo.

Gli Dei

Come sapete, in tutto il Vecchio Mondo si venerano liberamente molti dèi e molti numi protettori, con particolare abnegazione verso quelli che si occupano della vita dei mortali: chi è ferito prega Shallya, Dea della Guarigione e della Pietà; chi va a caccia lascia offerte in nome di Taal, Dio degli Animali e delle Selve; e se un campo marcisce ci si rivolge a Rhya, Dea della Vita e della Fertilità. A differenza dell'Impero, ove gran parte della quotidianità ruota attorno al culto del Primo Imperatore, in queste terre il credo di Sigmar è solo uno dei tanti ed anzi, è uno di quelli meno presenti nella vita di ogni giorno. Questo non significa che non incontrerete devoti del Primo imperatore, anzi, proprio per questo motivo vi sono molti ordini sigmariti che hanno elaborato una visione ed una filosofia distante da quella ritenuta canone nell'Impero e tuttavia fedele alla realtà di queste terre.

La Magia

Non esiste alcun centro ufficiale di istruzione arcana nei Principati di Confine. Chi è in grado di usare la magia la apprende da solo, si uccide per errore, viene cacciato e bruciato sul rogo oppure trova un maestro tra i maghi erranti che si sono spinti fin qui o tra gli esiliati in fuga dalle terre civilizzate. Questi mentori spaziano da coloro che praticano forme arcaiche di sapere arcano, apparentemente benigne ma comunque potenzialmente pericolose, a folli accecati dal potere che rischiano ogni giorno le proprie anime, come i necromanti e i demonologi.

“Raccontiamo alla gente che le offerte di pesce sono per Nonno Reik, perché questo li spaventa meno di sapere che nel fiume c'è uno spirito famelico. È meglio anche per lo spirito.”

Queste parole che troverete ricorrenti nelle terre in cui vi state addentrando, dimostrano che esiste un sapere che, dopo oltre due secoli di persecuzione, è stato spazzato via dall'Impero ed ha trovato rifugio nei Principati di Confine. Un sapere che unisce il folklore, gli spiriti antichi e dimenticati ed il mondo naturale. La magia che veicola opera nello spazio liminale tra mondo materiale e spirituale. Il Sapere della Soglia, così viene chiamata questa antica arte, è una conoscenza carica di mistero e superstizione che viene tramandata dai Saggi e Fattucchieri che vivono ai margini di piccoli insediamenti, mettendosi al servizio delle comunità locali in cambio di anonimato o protezione.

I Poteri della Rovina

Meno parliamo di questo argomento e meglio è, e vi suggerirei di fare tesoro di questo consiglio se ci tenete alla vita. C'è sempre qualcuno in ascolto al di là delle nostre percezioni. Indubabilmente, a prescindere da cosa possano affermare alcuni sciocchi materialisti, gli Dei Oscuri esistono. Mormorano della fine di tutte le cose alle nostre orecchie e molti pazzi ascoltano i loro sussurri. È vero che lo spirare dei Venti della Magia nasce dai Poteri Perniciosi e che il loro influsso muta la brava gente in streghe e aberrazioni, deformando la carne e le menti che tocca? Questa è una domanda a cui temo di non poter rispondere. Posso dire tuttavia



che l'influenza degli Dei Oscuri è presente a tutti i livelli della nostra società e chi si avvicina troppo ad essa viene irrimediabilmente cambiato da tale incontro. È per questo che il popolo è atterrito dalle mutazioni: crede siano il marchio della dannazione, il segno che gli Dei Oscuri. Se mai la vostra carne dovesse prendere bizzarre connotazioni, sappiate che questo potrebbe significare che LORO possiedono la vostra anima.

Le autorità

“Nei Principati di Confine tutti possono giungere al potere e governare! Nell’Impero ci incateniamo volontariamente sottostando alla volontà di pochi potenti!”

Queste sono le parole di una giovane agitatrice di folle, una focosa idealista, che incontrai a Wissenburg durante alcuni moti popolari. Soppesatele con cura, poiché presto incontrerete chi ne è veramente convinto. Nell’Impero, chi nasce nobile è per sempre nobile, chi è contadino per sempre contadino. Ma nei Principati di Confine le possibilità garantite dalla nascita possono essere sovvertite drasticamente ed ognuno può, con forza, astuzia o dedizione, ritagliarsi un ruolo di prestigio all’interno di un villaggio, una città o addirittura una regione. Ricordate però che ciò che si è guadagnato, sia stato con l’acciaio o con il sudore, può essere sempre perduto.

La differenza sostanziale con ciò che avviene nell’Impero è che, non essendo presente nessuna istituzione centrale in nessuno degli ambiti che riguardano la vita quotidiana come ad esempio il Clero legato ad un dio o un Collegio della Magia, quando si parla di autorità ci si riferisce sempre a chi amministra gestisce il potere nelle aree di influenza principali. Esse sono facilmente enumerabili: esiste quella militare, quella religiosa, i mestieri e le arti, il dominio del sapere arcano, il governo dei territori e anche e perchè no, il mondo sotterraneo del crimine. Chi detiene il potere in questi ambiti imprime su questi aspetti della vita quotidiana la propria personale filosofia, i propri costumi ed il proprio credo, influenzando tutte le persone che ne rimangono coinvolte, volontariamente o indirettamente.

Città e villaggi

Nonostante l'apparenza di un'immutabile stratificazione, l'Impero è ricco di città e villaggi, circondati da mura di pietra e pattugliati da Soldati Provinciali in uniforme. Nei Principati di Confine invece le città ed i villaggi nascono e si svuotano nell'arco di anni. È facile dunque incappare in insediamenti fantasma ove regna solo il silenzio e la muffa o, nei peggiori casi, l'eco di ciò che è stato. Questo fenomeno avviene in quanto tali insediamenti sono legati allo sfruttamento di risorse naturali di cui queste terre sono colme, per lo più rappresentate da cave e miniere. Ciò che lascia meraviglia nei viaggiatori, è la totale diversità di ogni centro abitato dall'altro. Questo avviene in quanto spesso nei borghi che nascono vengono rievocate tradizioni e costumi delle terre più civilizzate dalle quali provengono gli esuli, i coloni o i soldati delle guarnigioni che qui prendono dimora.

Vita rurale e risorse

A differenza di quanto avviene nella maggior parte dell’Impero, è comune in questi luoghi che i contadini possano vendere i loro raccolti al mercato più vicino per ottenere un guadagno personale, pagando tasse decise dalle autorità locali. In alcune zone, tuttavia, i comuni cittadini sono costretti a lavorare al pari di schiavi, impiegati in fattorie o miniere non di loro proprietà dove vengono costretti a consegnare la maggior parte di ciò che producono agli autoproclamati nobili, più simili a signori della guerra e canaglie arricchite.

Questo tipo di popolazione viene costretta a vivere nella completa ignoranza delle opportunità che potrebbero ottenere commerciando i prodotti che provengono da queste bellissime terre.

Oltre alle miniere e ai campi coltivati, i Principati di Confine posseggono sterminate e pericolose foreste che ricoprono buona parte della loro estensione intervallate da altrettanto infinite steppe e da aridi deserti. Questi luoghi, dove la natura deve essere curata con dedizione quasi religiosa prima di poter raccogliere anche il più piccolo dei frutti, sono intervallati da rare zone boschive meno pericolose, che spesso vengono prese di mira per le risorse di cui sono ricolme.

Viaggi

La Via Khypriana, che divide i Principati di Confine, è nota per la sua relativa sicurezza. Per tutte le sue 600 miglia è stata ripulita in profondità da ambo i lati e ci sono pochi nascondigli adatti agli aspiranti banditi. Nell'Impero è l'opposto: i viaggi a piedi sono straordinariamente pericolosi perché quasi ogni strada principale taglia una fitta foresta con innumerevoli luoghi adatti ad agguati. Tuttavia l'Impero è significativamente più civilizzato dei Principati di Confine e, di conseguenza, ha numerose stazioni di posta e staffette armate che collegano i diversi punti di smistamento della stessa.

Per il viaggiatore che si discosta dalla Via Khypriana i pericoli sono rappresentati tanto dagli onnipresenti briganti e fuorilegge quanto dalle tribù di pelleverde, alle volte nomadi altre più stanziali. Non è raro vedere scorrazzare mostri e creature inumane, ma i più frequenti sono sicuramente goblin ed orchi. Si dice che le loro tribù abbiano sviluppato delle strutture sociali simili a quelle delle creature più civilizzate e che siano pertanto diventate materia di studio ed interesse presso Sapienti e Studiosi sufficientemente audaci da avvicinarsi per osservarli.

La Legge

Nella maggior parte del territorio, in sostituzione di un codice legale, con il tempo si è creato quel fenomeno noto come «Legge delle Terre di Confine», una serie di consuetudini basate sulla lealtà, sull'onestà e sul buon senso. Questo sistema legale non scritto prevede norme tra le più disparate tra cui ad esempio quella di non usare violenza su un uomo colto di sorpresa, di spalle o disarmato.

In caso di insoddisfazione, un individuo deve manifestare le proprie intenzioni prima di mettere mano alle armi e molte dispute si risolvono con la consuetudine del "duello", una forma di confronto che ha assunto una ritualità specifica ben codificata e che viene rispettata da tutti.

Sebbene tutti dicano di aderire alla "Legge delle Terre di Confine", non è difficile mettere piede in città o villaggi organizzati con un vero e proprio sistema di leggi e regole, solitamente aderente alla provenienza della popolazione o, più semplicemente a quella di chi la amministra.

Nei Principati di Confine l'unica autorità di cui potrete farvi vanto sarà quella che vi sarete conquistati personalmente. Un modo semplice per ottenerne una certa quantità è mettersi al servizio di chi viene già riconosciuto come detentore di una certa autorità, ottenendo in cambio della propria abnegazione ingaggi o titoli da poter sfoggiare.

Gli ingaggi vanno dai più disparati, in fondo in ogni villaggio c'è bisogno di un Balivo o di un Connestabile che si occupi della burocrazia e della raccolta delle tasse, o magari di uno Sceriffo che dirima le questioni legali più piccole e insignificanti. Non è difficile nemmeno vedere promossi sul campo improvvisati Cacciatori di Streghe, chiamati a dover eliminare la terribile strega che si cela nel bosco vicino, o Sterminatori di Mostri profumatamente pagati per togliere di mezzo una infestazione di goblin che si sono spinti troppo vicini a qualche insediamento.

Ciò che è certo è che, da queste parti, la legge può essere fatta rispettare solo se si ha la forza per farlo.

Alexys Mangrad Fons Trumank

Sapiente presso la Biblioteca di Altdorf



Lettera di convocazione del consiglio alla quale hanno risposto tutti i personaggi

Ascolta Vecchio Mondo,

i banditori che faranno eco a questo appello proveniente da terre lontane, ricche di misteri ed opportunità.

Il nostro nome non è riportato negli annali imperiali ma la nostra parola è legge nelle terre che ci siamo conquistati con l'ardore e la determinazione di chi sa bene di essere nato per scopi ben grandi che servire.

Che sia dunque convocato nelle terre da noi governate chiunque vorrà porsi al nostro servizio per risolvere una dolorosa incombenza che minaccia i nostri affari.

Si tratta di un'impresa che richiede il dovuto tempo e molte doti tra le più rare e ricercate. Per questo consideriamo degni di porsi ai nostri comandi solo coloro che dimostreranno il proprio valore imbarcandosi nel pericoloso viaggio che li condurrà nelle terre che abbiamo battezzato "Il Dominio".

Ma non è solo la gloria che promettiamo, bensì oro, possedimenti e potere sopra a questi territori che per quanto siano dimenticati da molti brulicano di vita e di straordinarie possibilità.

Per il Consiglio

Il Garante Der Pakt der Herrschaft

Maestro di Leggi

Sigmarien Helmut Krause


◆ DICHIARAZIONE ◆ DI INTENTI

La Dichiarazione di Intenti è il documento con cui il Gruppo Ambientazione



e per estensione il Consiglio Direttivo di WHLive A.P.S. stabilisce le linee guida e la filosofia che intende adottare nella creazione dei contenuti delle prossime campagne di Warhammer Fantasy. Questo documento potrebbe subire variazioni ed aggiornamenti per rispettare l'evoluzione della proposta di gioco ma rappresenta in modo chiaro e trasparente ciò che tutti coloro che sono coinvolti nella creazione dei contenuti ritengono i valori fondanti dell'esperienza che viene proposta ai giocatori.

1. Dimentica tutto ciò che hai giocato finora, quello che vogliamo fare è creare qualcosa di nuovo per tutti, noi organizzatori e voi giocatori. La sperimentazione è sempre stata un valore fondante di WHLive e lo resterà anche in futuro.
2. Costruiremo archi narrativi non più lunghi di 25 giornate di gioco. Desideriamo creare una base informativa non così sterminata da impedire a chi si avvicina al gioco di godere appieno di ogni sua sfumatura. Recuperare le informazioni salienti legate agli eventi a cui non si è potuto partecipare sarà sempre facile ed intuitivo.
3. Ogni arco narrativo sarà una vicenda a sé stante, che avrà i propri protagonisti, un inizio ed una fine. Per questo i giocatori potranno avere attivo solo un personaggio alla volta e alla chiusura dell'arco narrativo tutti i personaggi saranno automaticamente ritirati.
4. Premieremo il gioco espansivo e coraggioso e la voglia di coinvolgere gli altri, aiutando tutto ciò che spinge a spendere risorse e a condividere storie ed esperienze. Se il vostro unico obiettivo è nascondere segreti e accumulare risorse, vi consigliamo vivamente di rivedere la vostra strategia di gioco per evitare di non godere appieno dell'esperienza.
5. Preferiamo non fornire alcuno strumento per perpetuare il gioco fuori dalle giornate evento. Il LARP nella nostra idea è un gioco che si fa dal vivo e solo dal vivo, condividendolo con gli altri giocatori.
6. La sicurezza e il benessere dei giocatori viene prima di ogni altra cosa. Vi forniremo strumenti che vi permetteranno di regolare l'intensità delle interazioni (es. le Safeword) e saremo sempre chiari ed espliciti sui possibili trigger che potreste incontrare negli eventi.
7. L'inclusività è un nostro obiettivo primario. Lavoreremo sul setting e sull'offerta di gioco in modo che le barriere inutili vengano rimosse, in accordo a quanto hanno fatto le stesse case editrici e i game designer negli anni recenti. Il genere, l'etnia, la fede religiosa e politica e ogni altra caratteristica propria dell'individualità, non saranno in alcun modo giudicate o discriminate.
8. Cercheremo la verosimiglianza in ciò che mettiamo in scena, pur salvaguardando l'offerta ludica quando ci troveremo a scegliere tra diverse soluzioni, daremo sempre la priorità a quelle esteticamente più plausibili



9. In quanto creativi, cercheremo di lavorare perché ciò che produciamo soddisfi tanto i giocatori quanto noi stessi. Se un contenuto ci viene richiesto a gran voce siamo aperti al dialogo, ma non scriveremo mai sotto dettatura, né per mettere a tacere una critica né tantomeno per appagare un desiderio che sentiamo non conforme alla nostra idea di offerta ludica.

10. Creeremo storie modellate sui personaggi, donando loro maggiore profondità ed invogliando i giocatori a cogliere ogni spunto venga loro proposto e a svilupparlo insieme agli altri per dare vita ad una grande narrazione condivisa.

11. Cercheremo di scardinare con forza il pregiudizio e la convinzione errata che chi si occupa della narrazione sia antagonista dei giocatori. Non daremo seguito ad alcuna condotta di gioco che si mostri basata su questo tipo di convinzione deleteria ed anacronistica. Attraverso la collaborazione da parte di tutti, vorremmo riuscire a rendere ogni evento un'esperienza varia ed emozionante e non un mero gioco a premi o peggio ancora uno scontro tra chi organizza e chi partecipa agli eventi.

12. Abbandoneremo il concetto di competizione tra i giocatori come mera forma di agonismo e sensibilizzeremo ogni giocatore alla creazione di una storia condivisa mediante l'utilizzo dei conflitti quali motore di gioco invece che come fine ultimo del divertimento. Non esiste storia senza conflitto, ma è nella loro risoluzione che le grandi narrazioni diventano memorabili.

13. Cercheremo di rendere più profondi ed emotivamente importanti i contrasti personali a discapito della sterile contesa di squadra. Ogni evento ruoterà attorno ad un conflitto che non sarà possibile sciogliere solo mettendosi in competizione con gli altri ma anche abbracciando la natura ludica e narrativa del contesto. L'obiettivo finale è arrivare a definire in modo sempre più coinvolgente i rapporti di collaborazione o contrasto tra i personaggi fino alla loro naturale risoluzione, senza che essi intacchino mai il rapporto tra i giocatori.

14. Speriamo che tutti coloro che decideranno di dividere il loro tempo con noi si fidino delle decisioni che lo Staff prenderà durante la conduzione degli eventi, ben sapendo che ognuna di esse è ponderata nell'ottica di salvaguardare il divertimento di tutti.

15. Per fruire di quello che metteremo in scena non serve alcun impegno pregresso, nessuna preparazione e nessuna pianificazione. Faremo quanto in nostro potere per far sì che a condurvi siano solo il ritmo del gioco e le vicende messe in scena durante gli eventi, permettendovi di abbandonare ogni aspettativa pregressa che potrebbe guastare la vostra esperienza.

**VI AUGURIAMO BUON GIOCO E BUON DIVERTIMENTO.
IL GRUPPO AMBIENTAZIONE ED IL CONSIGLIO DIRETTIVO
DI WHLIVE A.P.S.**

◆ GLOSSARIO ◆



Briefing: attività iniziale, rigorosamente Fuori Gioco, per introdurre l'evento e le sue meccaniche

Campagna: Una serie di eventi che condividono la medesima storia, ambientazione e regolamento, in cui si può interpretare sempre lo stesso Personaggio

CD: in ambito associativo, il Consiglio Direttivo in carica

FG: Fuori Gioco, quello che riguarda questioni esterne al gioco (logistica, organizzazione, ecc...)

GA: Gruppo Ambientazione, la parte dello Staff che si occupa di scrivere le storie che stanno dietro agli eventi

Grv: vedi Larp

IC: In Character, sinonimo per IG

IG: In Gioco, quello che riguarda questioni di gioco (regole, ambientazione, ecc...)

Larp: acronimo per Live Action Role Playing ovvero Gioco di Ruolo dal Vivo

One Shot: evento LARP in cui la storia si svolge in un'unica sessione

OOC: Out Of Character, sinonimo per FG

Personaggio Giocante: l'alter ego che ci rappresenta durante un Evento Larp. Abbreviato spesso in PG

Personaggio Non Giocante: i personaggi che lo Staff Evento utilizza per far funzionare la storia. Abbreviato spesso in PNG.

Regia Evento: lo Staff che si occupa della scrittura e della messa in scena di un evento

Regolamento: l'insieme di convenzioni che regolano le interazioni durante il gioco

Time In: frase convenzionale che dà inizio all'evento.

Time Out: frase convenzionale che pone fine all'evento.



◆ CONTATTI ◆



Web: www.whlive.it

Facebook: <https://www.facebook.com/WarhammerLive>

Instagram: [@warhammerlive](https://www.instagram.com/warhammerlive)

E-Mail del Consiglio Direttivo: direttivo@whlive.it

E-Mail del Gruppo Ambientazione: ga@whlive.it

E-mail del gruppo Tutor (risponde ai dubbi dei nuovi giocatori): tutor@whlive.it

◆ CREDITI ◆



Testi: Simone Meconi, Francesco Rossi, Samuele Desideri

Revisione: Luca Ulivieri, Céline Fusi, Nicola Carnini, Davide Luciani

Si ringrazia Terre Spezzate - www.grv.it - per i paragrafi “Che cos’è un Larp” e “Le tre regole d’oro del Larp”

