



EXPEDITION SAHARA

Guida al Larp

scarica pdf >

- [Premessa](#)
- [Info Generali](#)
- [Programma](#)
- [Game Experience](#)
- [Stile di Gioco](#)
- [Safety](#)
- [Setting](#)
- [La Spedizione](#)
 - [Miskatonic University](#)
 - [La Legione](#)
 - [Royal Geographical Society](#)
 - [The W. Isynwill Foundation](#)
- [Metatecniche](#)
- [Costumi](#)
- [Personaggi](#)
- [Scheda del Personaggio](#)
- [Logistica](#)

Premessa

Benvenuto alla guida al larp *Sahara Expedition – In Search for the Unknown!* Qui troverai tutte le informazioni di cui hai bisogno per partecipare e goderti questa incredibile esperienza. Se quando avrai finito di leggerla avrai dei dubbi o delle domande [contattaci!](#)

Living document

Questa guida potrebbe essere aggiornata con nuovi contenuti nelle prossime settimane. Ogni volta che questo avverrà lo comunicheremo sui nostri canali (Facebook, mail, WhatsApp, Discord).

Disclaimer

Il setting del gioco è ispirato al ciclo di Cthulhu di H.P. Lovecraft. Tuttavia rigettiamo le sue idee razziste e rivendichiamo un approccio moderno a un universo narrativo che è patrimonio di tutti. Presenteremo un'interpretazione critica dei Miti di Cthulhu e della società del ventesimo secolo. La follia non sarà la rappresentazione stereotipata di disordini mentali esistenti ma sarà connessa agli orrori cosmici tipici dell'ambientazione. Il larp non è una celebrazione della stagione coloniale e dell'esotismo. Al contrario sarà un evento rispettoso e scritto con la maturità che mettiamo in ogni nostra opera.

Info generali

Sahara Expedition è incentrato sulla vita quotidiana di una spedizione nel deserto, sulle mansioni che ciascuno deve svolgere per trovare la leggendaria Zerzura e le tracce della precedente spedizione Jefferson.

È la storia di avventurieri alla ricerca di una verità celata e antica, che si confrontano con le loro paure e ambizioni. È una storia umana che parla di desideri, potere, misteri; la storia di una ricerca leggendaria, dentro e fuori di noi.

Location: Douz, Deserto del Sahara, Tunisia

Meeting Point: 10:00 [Torre dell'Orologio di Tunisi](#) per il bus transfer verso l'oasi di Douz

Partecipanti: 78 per run

Programma

Giorno 1

10:00 – Appuntamento alla Torre dell'Orologio di Tunisi per il bus transfer verso l'oasi di Douz. Arrivo a sera all'Hotel Sahara Douz (4 stelle)

Your Cookie Preferences

We use cookies to optimize our website and collect statistics on usage.

[Privacy policy](#) [Cookie policy](#) [My rights](#)

Custom permissions

Accept all



esplora

Giorno 2

10:00 – Workshop (Hotel) + Gala (Prologo del larp)

testi

gallery

wiki

about



shop

Giorno 3

10:00 – Larp

Giorno 4

Larp + festa finale nel deserto

Giorno 5

Ripartenza dall'accampamento per la Torre dell'Orologio di Tunisi, arrivo previsto intorno alle 19.00 c.ca.

OPZIONALE partenza da Douz per i tour aggiuntivi.

Estendete il vostro viaggio e scoprite le meraviglie della Tunisia. Abbiamo delle ottime proposte!

ATTENZIONE

Tieni conto che possono esserci inconvenienti e contrattempi indipendenti dalla nostra volontà (traffico, lavori stradali, imprevisti vari). Inoltre siccome la maggior parte dei partecipanti prenderà voli intercontinentali, i check-in all'aeroporto possono richiedere di diverse ore. Per questo ti raccomandiamo, se possibile, di prenotare voli che partano con comodo.

Workshop

Prima dell'inizio del larp sono previsti una serie di workshop con l'obiettivo di:

- Prendere confidenza con i temi di gioco e il setting.
- Conoscere gli altri giocatori, specialmente quelli con cui interagirai di più e accordarsi sulle modalità di interazione tra i vari personaggi.
- Come interpretare il proprio personaggio.
- Imparare le metatecniche.
- Chiarire eventuali dubbi rimasti aperti.

Il workshop sarà un'importante occasione per accordarsi sulle regole del gioco e fare qualche mano a "carte scoperte".

Game Experience

Questo larp è incentrato sulla vita di una carovana, sulle difficoltà quotidiane, sulle mansioni che ciascuno deve svolgere e sugli scopi di una missione epocale. Una storia umana fatta di desiderio, potere, odio e amore. La storia di una ricerca faticosa, dentro e fuori di noi. Vivremo la vita di una vera spedizione in cui ognuno avrà un proprio ruolo e doveri: soldati, politici, artisti, esploratori, scienziati, avventurieri e molto altro.

Abbiamo scelto di far vivere la dimensione dell'esplorazione come qualcosa di concreto e reale, non solo come uno sfondo "finto", come una scenografia di cartone. Le sfide tecniche, la ricerca, gli spostamenti della carovana, le missioni di ricerca scientifica e molto altro saranno parte integrante dell'esperienza di gioco. Un larp che abbiamo immaginato reale, profondo, emozionante.

Scegli la tua esperienza di gioco

In Sahara Expedition troverai diverse esperienze di gioco a seconda del personaggio che sceglierai e della Istituzione a cui appartiene. Alcune linee narrative saranno più interpretative, altre più investigative, altre più pratiche o di azione – anche se non ci saranno combattimenti.



esplora

Potrai scegliere se buttarti in audaci ricerche o dedicarti al gioco sociale. Inoltre i conflitti e le amicizie tra i personaggi animeranno il gioco aggiungendo profondità emotiva al tuo gioco. Il Larp si basa su tre filoni fondamentali: Spedizione, Horror psicologico e Intrighi & Relazioni.



shop

La Spedizione

Una parte importante dell'esperienza di gioco riguarda la vita quotidiana della spedizione archeologica Sutton-Gudrian, immersa negli straordinari scenari del deserto del Sahara. La spedizione sarà composta da cinque Istituzioni principali che si occuperanno di varie mansioni necessarie alla riuscita della missione.

Ogni personaggio avrà uno o più compiti da svolgere che saranno impattanti per il successo e la sopravvivenza della spedizione (non è richiesta esperienza reale per le mansioni). Ogni personaggio è un pezzo fondamentale del mosaico. Durante i momenti in cui si svolgono le proprie mansioni i personaggi avranno la possibilità di interagire con gli altri partecipanti, di affrontare e risolvere enigmi, di esplorare l'affascinante ambientazione del deserto, di mettere in mostra il proprio personaggio.

Camminare

Ogni giorno la carovana procede nel suo cammino a piedi con l'aiuto dei cammelli per il trasporto dei bagagli. Non sarà una lunghissima ed estenuante camminata, ma prevedi di marciare (e di giocare durante la marcia) per circa un'ora nel primo giorno e circa 2-3 nel secondo. Per questo motivo ti consigliamo di indossare abiti e scarpe comode (vedi il capitolo sui costumi).

*** [Guarda la sezione sulla Spedizione per saperne di più.](#) ***

In breve

- Le procedure quotidiane della spedizione sono una parte fondamentale dell'esperienza di gioco.
- Sono pensate per aumentare l'immersività nello scenario e nell'ambientazione e permetterti di esplorare le relazioni con gli altri personaggi.

Horror Cosmico e Psicologico

In *Sahara Expedition – In Search for the Unknown* l'orrore e gli elementi soprannaturali verranno trattati in maniera sfumata, proprio come nei racconti del ciclo di Cthulhu. Il nostro approccio all'horror è più intimo e psicologico che splatter o visivo. Non troverai mostri da combattere, ma un orrore che viene da lontano, troppo grande e temibile per essere compreso dalle fragili menti umane.

Le atmosfere che amiamo nelle storie legate ai Miti di Cthulhu sono quelle in cui l'orrore diventa cosmico e in cui, attraverso il coraggio di un colto professore, un timido bibliotecario o un curioso avventuriere, ci viene mostrata la vera trama della realtà, in cui l'intera concezione che abbiamo del mondo viene sconvolta. Pensaci, i protagonisti di queste storie non sono mai eroi, sono persone che devono fare i conti con la limitatezza della loro condizione. Quasi sempre sono destinati a morire, impazzire o ad ottenere una vittoria che sanno essere effimera.

Questo è esattamente il feeling che troverai in *Sahara Expedition*. Lo stile ispirato alle opere più mature e terrificanti di Lovecraft (*Il Colore venuto dallo spazio*, *Le montagne della Follia*, *Il Richiamo di Cthulhu*, *La Maschera di Innsmouth*). Un larp realistico, profondo, emozionante.

In breve

- Orrore cosmico e psicologico, non splatter o visivo.
- I personaggi sono fragili e umani. Non ci sono eroi.
- La vittoria contro l'orrore cosmico, nel lungo termine, è impossibile.
- Non ci sono mostri da combattere.

Intrighi e relazioni

In *Sahara Expedition* troverai diverse esperienze di gioco. Senza rischio di rovinarti la sorpresa, possiamo dire che il larp avrà intrighi, misteri, enigmi da risolvere e scelte da compiere, legati al passato e al presente dei personaggi.

Potrai sempre scegliere se buttarti in audaci ricerche o dedicarti al gioco sociale. Inoltre i conflitti e le rivalità animeranno il gioco aggiungendo profondità emotiva alla tua routine quotidiana. Ogni personaggio sarà anche legato a diversi gruppi sociali, le Cerchie, cosa che ti aiuterà a relazionarti in



esplora

modo collaborativo con gli altri giocatori aumentando la possibilità di essere padrone della tua storia, accettando gli spunti degli altri e offrendone a tua volta.

wiki about



shop

*** [Guarda la sezione sulle Cerchie per saperne di più.](#) ***

In breve

- La storia principale è legata alla spedizione, ma ce ne sono molte altre.
- Partecipare alle Cerchie ti aiuterà a interagire più a fondo con gli altri personaggi. È indispensabile collaborare con gli altri per carpire segreti e condividere informazioni.

Cosa non troverai

In Sahara Expedition non troverai combattimenti, né scontro fisico. Questi temi sono lontani dalle storie dei Miti di Cthulhu che vogliamo raccontare. Non ci saranno mostri da combattere: non è una versione live del gioco di ruolo "Il Richiamo di Cthulhu".

In Sahara Expedition non troverai vera scarsità di acqua o cibo. Ti troverai sempre nelle condizioni di poter mangiare e bere a sufficienza (e in abbondanza!).

Sahara Expedition non è un larp competitivo in cui si può vincere o perdere. Lo scopo del gioco è di vivere una meravigliosa storia insieme ad altre persone. Non c'è nessuna gara, nessun vincitore. Solo persone che creano insieme una bella narrazione.

In breve

- Non è un larp competitivo.
- Non ci saranno combattimenti o scontro fisico.
- Non mancheranno acqua o cibo.
- Collabora con gli altri partecipanti alla creazione della storia.

Stile di gioco

Abbiamo raccolto una breve lista di suggerimenti. Giocare seguendo questi consigli ti aiuterà ad avere una esperienza di gioco migliore!

Gioca in maniera generosa

Dai spazio agli altri, aiutali nello sviluppo del loro arco narrativo.

Gioca sui dettagli

Goditi quei piccoli particolari che possono fare grande il tuo larp: uno sguardo durante le mansioni da svolgere, un incontro clandestino dietro una duna a mezzanotte, un gesto di intesa...

Fai le scelte sbagliate

Immagina di essere il personaggio di un racconto dei Miti Cthulhu. Non sarai un eroe senza paura, ma una persona "normale" davanti all'orrore cosmico imbattibile. La follia e la morte potrebbero essere il tuo destino, e va benissimo così. Il design del gioco o la tua linea narrativa potrebbero portarti a fare scelte avventate, dannose o che non prenderesti nella vita reale.

Qualora così fosse NON ti opporre, non c'è storia horror senza protagonisti che fanno cose sbagliate. Ricorda che NON SI VINCE in questo larp. La cosa migliore che puoi fare è assecondare il tuo personaggio.

Segui i pilastri di gioco

Al di fuori della vita della Spedizione, dei momenti di orrore, e degli intrighi e le relazioni tra i personaggi NON ci sono altri pilastri di gioco.

Non è il tipo di larp in cui puoi creare altri poli di gioco (sabotare la spedizione, nascondere reperti, scappare).



esplorare

Segui i ritmi di gioco

wiki about



shop

La giornata della Spedizione ha ritmi e appuntamenti scanditi dalle procedure e dalle decisioni del Comando Missione. Servono a garantire sia lo sviluppo della narrazione che quello dei rapporti sociali. Le procedure sono una parte obbligatoria e vitale del gameplay, serviranno a regolare il funzionamento della Spedizione e a far progredire la spedizione. Ricorda che non è richiesta nessuna competenza per nessun ruolo, tutte le procedure saranno spiegate durante i workshop. Ci sarà inoltre il gioco libero in cui potrai esprimere il tuo personaggio e le sue relazioni.

A noi stanno a cuore alcuni principi:

- Sahara Expedition è una grande narrazione condivisa, una storia che si crea **INSIEME** agli altri giocatori, **MAI CONTRO**.
- Ascolta gli altri giocatori.

In breve

- Fai le scelte sbagliate, segui il tuo personaggio e il feeling dei racconti dei Miti. Vincere non è un'opzione.
- Segui il gioco: vita della spedizione, indagini e orrore.
- Segui i ritmi di gioco e le procedure e partecipa a ciò che succede durante la giornata.

Safety

I nostri eventi sono sicuri ed inclusivi. Crediamo in una comunità che abbraccia la diversità e rigetta qualsiasi forma di discriminazione basata su genere, etnia, fede, orientamento sessuale, abilità fisica e qualsiasi altro aspetto dell'identità delle persone. Nei nostri eventi non c'è spazio per comportamenti verbalmente o fisicamente abusivi.

Sahara Expedition è un'esperienza accessibile e inclusiva, ma anche un'occasione per affrontare temi importanti. Crediamo che ogni personaggio e ogni storia debbano avere un rapporto con la realtà che ci circonda, con le sue luci e le sue ombre. E crediamo che il larp possa essere uno spazio sicuro di esplorazione e riflessione.

Per questo in Sahara Expedition oltre a trovare tutti i temi tipici dei Miti di Cthulhu troverai anche una riflessione critica verso gli orrori della storia umana del XX secolo. Oppressione, discriminazione e persecuzione dei diversi e delle minoranze sono parte del background di alcuni personaggi. È facoltà di ogni giocatore decidere di giocare su questi temi se li trova interessanti e appropriati alla sua sensibilità, oppure tenerli in sordina nel caso in cui non si senta a suo agio. Questi temi sono orientati a fornire un'esperienza più profonda e meno stereotipata dell'ambientazione e non possono in nessun caso essere utilizzate per impedire il gioco di qualcuno.

Per questo motivo, ad esempio, sarà perfettamente normale avere una donna a capo della Legione o professori LGBTI+ e BIPOC. Una parte del workshop prima del gioco sarà dedicata a questo argomento e alla calibrazione dei temi. Inoltre la follia tipica di questo universo narrativo (la Descent) non sarà una rappresentazione stereotipata dei disordini mentali esistenti ma sarà connessa agli orrori abissali dell'ambientazione.

Durante l'evento sarà sempre disponibile un Safety Team composto da persone con esperienza, affidabili ed empatiche, per offrire supporto e per sostenerti nel gestire il tuo benessere emozionale e per supportarti con consigli pratici su come sviluppare al meglio la tua esperienza di gioco.

Durante l'evento potrai sempre fermarti e trovare uno spazio tranquillo in cui rilassarti.

Ci saranno meccaniche di gioco per proteggere emozionalmente e fisicamente tutti i partecipanti. Inoltre una parte dei workshop iniziali si focalizzerà specificatamente su questo. Inoltre, durante tutta la permanenza nel deserto, ci sarà personale medico qualificato in assistenza per qualsiasi necessità medica. Per qualsiasi dubbio o domanda [contattaci](#).

Per il bene del gioco e dei partecipanti gli organizzatori si riservano inoltre il diritto di allontanare i giocatori che dovessero avere comportamenti disturbanti o fastidiosi. In questo caso il giocatore sarà accompagnato all'hotel in cui potrà soggiornare a sue spese fino alla fine del gioco.

In breve

- Qualsiasi discriminazione di genere non sarà parte delle dinamiche di gioco. Tuttavia la discriminazione e la persecuzione al di fuori della Spedizione potrebbe essere parte del background di alcuni personaggi.



esplora

- Durante l'evento ci sarà un safety team per offrire supporto e sostenerti.
- Ci saranno specifiche meccaniche per tirarti fuori da situazioni in cui non ti senti a tuo agio. Durante il gioco (saranno mostre e non workshop).



shop

Setting

È il 1934, in Europa si alzano i primi venti dei totalitarismi e si prepara l'orrore della Seconda Guerra Mondiale, mentre quello della Prima Guerra Mondiale, la Grande Guerra per i nostri personaggi, è ancora negli occhi e sulla carne di molti. Sono anni in cui lo spiritismo suscita molto interesse e lo studio degli astri e del paranormale non ha ancora lasciato del tutto il posto alle scienze dure.

Diario del prof. J. Jefferson

Arkham, Massachussets, 26 febbraio 1932

Quello che è successo oggi ha dell'incredibile. Erano anni che nessuno metteva ordine negli archivi sotterranei del vecchio museo di archeologia della Miskatonic. Un lavoraccio ingrato che in pochi avrebbero voluto affrontare. Con l'aiuto di alcuni studenti volenterosi, abbiamo cominciato da qualche giorno a inventariare i reperti che sono stati tenuti quaggiù. Si tratta di materiale di scarso o nessun valore onestamente.

Paccottiglia inutile perfino per questo piccolo spazio che il rettore chiama ampollosamente "museo di archeologia"...

Durante l'inventariazione dei reperti custoditi negli archivi sotterranei del piccolo museo archeologico della Miskatonic University, il professore di archeologia Jeremiah Jefferson rinviene una tavola di argilla di cui non era mai stata registrata l'esistenza. Il reperto reca incisioni in caratteri che somigliano ora al cuneiforme ora ad alfabeti mai visti in precedenza.

Si tratta quasi certamente di materiale molto antico anche se la datazione rimane incerta, così come la provenienza. Interpellati dallo stesso professore, storici, epigrafisti e archeologici sono divisi, alcuni sostengono che venga dal nordafrica, altri che provenga dalla Mesopotamia. Purtroppo l'entusiasmo iniziale lascia il passo ben presto ad amarezza e frustrazione. Nessuno riesce a decifrare la tavoletta neanche i professori di altri atenei venuti per studiare il reperto.

Diario del prof. J. Jefferson

Arkham, Massachussets, 6 luglio 1932.

Devo ammettere il mio fallimento. Sono settimane che cerco di decifrare questa tavoletta, ma senza successo. Dev'essere cuneiforme, ma per il cielo nulla di quello che conosco su questa scrittura sembra avere senso se applicato alla traduzione di questo manufatto.

E altrettanto infruttuoso è risultato l'aiuto che ho chiesto ai colleghi docenti di Lingue Antiche qui alla Miskatonic University, i prof. Price e Reed. E sì che loro sono tra i massimi esperti del paese.

Se non riuscissi a comprendere il suo significato, questa tavoletta sarà destinata a un archivio polveroso, eppure la parola Zerzura, la leggendaria città bianca nascosta tra le sabbie del deserto del Sahara, che a mala pena si legge nell'iscrizione mi lascia intendere che questo testo potrebbe essere la chiave per misteri inimmaginabili, scoperte di portata storica. Io lo so, lo sento, che questo è l'inizio di qualcosa di più grande che mi porterà lontano...

Quando ormai le tavole sembravano nuovamente destinate a ritornare nell'oblio il professor Jefferson riesce a decodificare una delle tavole. Si tratta di uno scritto che utilizza, secondo lo stesso Jefferson che non ha mai svelato il modo in cui è riuscito a ottenere l'intuizione che gli ha permesso di decifrare il testo, una lingua cuneiforme la cui sintassi era ignota fino a quel momento

Diario del prof. J. Jefferson,

Arkham, Massachussets, 8 luglio 1932.

Sapevo di esserci vicino, terribilmente vicino. Ho lavorato ininterrottamente per non so quante settimane, dormendo poco e niente. La chiave di decrittazione... è venuta lei da me infine! il modo in cui... no, non lo pensavo possibile. Questo va oltre ogni spiegazione, oltre ogni immaginazione!

Anche se viene tradotta soltanto una delle tavole ritrovate nei sotterranei, il testo si rivela un vero tesoro. La scoperta è sensazionale e la voce raggiunge le università di mezzo mondo e perfino la stampa popolare riporta la notizia: si tratta infatti della prima traccia documentaria di Zerzura, la leggendaria città bianca del deserto.

The Miskatonic Herald, 2 agosto 1932

Il professor di archeologia J. Jefferson della Miskatonic University ha fatto un'incredibile scoperta. Sostiene, e a quanto pare altri suoi eminenti colleghi concordano, di aver decifrato una antica tavola, facente parte di una serie di più tavole che restano ancora indecifrate, che fornirebbero indicazioni importanti sulla mitica città di Zerzura.

Per i nostri appassionati lettori che potrebbero essere digiuni di archeologia o di mitologia dell'Africa vogliamo raccontare qualcosa di questa, finora mitica, città.

La leggenda della città "perduta" di Zerzura, ha appassionato viaggiatori ed esploratori sin dall'inizio del XIX secolo ed è stata a lungo cercata da esploratori e da archeologi di tutto il mondo, ma invano. Almeno finora!



esplora

La città, di cui si sapeva soltanto che fosse ubicata nel deserto del Sahara era anche riportata da un noto racconto arabo. Nel "Livre des perles enfouies et du mystère précieux", pubblicato nel 1907 tra centinaia di capitoli magicamente sospesi tra realtà e leggenda, un padre narra al figlio come trovare i gemme custoditi in una città perduta tra le sabbie del deserto. Il suo nome è "Zerzura". Una "Città splendente", una "città bianca".

shop

Il professor Jefferson è certo di poter trovare la leggendaria Zerzura e comincia le preparazioni per una spedizione nei luoghi indicati dalla tavola: la Tunisia. Questa missione, nota con il nome di Spedizione Jefferson, viene organizzata nel giro di poche settimane con gli esigui fondi che il professore riesce a recuperare. Il professore e la Miskatonic sono ansiosi di arrivare per primi alle rovine della città leggendaria. Terminati i preparativi, ventuno specialisti quasi tutti appartenenti alla Miskatonic university partono da Arkham alla ricerca di Zerzura il 20 dicembre 1932.

Diario del prof. J. Jefferson

Boston, Massachusetts, 22 dicembre 1932

Ci sono molte cose da fare ancora prima di salpare. Il piroscafo è stato accuratamente caricato del materiale necessario alla spedizione. Il morale è buono, ottimo direi. Nel giro di qualche settimana abbandoneremo questo mare per un altro ben più pericoloso. Un Natale davvero sui generis. Ad maiora!

La stampa segue la vicenda e presto la spedizione raggiunge una certa notorietà perfino tra i non addetti ai lavori. La spedizione raggiunge Tunisi e poi Douz, la "porta del deserto". Da qui a piedi la spedizione prosegue in direzione sud-est. Ma da questo momento le informazioni si fanno incerte...

In molti hanno tentato di ricostruire le sorti della spedizione che non ha mai fatto ritorno. Sembra che il prof. Jefferson, che era estremamente geloso delle informazioni che aveva sulla città di Zerzura, fosse intenzionato a fare tappa verso il pozzo di El Gebir, un luogo antico e desolato, in uno dei posti più impervi dell'intero mare di sabbia.

Quello che è certo è che né Jefferson, né gli altri venti membri della spedizione, né tantomeno i dieci aiutanti locali che li aiutavano nel viaggio come sherpa hanno mai fatto ritorno. Né di loro è mai stata trovata alcuna traccia.

The Miskatonic Herald, 5 febbraio 1933

Ci duole informare i nostri lettori che ormai da molto tempo seguono le vicende della cosiddetta Spedizione Jefferson che da diverse settimane non si ha alcuna notizia dalla Tunisia. Secondo le previsioni che lo stesso professore aveva fatto prima della partenza, per questa data avrebbero dovuto far ritorno a Douz.

Purtroppo questo al momento non è ancora avvenuto e la polizia locale ha dichiarato, con atto dovuto, tutti i membri della spedizione come dispersi.

La Miskatonic University in un breve comunicato stampa ha fatto sapere questa mattina che "crediamo nelle grandi doti del professor Jefferson e nella preparazione degli altri membri della spedizione. Siamo consapevoli che sono ore di grande angoscia, ma siamo certi che da un momento all'altro riceveremo da Douz un telegramma che ci dia notizia del loro rientro".

Il 19 febbraio la brigata di polizia tunisina inviata alla ricerca della spedizione trova un superstite, uno degli operai locali assoldati da Jefferson di nome Feisal. L'uomo è in condizioni critiche. Viene ritrovato scalzo, con gli abiti laceri e sporchi di sangue. Il suo sguardo è allucinato, mentre le labbra gonfie per l'arsura mormorano frasi sconnesse.

La sua salute è duramente minata dai giorni passati senza cibo né acqua e la sua psiche sembra irrimediabilmente compromessa. Feisal viene portato all'ospedale più vicino e interrogato. Purtroppo l'uomo non è in grado di comunicare che frasi senza senso. Passano i giorni, le settimane, ma le sue condizioni non migliorano, infine viene internato nell'ospedale psichiatrico di Tunisi dove si trova tuttora.

Con il passare del tempo le speranze di ritrovare altri superstiti cominciano a sfumare. Presto diventa chiara l'entità della tragedia.

The Miskatonic Herald, 11 marzo 1933

Oggi è un triste giorno per il mondo. Sappiamo quanto i nostri lettori si fossero appassionati alle vicende della Spedizione Jefferson. Purtroppo dopo molte ricerche e più di un mese e mezzo senza contatti, ci troviamo di fronte a una sconcertante realtà. Sembra ormai chiaro che la Spedizione deve aver subito una terribile sorte, anche se forse nessuno saprà mai quale. Solo il temibile Sahara conosce ciò che gli è capitato.

Il fallimento della Spedizione Jefferson è un duro colpo per la Miskatonic University, mai ristabilita nelle casse dopo il crollo del '29. La pressione mediatica, l'interesse del pubblico e degli studiosi di tutto il mondo tuttavia non accenna a diminuire. L'angoscia per le sorti degli esploratori, il fascino di una leggendaria città hanno ormai fatto breccia nell'immaginario delle persone e nell'ambizione di accademici e istituzioni. Per questo, dietro l'impulso congiunto di diverse istituzioni, comincia a prendere forma l'idea di una nuova spedizione.

The Miskatonic Herald, 23 marzo 1933

Saranno lieti quanti dei nostri lettori si erano appassionati alla ricerca della leggendaria Zerzura e alla sfortunata spedizione Jefferson. È notizia dell'ultim'ora che si stia organizzando una nuova spedizione, meglio equipaggiata e finanziata che partirà non con un uno ma con ben due obiettivi. Trovare le tracce della perduta Spedizione e la "città bianca".

Per questo saranno coinvolte le più importanti istituzioni di ricerca del mondo. La Royal Geographic Society (che ne avrà il comando), The W. Isynwill Foundation, La Legione e la stessa Miskatonic. Il nome della spedizione sarà Sutton-Gudrian, in onore di due grandi studiosi. Invitiamo i lettori a congratularsi con costoro per questo gesto di grande coraggio che fa onore alla tradizione di umanità e di esplorazione a cui

tutto il mondo anela. Coraggiosi della spedizione Sutton-Gudrian, il mondo intero guarda a voi con speranza e orgoglio!

La spedizione Sutton-Gudrian, preparata con più mezzi e know-how della precedente, con gli occhi di tutto il mondo puntati addosso, arriverà a Douz il 3 gennaio 1934, da lì muoverà verso il pozzo di El Gebir. Poi verso l'ignoto.

In breve

- Il prof. Jefferson della Miskatonic University, ha trovato nei sotterranei del museo di archeologia dell'università delle antiche tavole incise.
- Per molto tempo nessuno è riuscito a decifrarle, né a comprenderne età o provenienza.
- Dopo mesi il prof. Jefferson ha dichiarato di essere riuscito a tradurne una parte: parlano della mitica città di Zerzura.
- La Miskatonic organizza la "Spedizione Jefferson" per andare a cercare le rovine di Zerzura.
- L'intenzione di Jefferson è di raggiungere come prima tappa l'antico e isolato pozzo di El Gebir. Ma pochi giorni dopo la partenza nessuno ha più notizie della spedizione che sembra misteriosamente scomparsa nel nulla.
- Dopo alcune settimane viene ritrovato un superstite, uno degli uomini di fatica arruolati sul campo: Feisal è provato, non è in grado di comunicare che frasi senza senso. Viene internato nel manicomio di Tunisi.
- Royal Geographical Society (comando), The W. Isynwill Foundation, Miskatonic University e La Legione organizzano una nuova spedizione per recuperare eventuali superstiti della spedizione Jefferson e per rintracciare la leggendaria Zerzura. Il nome della Spedizione è Sutton-Gudrian.
- Tutti i membri della Spedizione si incontreranno a Douz il 3 Gennaio 1934 per poi procedere verso El Gebir, l'unica tappa nota dell'itinerario di Jefferson. Da lì procederanno verso l'ignoto.

La Spedizione

La Spedizione Sutton-Gudrian è il risultato di un grande sforzo organizzativo ed economico. Una sola istituzione non avrebbe mai potuto avere i finanziamenti e il know-how necessario ad una impresa tanto ambiziosa. Per questo motivo la spedizione è il frutto di una collaborazione tra diverse Istituzioni.

Istituzioni e Dipartimenti

Ogni Istituzione ha un suo "modo di essere", un suo carattere che è anche sintetizzato dal motto di ciascuna. Qui di seguito trovi una breve descrizione delle Istituzioni che fanno parte della Spedizione Sutton-Gudrian.

Ruoli e Mansioni

Qui di seguito potrete leggere alcune informazioni riguardanti le discipline di competenza dei personaggi di Sahara Expedition. Sono i "lavori", il ruolo che ogni membro ricopre all'interno della spedizione Sutton-Gudrian. Questi protocolli sono stati progettati per rendere più immersiva l'esperienza, per vivere intensamente e realisticamente la routine di una vera spedizione. Le mansioni sono solo una parte dell'esperienza di gioco. Sono attività divertenti e stimolanti, alla portata di tutti. Non bisogna essere esperti in materia per svolgerle. Ogni mansione sarà illustrata e provata nei workshop pre-gioco e vi forniremo tutti i materiali necessari per poterle svolgere.

I protocolli completi verranno pubblicati in seguito e conterranno istruzioni dettagliate su come svolgere il proprio mestiere.

Ogni Istituzione è divisa in due o tre Dipartimenti che si occupano di specifici settori. L'obiettivo collettivo è lo stesso per tutti: trovare Zerzura e riportare a casa i superstiti della Spedizione Jefferson, ogni dipartimento fornisce un contributo essenziale, usando i suoi specifici metodi al raggiungimento di questi obiettivi.



Miskatonic University

Motto: Ex Ignorantia ad Sapientiam

Non ha bisogno di presentazioni. La Miskatonic University è l'ateneo con sede ad Arkham, Massachusetts, la maggior parte degli accademici che partecipano alla spedizione provengono dalle fila di questa università.

La determinazione e la capacità di studio dei suoi professori sarà decisiva nella raccolta di informazioni riguardo gli aspetti archeologici e storico-linguistici della spedizione.

I Dipartimenti da cui è composta la Miskatonic University sono tre:

- Dipartimento di Antropologia
- Dipartimento di Archeologia
- Dipartimento di Storia dell'Arte
- Dipartimento di Storia e Letteratura



La Legione

Motto: Coraggio e Onore

È un corpo paramilitare internazionale con alle spalle molte missioni operative nel deserto e in territori ostili. Sono avventurieri capaci di uscire dalle situazioni più complicate e disperate grazie alla loro grande esperienza sul campo.

Anche se hanno alle spalle una reputazione incerta di mercenari e opportunisti, il loro contributo alla spedizione in termini di supporto sarà fondamentale per la sopravvivenza di tutti.

I Dipartimenti da cui è composta la Legione sono due:

- Dipartimento di Outdooring
- Dipartimento di Medicina

Catena di Comando nella Legione

La Legione è un'organizzazione militare con una struttura gerarchica e una catena di comando. Levia, che ha il grado più alto, coordina sia la Legione sia il dipartimento di Outdooring, con Lithgow, Lebon e



[esplora](#)

[cosa](#)

[chi](#)

[blog](#)

[gallery](#)

[wiki](#)

[about](#)



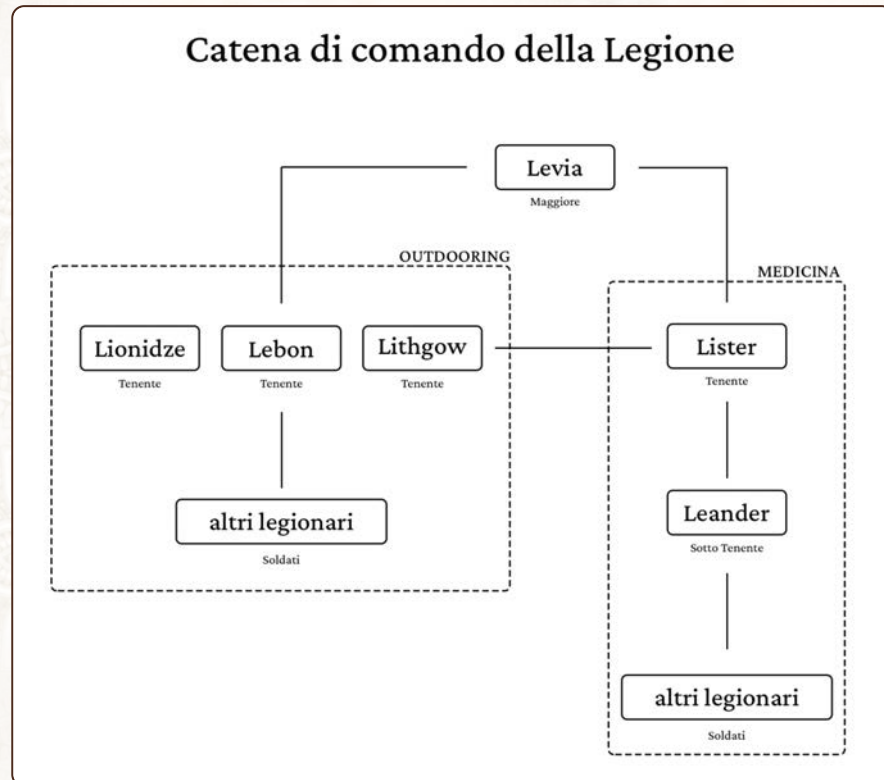
[shop](#)

Lionidze come suoi tenenti. Il dipartimento medico è coordinato da Lister, un tenente, e dal suo secondo, Leander.

Durante la spedizione, se un ufficiale non può più servire viene sostituito dall'ufficiale di grado più alto. Se tutti gli ufficiali sono impossibilitati, i soldati scelgono un nuovo leader tra loro attraverso un voto. Se gli ufficiali non raggiungono un accordo, i soldati possono votare. Le decisioni sulla leadership devono rimanere interne alla Legione.

Se un ufficiale perde la capacità di servire, viene degradato ma deve continuare a contribuire alla missione.

Catena di comando della Legione



Royal Geographical Society

Motto: *La Conoscenza è Potere*

La storica associazione geografica inglese ha alle spalle un solido background legato a ambiziose spedizioni di esploratori entrati nella leggenda.

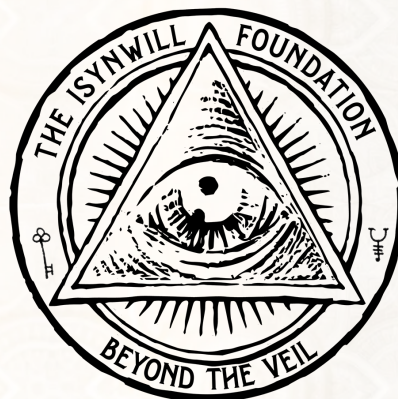
I suoi cartografi e le sue competenze nella gestione di spedizioni in territori ostili saranno fondamentali per la buona riuscita della spedizione. Inoltre il comando e la logistica dell'intera missione è gestito da lo.c.



shop

I Dipartimenti da cui è composta la Royal Geographical Society sono tre:

- Dipartimento di Cartografia
- Dipartimento di Documentazione
- Dipartimento di Comando Missione



The W. Isynwill Foundation

Motto: Oltre il Velo

La The W. Isynwill Foundation si occupa da molti anni di parapsicologia e di indagare la realtà con strumenti e tecniche "alternative" e sperimentali. La loro lunga esperienza nel campo e gli indubbi successi che hanno ottenuto gli hanno garantito una discreta fama in tutti gli Stati Uniti. Nonostante questo molti restano scettici dei loro metodi. Tuttavia il loro background scientifico e parascientifico è indispensabile per dare una marcia in più alla spedizione.

I Dipartimenti da cui è composta la The W. Isynwill Foundation sono due:

- Dipartimento di Chiaroveggenza
- Dipartimento di Spiritismo

Metatecniche

In Sahara Expedition utilizzeremo alcuni strumenti narrativi che abbiamo studiato appositamente per questo evento. Sono chiamati "meta-tecniche" proprio perché permettono di riflettere sulla storia e d'intervenire sul suo svolgimento in maniera diretta, ritagliando uno spazio specifico per il tuo personaggio nello scorrimento degli eventi.

Il loro scopo è molto semplice: andare dritti al punto delle relazioni e delle emozioni che ti interessano di più. Verranno spiegate nel dettaglio durante i workshop che saranno tenuti prima dell'inizio del gioco, ma è utile cominciare a familiarizzare con le loro potenzialità.

Capitoli

Sahara Expedition è suddiviso in cinque capitoli più un prologo, ciascuno della durata di alcune ore. Hanno lo scopo di rendere l'azione più densa ed emotiva sottolineando i momenti di svolta della storia e aiutandoti a far evolvere la storia e il tuo personaggio. Serviranno per simulare il passaggio del tempo, approfondire le interpretazioni e aiutarti a comprendere i temi e le interazioni. Saranno pause creative da



esplora

cui ripartire con maggiore intensità.

Questa metatecnica sarà approfondita durante i workshop prima dell'inizio del gioco.



shop

Descent (Discesa nella follia!)

Avere a che fare con i Miti di Cthulhu ha un costo. La Descent è lo strumento narrativo che racconta come il tuo personaggio perde gradualmente il contatto con la realtà. In un certo momento il tuo personaggio potrebbe “perdere il controllo” e iniziare a comportarsi in maniera un po’... folle.

Sulla scheda del tuo personaggio trovi una sezione in cui ti sono date delle indicazioni per interpretare la discesa nella follia del tuo personaggio. Per ciascun personaggio è diversa, alcuni rivivranno dei traumi del passato, altri si comporteranno in modo strano...

Con il progredire della storia e dei capitoli, questi step di discesa nella follia verranno sbloccati, e potrai scegliere di “scendere un gradino” appena si verificherà l’Innesco (trovi anche questo nella scheda del personaggio), oppure aspettare e iniziare a impazzire in un secondo momento.

Ti consigliamo di collegare la tua Descent al modo in cui vivi il tuo personaggio. Ricordati, quella della Descent è una traccia pensata per aiutarti. Se preferisci mettere in scena la tua Descent in maniera diversa rispetto a quanto riportato nella tua scheda, puoi farlo, l’importante è che rimani fedele al tuo personaggio. Per qualsiasi dubbio contattaci.

Questa metatecnica sarà approfondita durante i workshop prima dell'inizio del gioco.

Costumi

Giocherai in un ambiente particolare, unico, ed è importante che oltre a un costume evocativo e affascinante gli abiti devono anche essere pratici, specialmente le calzature.

Clima Mite

Anche se nell’immaginario il deserto è caldo, in realtà non è sempre così. Noi abbiamo appositamente scelto periodi in cui le temperature sono miti e oscillano tra i 14 gradi di minima e i 26 di massima. Quindi si sta super bene!

Evitiamo i luoghi comuni

Una missione di esplorazione può richiamare alla mente immagini del dottor Livingstone o ai tipici abiti berberi. Tieniti alla larga dalle soluzioni più scontate per non rendere il tuo personaggio uno stereotipo. Niente caschetti tropicali (coloniali) e niente abbigliamento etnico.

Gli abiti e gli accessori devono raccontare il personaggio, la sua vita, la sua personalità e ricorda che ogni istituzione ha un colore che la contraddistingue.

Colori e Materiali

Poter riconoscere chi hai davanti a prima vista sarà un valore aggiunto per la tua esperienza di gioco. È possibile risalire all’Istituzione d’appartenenza di un personaggio dall’iniziale del suo nome, identica a quella dell’Istituzione stessa, ma non è sempre facile ricordare così tanti nomi: è qui che entrano in gioco i costumi, permettendoti di riconoscere l’appartenenza di un personaggio al primo sguardo, dal colore e dallo stile.

Non è necessario che i colori indicati siano dominanti nel costume del personaggio: la moda del tempo, soprattutto maschile, tende piuttosto ai toni neutri. L’importante è manifestare il colore della propria Istituzione in almeno un accessorio ed evitare il più possibile i colori delle altre Istituzioni.



- **Miskatonic University – Rosso**
- **La Legione – Bianco**
- **Royal Geographical Society – Blu**
- **The W. Isynwill Foundation – Giallo**

Istituzioni – Stili

Lo stile dell’abbigliamento dei personaggi non è tanto un vincolo, quanto una questione di gusto condiviso che ciascuno può declinare a proprio modo.



esploratore

Nella lista sottostante ti viene fornito un concetto al quale ispirarti, mentre a seguito delle descrizioni di ogni istituzione procederemo con una serie d'immagini ed esempi pratici per ottenere il risultato voluto (sentiti libero anche di consultare [la gallery](#) delle immagini precedenti per farti un'idea).  

- **Miskatonic University – Accademico**
- **La Legione – Militare (Giacca e Cappello verranno forniti dall'organizzazione)**
- **Royal Geographical Society – Pratico/Tecnico**
- **The W. Isynwill Foundation – Stravagante**

Miskatonic University

I personaggi della Miskatonic University provengono da un ambiente formale e privilegiato.

Il rispetto dell'etichetta e dello stile professoriale è importante, perciò non è raro vederli indossare anche nel deserto giacche con le toppe, pantaloni classici, cardigan e panciotti, oppure camicie o bluse, sempre con cardigan e giacche, oltre che con gonne e pantaloni morbidi a vita alta.

Accessori ideali per sfoggiare il colore rosso sono cravatte, farfallini, capelli fedora e coppole, oppure foulard e cappelli a cloche.

La Legione

I personaggi della Legione seguono un protocollo meno stretto di un esercito nazionale, ma pur sempre una forma di divisa. Giacca e cappello di colore bianco vengono forniti dall'organizzazione, mentre è prassi l'impiego di camicia bianca e pantaloni bianchi, lunghi oppure corti al ginocchio, con al di sotto calzettoni bianchi o di colori neutri.

Nel loro caso gli accessori non servono a mostrare il colore dell'Istituzione, anche perché sono per lo più di cuoio o simili: cinture, fondine e bisacce, oltre che foulard bianchi.

Royal Geographical Society

I personaggi della Royal Geographical Society sanno bene che genere d'impresa li aspetta e senza dubbio scelgono la sostanza sopra la forma.

È facile riconoscerli dalle camicie chiare con le maniche arrotolate con pantaloni alla zuava e giacconi da lavoro o lunghi cappotti. Di solito evitano le costrizioni di cravatte e papillon, preferendo scarpe e foulard di colore blu, oltre a bretelle e cappelli borsalino o panama.

The W. Isynwill Foundation

I personaggi della The W. Isynwill Foundation sono spesso eccentrici e non esitano a esibirlo. Alcuni vestono in modo elegante con giacche a coda o abiti lunghi, altri accostano fantasie ardite, altri ancora sfoggiano tabarri o soprabiti d'altri tempi.

Fazzoletti, copricapi anche esotici, nonché ciondoli o simboli esoterici se appropriati al ruolo, sono gli accessori ideali per sfoggiare il colore giallo.

Abito da sera

Se vorrai, potrai portare un cambio d'abito per (la serata di) gala. La moda dell'epoca imponeva come vestiario femminile un abito dritto, con le forme a malapena accennate o direttamente senza forme. Guanti obbligatori. Spesso la scollatura non era dalla parte del seno, ma verso la schiena. Tutte avevano un decoro in testa, come un nastro, un fiocco o una piccola tiara per le più abbienti. Come abbigliamento maschile un completo nero elegante e, per chi voleva far sentire il distacco sociale, gilet bianco e sciarpa bianca abbinata. Non era raro comunque trovare donne vestite elegantemente da uomo.

L'Explorer Kit

Abbiamo previsto un "Explorer Kit" che contiene alcuni accessori di abbigliamento che sono adatti a tutte le istituzioni e a qualsiasi personaggio e che forniscono una bella (e comoda) aggiunta al tuo costume.

L'Explorer Kit comprende un mantello tradizionale tipico delle zone Sahariane (Bournous) che viene usato in ogni stagione, bellissimo da vedere e perfettamente in stile "esploratore", con una toppa ricamata della spedizione Sutton-Gudrian e uno Shesh, una "lunga sciarpa" anch'essa tipica del deserto che può essere usata come copricapo o come scaldacollo.



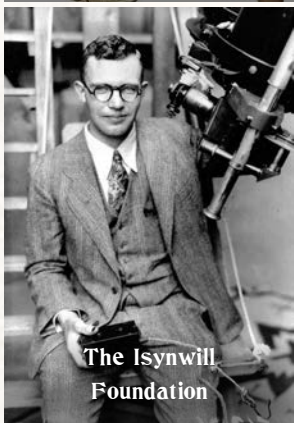
explorer

Lo Shesh verrà fornito ad ogni giocatore del colore relativo all'istituzione di cui fa parte il suo personaggio. Viene consegnato direttamente alla location di gioco. L'Explorer Kit è realizzato da artigiani Tunisini, la lilliera della produzione prevede nessuno sfruttamento e una produzione equa e solidale.

shop



ottieni l'explorer kit >





esplora



Miskatonic University



The Isynwill Foundation



shop

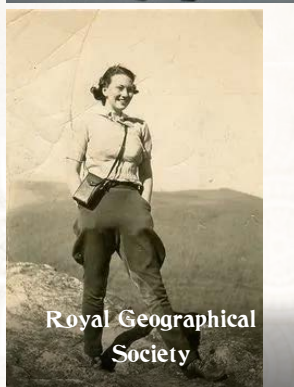


The Isynwill Foundation

Miskatonic University



Miskatonic University



Royal Geographical Society



Miskatonic University



Miskatonic University



Miskatonic University



Royal Geographical Society



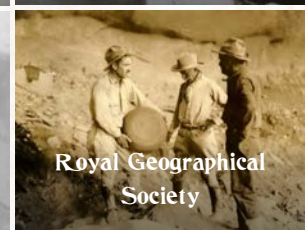
Royal Geographical Society



Royal Geographical Society



Royal Geographical Society



Royal Geographical Society

[prendi ispirazioni dalla gallery >](#)

[esplora](#)[cosa](#)[eventi](#)[blog](#)[gallery](#)[wiki](#)[about](#)[shop](#)

Personaggi

Casting

Prima dell'inizio del larp riceverai un form dove ti chiederemo di indicare i 7 personaggi che ti intrigano di più. Raccolte le preferenze incroceremo tutte le indicazioni in modo da assegnarti il tuo personaggio preferito. Quando il casting sarà completo ti informeremo nei canali del larp (Discord, email, WhatsApp, Telegram e Facebook).

Ci sono ben 84 personaggi tra cui scegliere, ognuno speciale e unico. Li abbiamo scritti e progettati con grande amore. Ma sappiamo che leggerli tutti può essere impegnativo, perciò ecco alcuni consigli per fare la tua scelta.

Archetipo

Lasciati ispirare, segui il tuo istinto. Se qualche archetipo ti incuriosisce o ti stimola, allora prenditi un appunto. È un ottimo punto di partenza perché contiene in una sola frase l'essenza del personaggio.

Trigger

Alcuni personaggi hanno avuto storie complicate e magari dolorose. Dai uno sguardo ai trigger dei personaggi per capire se vuoi scartarne alcuni perché preferisci non affrontare certi temi.

Istituzione e Dipartimento

Ogni personaggio appartiene a una Istituzione e un Dipartimento, e avrà delle mansioni specifiche all'interno della Spedizione, che ti daranno un'idea generale del tipo di gioco che il personaggio propone.

Ricordati che non hai bisogno di essere esperto della mansione del tuo personaggio: le procedure sono pensate anche per permettere a chiunque di svolgere una mansione in maniera funzionale e credibile!

Leggi la scheda completa

Quando hai ristretto la rosa con i criteri dell'Archetipo, dell'Istituzione e della Cerchia, allora leggi il personaggio. A questo punto puoi approfondire.

Genderless

Tutti i personaggi sono giocabili liberamente in relazione al genere e sono stati scritti appositamente con questo scopo. Quindi puoi ripensare le relazioni della scheda secondo il genere che preferisci interpretare.

Abbiamo immaginato un mondo in cui ciascuna professione e ruolo sociale fosse aperto anche alle donne. Abbiamo scelto di trascurare la fedeltà storica a favore di un gioco inclusivo e aperto a tutt*. Ciò significa che la discriminazione di genere e la misoginia non saranno temi di gioco. Questo non vale però per altri tipi di discriminazioni legate ad altre identità e caratteristiche stigmatizzate: ne troverete testimonianze nei trigger individuali dei personaggi che ne sono vittime.

Trasparenza o Spoiler?

Le schede dei personaggi sono "trasparenti" e pubbliche, il che vuol dire che non hanno parti segrete. Perché? Perché Sahara Expedition è una storia corale che si costruisce insieme, mai contro. Anche se segreti e conflitti non mancheranno sono sempre parte della finzione e si basano sulla vostra interpretazione e sulla capacità di creare storia. Con questa scelta crediamo di rendere questo punto ancora più centrale. Inoltre non vogliamo mettere i giocatori nelle condizioni di scegliere un personaggio di cui non sanno tutto, i personaggi offrono esperienze diverse a seconda dei temi a cui sono legati. Vogliamo che tutti i nostri giocatori conoscano la natura di un personaggio prima di poterlo scegliere.

Se preferisci conoscere solo il minimo indispensabile del tuo personaggio puoi evitare di leggere le schede dei personaggi a cui il tuo è legato. In questo modo puoi mantenere un po' di "mistero" riguardo alcuni aspetti della vita del personaggio.

Riempire gli spazi bianchi

Quando abbiamo progettato i personaggi di Sahara Expedition abbiamo voluto creare una struttura che garantisca un'esperienza stimolante e integrata nella storia. Ma volevamo anche che fosse



esplorato

sufficientemente libera da permettere a ciascuno di “riempire gli spazi bianchi” rendendo la propria interpretazione unica. Inoltre potendo avere dei margini per personalizzare il proprio personaggio, sarà più facile sentirti a tuo agio nei suoi panni. Le parti che trovi scritte nella scheda devono essere considerate “immutabili”, ma tutto quello che non trovi nella scheda (es.: cosa hai fatto in un determinato periodo della tua vita, qual è il tuo cibo preferito, etc.) puoi deciderlo tu.

shop

Approfondisci il personaggio

I personaggi di Sahara Expedition sono profondi, sfaccettati, ciascuno unico a suo modo. Sono personaggi del loro tempo. Per questo motivo in molte schede troverai dei riferimenti storici, sociali e politici piuttosto precisi. Quando incontri questi temi ti consigliamo di approfondire magari cercando sui libri o sul web così da comprendere davvero l'essenza del personaggio. Cerca di capire cosa lo appassiona e perché, in che clima è cresciuto. Questo ti darà una spinta fortissima per interpretarlo e ti calerà ancora di più nel clima degli anni '30.

[vai alla pagina dei personaggi >](#)

Vai alla pagina che contiene tutti i personaggi. Per accedere ti verrà chiesta una password che ti abbiamo inviato per mail. Per qualsiasi dubbio contattaci.

Scheda del personaggio

In Sahara Expedition non esistono personaggi minori, ognuno ha la sua specificità, ognuno è un pezzo fondamentale del mosaico. Non ci sono comparse, solo protagonisti.

Abbiamo immaginato la scheda di ciascun personaggio come un vero e proprio racconto letterario in puro stile Cthuloide. Ogni racconto è diviso in tre capitoli, il primo racconta dell'infanzia e adolescenza del personaggio, il secondo dell'età adulta e il terzo del suo periodo poco prima della partenza con la spedizione Sutton-Gudrian. La scheda è composta da diverse sezioni.

Cognome

Nel larp verrà usato solo il cognome dei personaggi. L'iniziale del cognome è uguale alla Istituzione di cui fa parte.

M > Miskatonic
L > Legione
R > Royal Geographical Society
T > The W. Isynwill Foundation

Archetipo

È una breve frase che riassume i tratti principali del personaggio.

Trigger

Qui trovi un breve elenco di temi che troverai nel personaggio e che possono essere sensibili. Così capisci a un primo sguardo se quel personaggio ha a che fare con temi che preferisci non affrontare.

Ruoli

Operator

La maggior parte dei personaggi hanno questo ruolo, il che significa che non hanno altre responsabilità se non di svolgere bene il proprio mestiere.

Coordinatore di dipartimento (uno per dipartimento)

Questi personaggi hanno la responsabilità di coordinare le mansioni all'interno del dipartimento.



esplora

Coordinatore dell'istituzione (no per istituzione)

Questi personaggi hanno la responsabilità di coordinare e gestire tutti i membri dell'istituzione.



shop

Expedition Leader (Rennel)

Ha il compito di derimere eventuali controversie e di presiedere il Comando Missione.

Character Breakdown

Questa sezione della scheda è composta da indicazioni sintetiche che ti aiutano a comprendere e approfondire il personaggio. È una specie di super riassunto che ti aiuta a vedere il personaggio in modo più analitico e a immaginare alcune delle dinamiche di gioco in cui sarà coinvolto. Nel Character Breakdown trovi diverse sezioni.

Carattere

Qui troverai in breve la descrizione del modo d'essere del personaggio e alcune indicazioni che ti aiuteranno a mettere in scena il suo carattere.

Relazioni

Troverai qui alcune possibili interazioni con altri personaggi che il tuo personaggio ha incontrato nel corso della sua vita. Qui troverai anche suggerimenti e indicazioni per come gestire questi rapporti. Ricorda che prima dell'inizio del gioco ci sarà un workshop che ti aiuterà a definire meglio le relazioni direttamente con gli altri partecipanti.

Domande

In questa sezione trovi le domande etiche, esistenziali e morali a cui il personaggio sta cercando di dare una risposta in questo periodo della sua vita. Durante il gioco cerca di dare una risposta a queste domande.

Descent (Discesa nella follia!)

In questa sezione della scheda del personaggio trovi il modo in cui il tuo personaggio vive la sua discesa nella follia. Leggi la sezione Metatecniche per saperne di più.

Task

I task sono una lista di attività "tipiche" del personaggio, è solo un suggerimento e non è esaustivo, ma ti può aiutare a capire quale sia la sua routine e quali cose ci si aspetta da lui.

Logistica

Cosa portare

Nell'iscrizione è compreso il vitto e l'alloggio dall'arrivo a Douz. Per quanto riguarda la permanenza nell'albergo, il kit standard che trovi in ogni albergo (lenzuola, coperte, cuscini, federe e asciugamani, sapone e shampoo, asciugacapelli, etc.) è incluso, mentre invece per la permanenza nel deserto non saranno disponibili.

Per questo ti consigliamo di avere con voi:

- Il tuo Costume di gioco (v. Costumi).
- Effetti personali (asciugamano, spazzolino, salviette umide, etc.).
- Un sacco a pelo.
- Uno zaino da massimo 50 litri in stile per la parte di gioco nel deserto.
- OPZIONALE: Un secondo costume di gioco elegante per la scena del prologo.

Documenti per il viaggio

Per viaggiare in Tunisia hai bisogno di:

- Passaporto.



[esplora](#) [cosa](#) [avanti](#) [blog](#) [gallery](#) [wiki](#) [about](#)



[shop](#)

Camere

Tutte le camere dell'albergo sono doppie, le tende invece ospitano da 2 a 8 persone (a secondo della tenda). Sarà possibile segnalarci un compagno di stanza per il pernotto in hotel, tramite il form che ti gireremo più avanti e faremo il possibile per accontentarti.

Cibo

home

[esplora](#)

cosa

[larp](#)

[giochi di ruolo](#)

[educational](#)

[speculative design](#)

[immersive narratives](#)

about

[cos'è un larp](#)

[wiki](#)

[faq](#)

[manifesto](#)

[statuto](#)

[chi siamo](#)

[contatti](#)

blog

[shop](#)

connettiti



Entra nel gruppo
WhatsApp



Entra nel gruppo
Telegram



Entra nel server
Discord

iscriviti alla newsletter

Iscriviti

