

BALLA PER ME

25-26 Febbraio 2022



A Hollowind LARP

Guida Evento Stampabile

di SECONDI FIGLI



Indice

Introduzione.....	2
Ambientazione.....	3
Storia Antica.....	3
Storia Moderna.....	4
Magia & Tecnologia.....	4
Che cosa è un Glifo?.....	5
I Dipartimenti.....	5
Dipartimento Rivelatori.....	6
I Glifisti.....	6
Programma Speakdead.....	7
La Peste Arcana.....	7
Stadi della Peste Arcana.....	7
Società di Hollowind.....	8
I Bassifondi.....	8
Gang Criminali.....	9
La Banda di Wronka.....	9
Il Pinup Paradise.....	10
Genie di Hollowind (Umana, Orchesca, Elfica, Goblinessca, Naga, Chimerica e Miste).....	10
REGOLE COMPORTAMENTALI.....	13
Cosa è un LARP?.....	13
In-Gioco e Fuori-Gioco.....	13
La sicurezza prima di tutto.....	13
Assicuratevi di avere il consenso.....	14
Segnalate il disagio (vostro e altrui).....	14
PER UN BUON GIOCO.....	14
Non giocate da soli.....	14
Risolvere il delitto non è la meta.....	14
Interagire con (temi forti).....	15
No Sessimo e Omofobia.....	15
La Scheda Personaggio.....	15
Leggere la Scheda Personaggio.....	16
MECCANICHE DI GIOCO.....	16
Meccaniche di Sicurezza.....	17
(Comando) "TUTTO QUI?!".....	17
(Comando) "VACCI PIANO!".....	17
(Gesto) <i>BRACCIA INCROCIATE SUL PETTO</i>	18
Puntare l'Arma.....	18
Perquisizione.....	19
Intuizioni/Memorie (buste gialle).....	19
Atti di Gioco.....	20

Per la guida evento in formato pdf in formato grafico con figure e ambientazione:

https://drive.google.com/file/d/1W_OZVtL2NbCzeYhHqC2A4nV_Me7zUN9H/view?fbclid=IwAR134KGm-6-aEwoKW60M8X9NjMjfXnd5cH6ACBBPtk9u22iCNqIdtB_R4Qw

Introduzione

Tema del LARP

"Ballata Per Me" è un LARP investigativo/drammatico in cui un gruppo eterogeneo di personaggi vedrà sconvolto il loro equilibrio a seguito di un truculento delitto.

L'evento si svolge nell'arco di una serata ed affronta in maniera collaterale alcuni temi di rilievo sociale come la violenza, la corruzione, il razzismo e la lotta di classe.

Ogni personaggio avrà una forte motivazione per agire e sarà costretto a compiere scelte difficili e dolorose, portando avanti i propri legami personali ed usando i fatti noti a sua disposizione. Il fine ultimo NON è quello di risolvere il delitto (non per tutti, almeno) ma di giocare attorno sfruttando le situazioni che si creano e gli spunti di gioco che vengono forniti di volta in volta dallo staff e dagli altri giocatori.

Sull'utilizzo del materiale originale

Questo LARP utilizza l'ambientazione originale del GDR cartaceo "The Silence of Hollowind" di LudiBlood, a cui appartengono tutti i diritti.

In questa guida provvederemo a fornirvi alcune nozioni selezionate appositamente in funzione dell'evento, che non sono quindi la totalità dell'ambientazione di Hollowind.

Per adattare il materiale originale al medium del LARP ci siamo presi la libertà di apportare alcune modifiche, omissioni o aggiunte, in particolare sul funzionamento delle abilità magiche o sulla micro-società del Pinup Paradise. Nell'arco di questo processo ci siamo premurati di mantenere intatti quelli che sono i temi e le atmosfere del GDR originale, quindi se siete già appassionati fruitori e conoscete il mondo di Hollowind non temete: ritroverete tutto quello che vi ha portato qui per la prima volta.

Ambientazione

Storia Antica

L3 mag3, forti del proprio potere, si definirono Divinità e, come tali, eressero Zapiri, la capitale arcana. La fecero sollevare dal terreno, a centinaia di metri d'altezza e le sue cascate magiche iniziarono ad alimentare le Nebbie Arcane, le quali scesero lentamente dalla cima della città sommergendo tutte le regioni sottostanti. Vista l'origine magica delle Nebbie, esse eludono le leggi stesse della natura e nemmeno i venti riuscirono a dissiparle. Solo pochissime aree rimasero libere dalle Nebbie e, quindi, abitabili per l3 non-arcanist3. Fu proprio in queste zone di bonaccia del Mare di Nebbia che si costituì la vasta e frammentata megalopoli conosciuta come "Hollowind", il luogo dove il vento è vacuo.

Quando la Peste Arcana iniziò a diffondersi tra tutte le creature, la magocrazia di Zapiri tentò di tenere nascosta l'origine del morbo eliminando con fiamme arcane tutti i focolai di infezione che divampavano fra l3 non-arcanist3, ma la malattia si diffondeva troppo in fretta. Colta dal panico, la popolazione di Hollowind diede inizio a proteste sempre più violente e disperate che le "Divinità" repressero nel sangue. Quando però il Primago Merlino promulgò un editto che limitava la magia, fu finalmente chiara agli occhi di tutt3 quella verità che si era cercato vanamente di nascondere: era proprio la magia la causa scatenante della Peste Arcana. Di fronte a questa rivelazione la rivolta scoppiò con forza travolgente, l3 insort3 assaltarono Zapiri con l'aiuto dell3 Giganti e massacrarono le famiglie dell3i potenti mag3, già decimate dall'epidemia. All'apice della Purga, le Nebbie Arcane si incendiarono uccidendo migliaia tra rivoltos3, mag3 e mostri. Quell'evento disastroso sancì la caduta di Zapiri, la fine della Magocrazia e quindi l'inizio del Governo di Hollowind.

Zapiri fu posta in quarantena e per impedire che l3 mag3 tornassero a regnare vennero creati appositi Dipartimenti. Dai loro nomi viene il motto che tutti l3 cittadini3 liber3 di Hollowind imparano fin dalla nascita:

Ordina, Rivela e Perseguita.

(Che cosa sono le Nebbie Arcane? Un esperimento finito male, una magia intenzionale o un fenomeno naturale, tante sono le ipotesi ma nessuno può dirlo con esattezza. Anche i suoi effetti nefasti sono difficili da catalogare: le cose immerse nella nebbia cambiano, si disfano, mutano, invecchiano di centinaia di anni in pochi giorni, scompaiono. L'unica certezza è che chi le incontra non fa più ritorno.)

Storia Moderna

Oggi, quarant'anni dopo, "Hollowind è uno stato democratico, "basato sulla libertà e sul rifiuto della magia non regolamentata", come recita il primo articolo della sua Costituzione.

Lo stesso Governo che ha detronizzato le Famiglie Arcane e demonizzato l'utilizzo della magia, in realtà ne consente l'utilizzo sotto forma di Glifi ricavati dalla manalite, un cristallo raro proveniente dalle isole esterne. L'impiego sorvegliato dei Glifi permise a tutte le discipline scientifiche di fare passi da gigante: oggi la presenza dei Glifi nella vita quotidiana è costante, dai glifo-motore delle automobili, glifo-luce nelle abitazioni o delicate operazioni glifo-chirurgiche con lunga lista d'attesa. Risulta evidente come ormai il potere magico, precedentemente per pochi, sia appannaggio di tutti.

La dirompente evoluzione tecnologica, libera dal giogo dei maghi e guidata dalle Corporazioni, ha donato alle Isole sveltanti palazzi, efficienti macchinari, mezzi di trasporto e letali armi da fuoco. Sempre più abitanti di numerose genie si spostano ad Hollowind in cerca di fortuna e benessere, affollando palazzi e fabbriche.

Oggi la città vive un momento di splendore ma non tutti beneficiano di questa ricchezza: nei quartieri più poveri la tensione dovuta al divario sociale e culturale è palpabile ed i Dipartimenti faticano non poco a mantenere l'ordine e l'equilibrio sanguinosamente guadagnato.

(Insieme a Zapiri cadde anche lo stato "Divino" degli Arcanisti, e con esso la religione che li vedeva al centro del mondo. L'antico culto della Magocrazia è stato bandito da Hollowind e sostituito con un patriottismo estremo verso lo Stato. Il sentimento di appartenenza e la fedeltà alle cariche ufficiali è forte dove le istituzioni sono ben consolidate, mentre nelle isole più esterne la moltitudine di religioni, antiche o importate, si dimostra assai più difficile da sradicare)

Magia & Tecnologia

La caduta di Zapiri e dei Maghi ha segnato un grande punto di svolta per la società. Tutti i compiti che prima venivano eseguiti magicamente o con l'impiego di creature arcane divennero improvvisamente impossibili, perciò il governo di Hollowind si vide costretto ad accettare un compromesso: i Glifi. Una forma di magia già esistente e praticata dai maghi, ma l'unica a poter essere alimentata artificialmente ed usata dai non-maghi.

Tutte le forme di tecnologia avanzata che necessitano di una qualche forma di energia sono basate sui Glifi, la sola ed unica fonte magica regolamentata dai Dipartimenti.

Che cosa è un Glifo?

Partiamo dalla base: la manalite. Questo cristallo, che si trova nel sottosuolo e la cui estrazione è strettamente controllata, è una riserva naturale di energia magica. La manalite grezza viene poi lavorata e raffinata nella forma di gemme della grandezza di un tappo.

Le gemme di manalite passano poi agli incisori glifici, che imprimono una funzione all'energia magica contenuta nel cristallo. I glifi così creati vengono quindi impiegati nell'industria per la creazione di macchine complesse e mille altri scopi.

Un Glifo-luce può essere usato al posto delle lanterne per illuminare le strade, un Glifo-calore si trova nelle comuni stufe per la casa, il Glifo-motore alimenta i mezzi di trasporto e così via.

Non ci sono limiti alla creatività, se non quelli imposti dal Governo: per quanto sicura, la magia glifica è pur sempre magia, e la magia porta sempre alla Peste Arcana.

(La maggior parte delle cave di manalite si trovano oltre le nebbie di Hollowind, il prezioso materiale entra quindi in città grazie alle importazioni.)

I Dipartimenti

Dopo la Guerra Arcana e la Purga divenne presto ovvio che la metropoli di Hollowind aveva un disperato bisogno di organi statali che mantenessero l'ordine nelle strade. Molti maghi e le loro creature mostruose erano ancora a piede libero, senza contare i criminali di guerra che si aggiunsero alle schiere di dissidenti già presenti nella città. Questa moltitudine di problemi richiedeva una soluzione radicale, così vennero creati i Dipartimenti ed il loro iconico motto: Ordina, Rivela e Perseguita.

Ogni Dipartimento è specializzato nello svolgimento di determinati compiti e gli agenti differiscono molto tra di loro per addestramento e dotazione.

Il Dipartimento Ordinatori è il più numeroso e si occupa di tutti i crimini di natura "non arcana". Ordine pubblico, rapine, furti, omicidi e pattugliamento dei confini: questi sono solo alcuni dei compiti che un Agente Ordinatore svolge quotidianamente ed anche tutti i membri dei dipartimenti speciali hanno iniziato la loro carriera da qui, nelle strade di Hollowind.

(“Nell’Ordine finiscono tutti gli agenti troppo inetti per far parte degli altri dipartimenti” è uno dei motteggi più diffusi per le strade di Hollowind, che per questo li chiamano “Agenti Ordinari”)

Il Dipartimento Persecutori rappresenta il braccio ben armato della legge. Dotati di addestramento speciale, glifo-armature ed armi avanzate, questi Agenti sono incaricati di affrontare fisicamente ed annientare tutte le minacce magiche che attentano alla vita della città.

Al Dipartimento Rivelatori, appartengono alcuni dei Personaggi giocabili e per questo gli dedicheremo un paragrafo a parte.

Dipartimento Rivelatori

Il Dipartimento Rivelatori è il più prestigioso ed accoglie solo l'élite degli agenti. Qua vengono forgiati i migliori investigatori della città che si occuperanno della gestione di casi speciali e fuori dal comune, dal traffico di sostanze illegali al ritrovamento di possibili focolai di Peste Arcana.

I Rivelatori hanno una loro speciale Accademia in cui addestrano i membri nello svolgimento dei loro delicati compiti, anche se molti di loro confluiscono qua dopo aver già svolto incarichi "particolari" per l'Esercito o altre agenzie non governative.

Il Dipartimento agisce sul campo dispiegando delle piccole squadre eterogenee, create appositamente per poter coprire una vasta gamma di situazioni, dotate di molte risorse ed un ampio potere legislativo, fondamentale per poter portare avanti le indagini.

Ovviamente un'istituzione così luminosa non può evitare di gettare dietro di sé una lunga ombra. Il contatto prolungato con fonti di potere proibite, siano esse di origini magiche o... monetarie, tende a corrompere gli agenti e numerose indagini hanno dimostrato come questi siano sensibili alla corruzione ed ai tradimenti.

Se questo non bastasse, nel corso degli anni si è spesso vociferato di progetti segreti al limite della legalità volti a creare agenti speciali che sono presto sfociati in disastri.

Sono molti i modi in cui il Dipartimento Rivelatori ha dimostrato quanto sia facile diventare il nemico che si combatte, quelli che vi interessano più da vicino li troverete qua sotto.

I Glifisti

Come già accennato in precedenza, i Glif sono l'unica forma di magia arcana concessa ad Hollowind, il loro utilizzo è strettamente regolamentato ma non è prerogativa dello Stato: molte Corporazioni e laboratori artigianali (legali e non) costruiscono oggetti dotati di Glifi, li impiegano nei processi di creazione o li producono direttamente.

Per tenere sotto controllo tutte queste operazioni è nato l'ordine dei Glifisti, agenti addestrati nel riconoscimento della magia ed anche nel suo impiego. Dotati di equipaggiamento particolare ed autorizzazioni specifiche, si occupano principalmente di scovare tutti gli utilizzi illegali dell'incisione glifica, oltre a dover stilare i rapporti che portano alla concessione o alla confisca dei permessi pubblici per l'utilizzo dei Glifi. Dal sequestro di partite di manalite contrabbandata alla confisca di oggetti magici contraffatti, le abilità dei Glifisti sono sempre molto richieste e questi agenti sono molto rispettati (e temuti) tra le strade di Hollowind.

C'è solo un piccolo inconveniente: per quanto legale o controllata, la magia porta ed inevitabilmente con sé la Peste Arcana ed i Glifisti non ne sono immuni. L'esposizione prolungata alle fonti magiche sottopone ad un alto rischio di contagio e gli agenti infetti vengono immediatamente internati e sospesi dal servizio. Come è possibile immaginare, questo porta gli operatori a nascondere il morbo o a darsi alla fuga abbracciando la via dell'illegalità, ben consapevoli di essere braccati dal Glifista che ha appena preso il loro posto.

Programma Speakdead

La sensazionale scoperta di alcuni individui che, senza l'utilizzo della magia, potevano percepire o addirittura vedere gli spiriti dei morti venne accolta con particolare interesse tra le fila dei Rivelatori. Da molti anni ormai si cerca di sfruttare questo potenziale, affiancandolo ad un duro addestramento, in quello che viene chiamato "Programma Speakdead" con l'obiettivo di creare agenti in grado di controllare questa peculiare capacità.

Nei rari casi in cui la procedura va a buon fine, il soggetto sarà in grado di vedere gli ultimi momenti di vita delle vittime, il cui spirito è incastrato in un eterno loop di dolore. Proprio a causa dell'instabilità del contatto le informazioni ottenute sono spesso confuse e frammentarie, perciò gli Speakdead intraprendono la carriera di Medici Legali per poter colmare le lacune con delle evidenze scientifiche.

Ad affiancare gli incredibili successi ottenuti con questo potere c'è una lunga fila di agenti che sono impazziti ed hanno perso il senno durante e dopo l'addestramento, compromettendo nel tempo la segretezza del progetto e donando agli Speakdead la fama di lunatici e stramboidi, sia tra i colleghi che tra la gente comune.

La Peste Arcana

Sull'origine della Peste medici, scienziati e storici continuano a dibattere senza trovare un accordo. C'è chi sostiene sia una qualche forma di maledizione, chi invece un virus portato da altre dimensioni o una mutazione nelle cellule dovuto a esperimenti arcani.

C'è un solo punto su cui tutti concordano: è legata indissolubilmente alla magia e causata da essa.

Nonostante il passare degli anni e le moderne tecnologie, la Peste Arcana non è ancora stata debellata e risulta impossibile da curare. Migliaia di persone sono state uccise dal Morbo, tenuto sotto stretto controllo dai Dipartimenti, anche se mai con un tasso di contagio così elevato come negli anni antecedenti alla Purga.

Stadi della Peste Arcana

L'insorgere dei sintomi della Peste, la loro gravità ed il livello di contagiosità è progressivo ed i Dipartimenti li hanno catalogati su una scala da 1 a 3.

Stadio 1

Si è appena contratto il morbo. Si manifestano delle lievi venature blu sulla cute. Se prontamente isolato da qualsiasi fonte esterna di magia che possa aggravare la malattia, il soggetto potrebbe regredire spontaneamente e guarire, o quantomeno restare stabile e convivere con la malattia. Esistono numerose cliniche private specializzate nell'accogliere questo tipo di malati. Passato questo stadio, la malattia diviene degenerativa con l'inevitabile conclusione nella morte.

Stadio 2

Chiazze bluastre simili ad ematomi si manifestano in alcune parti del corpo. Si avvertono dolori fisici paragonabili ad un fuoco che brucia la carne dall'interno: talvolta sono talmente pervasivi ed intensi da far verificare episodi di dissociazione e psicosi. Per questo i malati allo stadio 2 vengono attivamente arrestati e internati negli Ospedali di Contingenza. In questa fase tuttavia i malati non sono ancora contagiosi.

Stadio 3

Le vene si gonfiano ed assumono un colore blastro, i dolori aumentano e si fanno più costanti. Il soggetto alterna fasi di catatonìa a crisi psicotiche che possono sfociare in reazioni magiche involontarie e violente. Il soggetto in questo stadio viene completamente isolato perché estremamente contagioso ed ha un'aspettativa di vita brevissima. Non è raro che ammalati del terzo stadio scampati all'arresto vengano abbattuti per strada quando riconosciuti.

Dove finiscono i malati di Peste Arcana? Il Governo di Hollowind ha stanziato la creazione di apposite strutture di massima sicurezza per contenere gli appestati. Non si sa nulla sulle condizioni di vita in questi luoghi, visite o controlli sono proibiti per "motivi sanitari" e la stessa ubicazione delle strutture è considerata un segreto di stato.

Società di Hollowind

Hollowind si compone di svariate Isole Urbane, divise fra loro da Nebbie invalicabili se non attraverso alcuni passaggi sicuri. Queste presentano un variegato disequilibrio sociale. L'avvento di nuove tecnologie, la caduta delle storiche famiglie e l'arrivo di nuove genie mischiano continuamente le carte in tavola, lasciando però quasi intatto il dislivello tra chi gode del progresso in atto e chi lo subisce.

Nell'Isola Metropolitana, al sicuro dalle nebbie, si trovano le sedi del Governo con il suo Parlamento ed i Dipartimenti, affiancati dagli svettanti grattacieli delle Corporazioni e dalle ville lussuose delle casate nobiliari. Qua si può godere di aria pulita, strade sicure e tecnologie all'avanguardia.

Il cuore pulsante della città è circondato dalle Isole industriali ed agricole, dove si trova la produzione delle Corporazioni ed anche la maggior parte della popolazione, radunata in angusti villaggi-lavoro o in giganti palazzi. Lavoratori, sindacati, artisti di strada, agenti dell'Ordine e criminali: qua si concentra tutto il brulicare di vita di Hollowind, ed è appunto il contesto in cui si svolgerà il nostro LARP.

Ai margini più esterni le nebbie si fanno imprevedibili: intere isole inghiottite nel nulla, persone scomparse, contrabbando e laboratori segreti. Che cosa accada realmente qua, nessuno può dirlo con certezza.

I Bassifondi

Il ronzio di un vecchio ventilatore anti-nebbia della Skyclean, il filo di fumo di una sigaretta appena spenta, un piatto che si rompe accompagnato dalle urla di un litigio, il vociare del glifo-

visore sintonizzato sull'ultimo episodio di "Agente Carter", spari in lontananza, seguiti dallo stridio delle gomme sull'asfalto. Qualcuno suona delicatamente un vecchio pianoforte ed il dolce lamento di un sassofono gli fa eco.

La vita nei bassifondi non è mai facile, ognuno fa quel che può per portare a casa la giornata e andare avanti, nonostante tutto.

I vostri personaggi vengono da qua, dalle palazzine industriali e dalle strade affollate, con i loro problemi, gli espedienti per risolverli, le battaglie quotidiane, i loro drammi e le loro gioie. In questo ambiente la legge e l'ordine faticano ad imporsi, il caos regna sempre sovrano e in esso proliferano tutte le attività che si svolgono all'ombra della giustizia.

Gang Criminali

Sono molti gli affari loschi di cui si occupano le moltitudini di gang criminali dei bassifondi di Hollowind. Molti riescono ad immaginare soltanto la parte più superficiale fatta di rapine, furti ed estorsioni, ma sotto la crosta si cela molto di più: vere e proprie organizzazioni con strutture e gerarchie definite che controllano interi quartieri. Si infiltrano dove lo Stato non arriva e si sostituiscono alla legge, divenendo persino più amati e rispettati delle istituzioni. Il mercato nero arriva a soddisfare tutto quello che la legge non consente, da tecnologie glifiche illegali ma più abbordabili, alla glifomedicina clandestina che offre speranze a chi non può permettersi gli esosi costi della sanità.

Nella zona in cui vivono i vostri personaggi c'è solo un nome a cui tutti fanno riferimento: Ezra Wronka.

La Banda di Wronka

Questo gruppo composto da varie genie si è fatto strada col pugno di ferro e nel giro di qualche anno ha assorbito diverse gang minori sotto il suo dominio.

Scommesse clandestine, riscossione debiti, contrabbando, corruzione e spaccio sono solo alcune delle attività principali degli uomini di Ezra, che di tanto in tanto non disdegnano l'uso di esplosivi per "mandare un messaggio".

I Dipartimenti sono stati particolarmente sciatti nelle indagini e ad oggi il business di Wronka risulta essere una "onesta attività imprenditoriale". Gli Agenti sono evidentemente troppo spaventati o troppo corrotti per vedere quello che sta succedendo e neppure l'arrivo di una squadra dei Rivelatori sembra impensierire questo "imprenditore", tanto che li lascia sedere comodamente nel suo bar preferito.

(La droga più diffusa nei bassifondi è la Polvere Bianca, la cui produzione è delocalizzata nelle Isole Smeraldo dei goblin. In grado di dare eccitazione e benessere illusorio, si è in breve tempo fatta strada nelle vite della gente comune ansiosa di rifuggire il quotidiano, grigio dolore ed è la Banda di Wronka a decidere quando e quanto aprire i rubinetti.)

Il Pinup Paradise

Questo modesto locale, pur trovandosi in una zona ad alto tasso di criminalità, ha visto un'impennata di successo grazie a **Lacy Tanner**, che col suo mecenatismo ha attirato gli artisti di altissimo livello che si esibiscono nelle sue sale. Lacy si trova spesso al centro della cronaca mondiale per aver dato vita a diverse star partite "dal basso", dalle brevi e brucianti parabole di grandioso successo. Grazie al suo lavoro ora il locale vanta una clientela variopinta che spazia dalla gang locale ai paparazzi assetati di scoop, arrivando a catturare persino gli Agenti disposti a "tollerare" la gestione poco ortodossa pur di godere del servizio del miglior locale fuori dall'Isola Metropolitana.

Dopo il ritiro dalla scena della stella del jazz Rhian Newman, il Pinup ha messo le mani su una ipnotica danzatrice naga che si fa chiamare "Salomé", continuando a monopolizzare il mercato dei talenti nascosti.

(Chi è Salomé? Da dove arriva? Che cosa le piace? Perfino le testate dell'Isola Metropolitana cercano istericamente il nuovo pettegolezzo, la foto rubata, lo scandalo piccante che aiuti a risolvere l'esotico mistero che circonda la star del momento.)

Genie di Hollowind (Umana, Orchesca, Elfica, Goblinessca, Naga, Chimerica e Miste)

Ad Hollowind lo studio delle genie e la loro catalogazione sono una parte fondamentale del lavoro governativo. Differendo tra di loro per molteplici fattori, dall'aspettativa di vita ai bisogni medici, passando per usi, culture e provenienza, si è resa necessaria la creazione di leggi e norme apposite per dare la percezione di una giustizia multigenica.

NOTA: le Genie sono assai numerose e dettagliate, ma per il fine di questo evento riporteremo solo quelle che saranno presenti in gioco e vi forniremo il minimo indispensabile per comprenderle.

Genia Umana

Più della metà della popolazione di Hollowind è rappresentata dalla genia umana. Non possiedono colori cutanei distintivi, scaglie e placature di alcun tipo. Hanno orecchie tonde e la loro durata vitale si attesta sugli ottanta anni, con maturazione intorno ai quattordici.

Gli umani possiedono tratti biologici variabili e si adattano bene a qualsiasi tipo di attività. Riprova di questa loro malleabilità è la nascita della genia mista, di deriva interamente umana.

Genia Orchesca

Gli orchi sono stati tra i più oppressi durante la Magocrazia. Per questo, allo scoppiare della guerra, hanno combattuto con più forza e determinazione di tutte le altre genie, guadagnandosi un posto nel nuovo Governo tra i ranghi dell'Esercito ed i Dipartimenti.

Caratterizzati da un colore cutaneo verdastro tendente al marrone, denti pronunciati e lineamenti duri, ancora oggi si trovano a dover spesso spezzare il pregiudizio che li vorrebbe primitivi e grezzi, portati unicamente alla violenza e per questo destinati unicamente all'esercito od alla vita criminale. Rinomato è il loro senso della comunità ed appartenenza al gruppo, dote chiave del successo in ambito militare e non solo.

Genia Elfica

Gli elfi hanno una lunga storia intrecciata con la magia: le doti arcane sono molto frequenti in loro e per questo la maggior parte della genia è stata sterminata durante le guerre e la Purga, oltre ad essere stati i più duramente colpiti dalla Peste. Ancora oggi in molti continuano a guardarli con sospetto, soprattutto se appartenenti a genie che hanno vissuto la caduta di Zapiri. Caratterizzati da orecchie a punta e spiccata longevità (oltre i duecento anni!) gli elfi vantano una cultura raffinata che in tempi moderni si esprime particolarmente bene negli ambiti artistici.

La loro lunga aspettativa di vita porta molti di loro a guardare con sdegno le più mortali genie, percepite come eternamente relegate in uno stadio di infanzia. D'altra parte, dall'esterno sono spesso visti come gente spocchiosa e poco pragmatica, la cui raffinatezza viene spesso derisa e parodiata.

(Le modelle di genia elfica sono tra le più richieste in ambito pubblicitario. Si ritiene che i loro lineamenti graziosi ed il sorriso smagliante aumentino le vendite di oltre il 20%)

Genia Goblinessca

I Goblin non sono originari di Hollowind ed hanno fatto la loro comparsa solo recentemente. Nativa delle Isole Smeraldo, questa genia aveva rapporti assai turbolenti con la metropoli che andavano dal saccheggio al conflitto aperto. A seguito della loro sconfitta nelle cosiddette "Guerre Verdi" ed alla stesura di trattati di pace (ottenuta in cambio della loro manalite), si sono riversati nei quartieri più degradati di Hollowind.

Caratterizzati da un colorito verde/giallastro, vivono spesso di espedienti finendo con l'integrarsi nelle bande criminali piuttosto che nella società. Inutile dire che la loro presenza in città è osteggiata dal Governo e dalla popolazione stessa, incapace di superare l'idea che non siano altro che ladri e subdoli sobillatori.

Genia Naga

Questa genia proviene da un luogo lontano e sconosciuto che loro chiamano Atan'hem e viaggia fra questo ed Hollowind grazie alle loro peculiari aeronavi in grado di attraversare le nebbie. Dei Naga si sa pochissimo, se non che sono abili commercianti ed esperti meccanici: usano i loro mezzi avanzati per scambiare merci esotiche e pregiate, senza mai fermarsi per troppo tempo né cercando di integrarsi. Per questa ragione gli esponenti di questa genia realmente residenti ad Hollowind sono pochissimi, non godono del diritto di cittadinanza, non possono entrare nei

dipartimenti né in politica.

Fisicamente, in giovane età, sono definibili come umani dai tratti rettiloidi, ma col passare degli anni il loro aspetto muta, la testa si appiattisce, gli arti inferiori si fondono in una coda fino ad assumere sempre più le sembianze di enormi serpenti.

Molti Naga seguono una loro religione, il Wuzlar, simboleggiato da un serpente che si divora la coda. Secondo questo culto la vita è ciclica e solo soddisfacendo ogni proprio istinto fino al suo superamento si può dire di aver vissuto pienamente e dunque completare il circolo per poi reincarnarsi.

Questo però ha portato alla creazione del luogo comune che vuole la Genia Naga dissoluta e libertina, dedita soltanto al perseguimento di vizi e piaceri.

(I sospetti sulle loro origini e scopi sono molteplici, c'è persino chi pensa siano alieni provenienti da altri pianeti e dimensioni, che le loro aeronavi servano per viaggiare fra i mondi e che il Wuzlar sia un astuto stratagemma per traviare e manipolare il popolo di Hollowind e renderlo schiavo.)

Genia Chimerica (Uominibestia)

Prodotto artificiale della Famiglia Arcana Chimeri, da cui prende il nome, questa genia è il risultato di esperimenti e fusioni tra umani e animali. Ai tempi della Magocrazia venivano utilizzati come schiavi o soldati ed in molti si ribellarono ai loro padroni durante la guerra arcana. All'instaurazione del nuovo Governo di Hollowind vissero un lungo periodo di segregazione e discriminazione, ottenendo solo successivamente dei diritti civili, che hanno in misura assai limitata: non è infatti permesso loro di entrare negli Ordini e sono prevalentemente relegati in ghetti ad alto tasso di povertà.

La popolazione fatica a vedere in loro altro che criminali che non hanno mai davvero smesso di servire gli antichi padroni.

(Al fine di slegarsi definitivamente dalle azioni dei maghi e dalla famiglia che li ha generati, i Chimerici hanno espresso il desiderio di essere chiamati "Uominibestia", firmando una petizione che viene da anni ignorata nelle aule del parlamento.)

Genie Miste (Mezzelfi, Mezzorchi)

Le genie miste nascono dalla procreazione di un umano con un membro di (alcune) altre genie. Dopo anni di persecuzioni le genie miste sono state ufficialmente legalizzate ed oggi sono sempre più diffuse.

Fisicamente assumono un misto di tratti, senza una variabile ben precisa, ma mantengono sempre la longevità degli umani.

A livello culturale tendono ad integrarsi nelle comunità di uno o dell'altro genitore, oppure vengono discriminati da entrambe.

REGOLE COMPORTAMENTALI

Cosa è un LARP?

Cominciamo dalle basi. "LARP" è l'acronimo di Live Action Role Play, traducibile in italiano con "Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV)".

Come dice il nome, il LARP è un'esperienza in cui si interpreta un personaggio, calandosi nei suoi panni e vivendo la sua storia in prima persona.

Tutto quello che farete, lo faranno anche i vostri personaggi: parlare, mangiare, dormire, ridere, piangere, combattere e così via. Condividerete la loro etica, le loro idee, i loro pensieri e desideri.

Non ci sarà nessun pubblico, nessun copione prescritto e non è necessario possedere alcuna capacità attoriale.

La storia di un LARP è condivisa tra i giocatori, non ci sono personaggi principali e secondari, tutti sono i protagonisti della propria esperienza.

In-Gioco e Fuori-Gioco

Dal momento dell'inizio del LARP, voi ed il vostro personaggio sarete una cosa sola, immersi nella finzione narrativa e vincolati ad essa. Tutto quello che accade all'interno di essa viene definito "in-gioco": qui il vostro personaggio esplorerà, imparerà e si confronterà con il mondo e gli altri personaggi.

Può capitare che nell'arco dell'evento accadano cose estranee alla narrazione: il passaggio di un aereo, un fotografo che fa uno scatto, un membro dello staff che passa per trasportare qualcosa. Tutti questi eventi devono essere IGNORATI dal personaggio, in quanto esterni alla finzione e quindi "fuori-gioco".

Per la durata dell'evento tutti ci impegneremo a mantenere intatta la sospensione dell'incredulità dei partecipanti, limitando al minimo necessario le interazioni fuori-gioco. Esattamente come per altri luoghi di fruizione di opere di fantasia, come cinema e teatri, anche il LARP ha un suo codice comportamentale. Vi è pertanto vietato utilizzare telefoni cellulari, parlare di cose fuori dalla finzione o disturbare in qualsiasi altro modo lo svolgersi dell'evento.

In caso di mancato rispetto delle regole verrete ammoniti, ed al secondo richiamo sarete allontanati dall'evento senza possibilità di farvi ritorno.

La sicurezza prima di tutto

Non c'è molto da dire: l'incolumità dei partecipanti all'evento viene sempre prima di ogni cosa. Se vedete situazioni potenzialmente pericolose segnalatele il prima possibile allo staff, che provvederà a risolvere. Se qualcosa va storto durante il gioco, magari durante una scena concitata, fermatevi immediatamente e pensate bene prima di fare danni irreparabili. Il gioco è bello finché è sicuro.

Assicuratevi di avere il consenso

Molte azioni richiedono il contatto fisico, dal banale combattimento ad una scena concitata. Assicuratevi SEMPRE che tutti quelli coinvolti siano consapevoli della vostra intenzione di interagire fisicamente, di come volete interagire con loro e soprattutto che siano d'accordo. Potete accordarvi con largo anticipo, addirittura prima dell'inizio dell'evento, oppure sul momento usando le meccaniche di sicurezza. Se gli altri giocatori non sono concordi non dovete MAI forzare il contatto fisico o farli sentire a disagio per il loro rifiuto. Le medesime regole valgono per la violenza psicologica, ad esempio un litigio o un dibattito dai toni molto accesi, il disagio causabile è lo stesso.

Segnalate il disagio (vostro e altrui)

I LARP possono essere esperienze fisicamente ed emotivamente provanti, non sempre si è in grado di controllare le proprie reazioni. Quando il disagio passa dal personaggio al giocatore potrebbero verificarsi delle situazioni spiacevoli.

Se qualcosa o qualcuno vi disturba non abbiate timore di segnalarlo allo staff. È nostra premura creare un ambiente di gioco sicuro e sano. Potreste avere dei dubbi su qualche azione che è stata commessa o aver banalmente bisogno di staccare la spina dopo una scena dai toni forti: prendetevi il vostro tempo. Per qualsiasi necessità rivolgetevi direttamente allo staff, l'organizzazione è sempre a vostra disposizione.

PER UN BUON GIOCO

Non giocate da soli

Sarete circondati da persone e personaggi che desiderano interagire ed interpretare, giocate insieme a loro e costruite insieme. Se siete esperti giocatori tendete una mano a chi è alle prime armi o si trova in difficoltà ad ingranare, se siete alle vostre prime esperienze non abbiate paura di sbagliare e buttatevi senza paura.

Così facendo tutti daranno il loro massimo ed il risultato sarà grandioso.

Non correte (metaforicamente, si intende), non calpestate gli altri, non fatevi grandi a spese di qualcuno.

Il LARP è esperienza condivisa, non ci sono premi da vincere: l'importante è SEMPRE e SOLO il viaggio. Davvero.

Risolvere il delitto non è la meta

Assurdo, vero? Un evento "con delitto" in cui non è importante risolvere il delitto. Eppure è proprio così: come già accennato sopra, nel LARP spesso i misteri da risolvere non sono altro che un pretesto per far evolvere i vostri personaggi e costringerli ad agire.

Leggendo il vostro personaggio scoprirete che ognuno ha una propria vita ed obiettivi personali

che possono avere o meno a che fare con l'evento cardine. Qualcuno di voi indagherà sul delitto, qualcuno sarà disperato, qualcuno sarà contento, qualcuno sarà indifferente ed approfitterà del caos generale, qualcuno (eh già) sarà l'assassino e/o il suo complice.

Tutte queste differenze costituiscono la ricchezza del gioco dal vivo ed il motivo principale per cui il "LARP con delitto" NON è "Cluedo Live".

Interagire con (temi forti)

Anche se siamo in un "gioco" con la finalità di intrattenere, i temi che lo compongono possono comunque essere importanti nella vita reale. Ci diciamo spesso che "Il gioco è una cosa seria", quindi comportiamoci di conseguenza. Nella finzione narrativa argomenti come il razzismo o un amore non corrisposto o tossico vanno interpretati esattamente come nella realtà, non ridicolizzati e resi grotteschi. Comprendiamo che in una certa misura l'ironia è un'arma di difesa emotiva molto affilata, ma vi chiediamo di affrontare i temi delicati con un certo tatto e sensibilità, provando a sentirli il più possibile come vostri ed immaginando le emozioni di chi li subisce. Anche e soprattutto in questo modo si può avere una catarsi.

Vi spingiamo anche a immedesimarvi davvero, se la vostra scheda lo richiede, nel ruolo dei carnefici: anche se non siete razzisti nella vita vera o non attuereste mai dinamiche tossiche o manipolatorie su altre persone, il vostro personaggio potrebbe avere questi tratti. Provate a pensare alle paure, ai dubbi, alle ossessioni che possono stare dietro atteggiamenti come questi e provate a farli vostri, assicurandovi tuttavia sempre che il disagio provato dalle vostre vittime sia solo simulato e rispettando i loro segnali per allentare la tensione là dove necessario.

No Sessimo e Omofobia

Tra tutti i temi possibili affrontabili, abbiamo scelto per design di NON toccare questi due. Tanti, troppi di noi hanno quotidianamente a che fare con certe tematiche ed abbiamo perciò scelto volontariamente di non riproporle in questo specifico LARP.

Ad Hollowind vige la parità dei sessi in ogni ambito e non ci sono discriminazioni di tipo relazionale/affettivo né sulle altrui identità di genere. I vostri personaggi non concepiscono questo tipo di differenze come noi non concepiamo discriminazioni sostanziali basate su cose come la forma delle mani o la grandezza delle scarpe.

Se vorrete offendere un altro personaggio troverete sicuramente molti appigli possibili senza scomodare quelli citati sopra.

La Scheda Personaggio

Ogni personaggio avrà una Scheda unica e personalizzata contenente tutte le informazioni necessarie per poterlo interpretare nell'arco del LARP. La scheda è la parte fondamentale dell'evento, ci raccomandiamo di leggerla attentamente, memorizzarla il più possibile ed entrare nell'ottica del personaggio che si andrà ad interpretare.

Per facilitarvi la lettura elencheremo e spiegheremo brevemente le parti di cui è costituita, ma non prima di avervi detto la regola più importante:

LE SCHEDE PERSONAGGIO SONO SEGRETE

Esattamente. Il vostro personaggio sarà pieno di segreti, misteri e storie personali che **NON DEVONO**, per nessun motivo, essere rivelate ad altri giocatori prima del LARP. No, neppure se sono il vostro migliore amico, vostra sorella o il vostro partner.

L'evento si basa sui segreti, se voi spifferate i vostri e già conoscete quelli degli altri vi siete rovinati la festa. E voi non volete rovinarvi la festa, vero? Bene, possiamo andare avanti!

Leggere la Scheda Personaggio

CHI SEI?

Un sintetico background narrativo per comprendere la storia del vostro personaggio. Da dove arriva, perché si trova qui, che cosa vuole e perché lo vuole sono solo alcune delle domande che trovano risposta qui.

GRUPPO

Brevissima introduzione del macro-gruppo a cui appartiene. I gruppi hanno degli elementi in comune e tendenzialmente i personaggi che li compongono tenderanno a conoscersi e giocare molto insieme.

LEGAMI

Il vostro personaggio avrà dei legami unici ed approfonditi. Questi possono essere di varia natura, dal rapporto amoroso all'essere compagni di affari, e sono il fulcro delle vostre relazioni personali. Teneteli sempre bene a mente, vi aiuteranno moltissimo ad entrare nel vivo del gioco e daranno profondità a tutto l'evento.

FATTI

Le cose che il vostro personaggio sa. Questi sono, in buona parte, la maggior parte dei segreti di cui siete in possesso. Sono spesso unici e fondamentali per la risoluzione delle trame di gioco, perciò non abbiate paura a consultarli anche durante l'evento se qualcosa non vi è chiaro.

INTRO

Un breve "calcio" per avviare il vostro personaggio nel vivo della serata. Un recap di quello che sarà il vostro gioco ed i vostri obiettivi. Da qui in poi, sarete LIVE.

MECCANICHE DI GIOCO

Che cosa sono?

Le meccaniche di gioco sono l'equivalente del linguaggio: per far sì che due persone si comprendano è necessario che ad un determinato codice sia associato un significato univoco e ben preciso. Nel LARP le meccaniche servono a simulare quello che non è possibile attuare realmente, sia esso una manifestazione fisica di qualcosa, un processo emotivo o l'utilizzo di determinate conoscenze.

Semplici e intuitive

La nostra filosofia di gioco prevede l'uso di meccaniche semplici e intuitive, che non interrompano mai il ritmo di gioco.

Data la natura breve dell'evento ed il fulcro dell'esperienza, ovvero l'interpretazione e l'interazione tra i personaggi, abbiamo deciso di ridurre al minimo tutte le meccaniche di combattimento per lasciare spazio a quelle che più ci interessano.

Meccaniche di Sicurezza

Per regolare l'intensità di un conflitto, fisico o verbale che sia, si è soliti utilizzare alcune meccaniche peculiari associate ad una frase o un gesto che possono essere inserite nel flusso di gioco senza bloccarlo.

Sono molto semplici e sono elencate di seguito:

(Comando) "TUTTO QUI?!"

Pronunciando questa frase durante un conflitto comunicate all'interlocutore che volete/potete accollarvi una maggiore intensità.

Ad esempio, in una discussione verbale accesa vi sta bene che l'avversario possa urlarvi in faccia o usare offese pesanti, mentre in un conflitto fisico simulato lo autorizzate a stratonarvi. Questi sono soltanto due casi in cui può esservi utile usare questa meccanica.

Due importanti note:

- 1) *Qualsiasi cosa si decida di escalare, DEVE sempre e comunque rimanere nei confini della sicurezza fisica e psicologica di tutti i partecipanti. In NESSUN CASO si è autorizzati a valicare i confini del buon senso.*
- 2) *Chi "riceve" questo comando NON è obbligato ad assecondarlo. E chi lo esegue non deve forzare ulteriormente la mano.*

(Comando) "VACCI PIANO!"

Pronunciando questa frase durante un conflitto comunicate all'interlocutore che NON volete/potete accollarvi l'intensità attuale, ma che potete/volete procedere nella scena con i toni abbassati.

Ad esempio, se vi sentite in difficoltà in una discussione ad alta voce potete usare il comando ed invitare tutti a proseguire più pacatamente, oppure non gradite essere toccati in nessun modo ma

volete comunque simulare una scazzottata. Come sopra, le situazioni in cui potete usare questa meccanica sono molteplici.

Unica ma importantissima nota:

1) Chi "riceve" questo comando è OBBLIGATO A RISPETTARLO. Anche se la scena forte sarebbe fighissima e siete gasatissimi. Il comfort degli altri partecipanti va posto sempre e comunque al primo posto.

(Gesto) BRACCIA INCROCIATE SUL PETTO

Eseguendo questo gesto, assicurandovi di essere visti dal ricevente, comunicate di voler fermare immediatamente la scena, ma senza interrompere il gioco altrui.

Non siete obbligati a dare una motivazione e potete integrare il gesto con qualche parola se la situazione risulta ambigua.

Siete mentalmente esausti e volete solo osservare una scena, non volete discutere mentre state mangiando, non riuscite a interpretare una scena con tematica X. Qualsiasi sia il motivo, in quel momento volete essere lasciati in pace.

Solita nota:

1) Chi "riceve" questo comando è OBBLIGATO A RISPETTARLO senza forzare la mano. Anche se la scena sarebbe fighissima e siete gasatissimi. Il comfort degli altri partecipanti va posto sempre e comunque al primo posto.

Puntare l'Arma

Durante l'evento non è consentita nessuna forma di violenza fisica tra giocatori, perciò abbiamo introdotto una meccanica che potesse simulare un approccio violento del vostro personaggio.

All'inizio dell'evento lo Staff distribuirà ai personaggi che ne sono dotati un'arma LARP (coltello in lattice o pistola finta) che potranno usare nel modo che segue:

Puntare l'arma ad un personaggio lo costringe ad eseguire una delle seguenti azioni:

- *Sottoporsi ad una "Perquisizione"*
- *Eeguire un'azione di breve durata (resta seduto, allontanati, dammi quella cosa ecc ecc)*
- *NON si possono fare domande (dimmi la verità su X, sei stata tu a fare Y? ecc ecc)*

Una volta esaurita l'azione, si ripone l'arma.

Questa meccanica può essere utilizzata UNA SOLA VOLTA dal personaggio dotato di arma nell'arco del LARP.

Chi ha un'arma puntata contro è OBBLIGATO ad ESEGUIRE l'azione senza opporre resistenza, controbattere o cercare altro tipo di conflitto.

Durante questa meccanica NON è possibile ANDARE FINO IN FONDO, ovvero pugnalarlo/sparare a

qualcuno.

Se per motivi OFF-GAME (Vedi "*Braccia incrociate sul petto*") il bersaglio non può/vuole eseguire il vostro comando, l'azione si considera "nulla" e sarà possibile effettuarla di nuovo in altri contesti.

Se per motivi IN-GAME (ES: non ha l'oggetto che gli state chiedendo) il bersaglio non può eseguire il vostro comando, lo deve dichiarare e l'azione si considera "sprecata".

Se ci troviamo in una situazione con multiple armi puntate, valgono le seguenti regole:

- 1) Armi uguali si annullano a vicenda
- 2) pistola > coltello > mani nude (ovvero pistola vince su coltello che vince su mani nude)

In caso di situazione ambigue (es: punto una pistola e qualcuno mi punta un coltello alla schiena) lasciatevi guidare dal buon senso ed interpretate come meglio credete, sempre tenendo a mente che non potete uccidervi o ferirvi.

Perquisizione

Durante l'arco della serata è possibile che il vostro personaggio si trovi a dover perquisire qualcuno.

In linea generale ci sono due scenari in cui può avvenire questa azione:

- 1) Stai "*Puntando l'arma*" a qualcuno, costringendolo ad eseguire il tuo ordine
- 2) Il bersaglio si fa perquisire volontariamente

Qualsiasi sia la situazione, la perquisizione avviene simulata ma senza contatto fisico tra i partecipanti.

Chi la effettua si avvicina al bersaglio e pronuncia la formula "**CHE COSA TROVO?**", a questo punto chi la subisce vuoterà volontariamente le tasche o altri nascondigli e consegnerà tutti gli oggetti **di gioco** che in quel momento ha addosso. Una volta finita l'azione il gioco prosegue normalmente.

DOMANDA: *Se ho un oggetto ben nascosto (pieghe interne, scarpe ecc) devo comunque consegnarlo?*

SI. Questa meccanica serve a **simulare una perquisizione completa** senza ricorrere a un contatto fisico invadente e poco sicuro. Quindi sì, nascondersi oggetti nelle mutande non serve a nulla e non è carino nei confronti di chi poi dovrà prenderli in mano.

Intuizioni/Memorie (buste gialle)

In momenti (apparentemente) casuali un membro dello staff potrebbe consegnarvi una **BUSTA GIALLA** contenente un breve messaggio o un'immagine. Questa meccanica simula un'intuizione o

una memoria perduta del vostro personaggio, qualcosa che riaffiora alla mente solo dopo aver assistito o vissuto alcuni eventi.

La **BUSTA GIALLA** è un **oggetto fuori gioco** e non può pertanto essere ceduta o letta da qualcuno che non sia il proprietario originale, quindi se ne trovate una smarrita **IGNORATELA** come se non esistesse.

Allo stesso modo una persona che è impegnata nella lettura va considerata momentaneamente off-game: dovete fingere di non aver visto che abbia ricevuto e letto qualcosa. Le informazioni dovranno emergere spontaneamente secondo i tempi e la volontà di chi le ha ricevute.

Atti di Gioco

L'evento sarà diviso in **Atti**, ovvero porzioni di gioco che si distinguono per atmosfera e avvenimenti chiave. Non è necessario per voi conoscere ora quanti e quali sono, ma soltanto come riconoscere il loro inizio o la loro fine.

All'**INIZIO** di ogni atto verrete guidati da una voce narrante, che vi introdurrà nel momento di gioco e darà un contesto alla scena. Durante le tracce audio è come se la scena fosse **CONGELATA**: smettete di fare qualsiasi cosa stavate facendo, tacete ed ascoltate. La breve narrazione vi guiderà nella scena successiva, dunque fate attenzione a quanto verrà detto. Potrebbero esserci dei brevi salti temporali, o la voce potrà narrare di alcuni personaggi posti in determinate situazioni: **eseguite quel che la voce dice**.

La **FINE** di ogni atto sarà segnalata dall'inizio della canzone "**LA VIE EN ROSE**". Quando sentite iniziare a suonare questo pezzo, vuol dire che avete ancora circa 3 MINUTI prima che l'atto finisca e vi dobbiate fermare. Cercate di chiudere il prima possibile le vostre interazioni, i possibili dialoghi o le tensioni in atto e non cominciate nuove scene.