

Oltre la Soglia  
LARP  
**Vivere come un Dio**



**GUIDA EVENTO**



## **Benvenuto alla Guida Evento di Oltre la Soglia “Vivere come un Dio”**

All'interno di questa guida potrai trovare utili consigli su come affrontare il nostro Live, come arrivare, il vestiario e il cibo in modo da goderti al massimo l'esperienza di impazzire contemplando l'orrore dei Grandi Antichi.

### **INFORMAZIONI GENERALI**

#### **Ambientazione del Live**

In questo Live verrete catapultati nella provincia rurale di Arkham, Massachusetts, interpretando i giovani cadetti della Arkham Detective Agency (ADA).

L'ambiente ostile e il continuo senso del pericolo ad ogni angolo vi caleranno in una realtà che metterà a dura prova la vostra fragile sanità.

#### **Il vostro Personaggio**

Il personaggio vi è stato assegnato dallo Staff prima dell'inizio del Live, così da permettervi di conoscerlo e prepararvi.

#### **La Campagna di Oltre la Soglia**

Questo Live sancisce l'inizio della campagna di Oltre la Soglia. Se il vostro Personaggio sopravviverà, potrà tornare negli eventi futuri ricco dell'esperienza accumulata. Aver affrontato gli orrori cosmici ed esserne uscito per raccontarlo potrebbe darvi grandi vantaggi per le prossime avventure. Leggete l'apposita sezione del Regolamento per saperne di più.

#### **Costumi**

Il live è ambientato ai giorni nostri, quindi indossate abiti contemporanei che ritenete consoni al vostro ruolo. Ricordate che il casale non sarà riscaldato e farà sicuramente freddo, vi consigliamo abiti pesanti, maglie termiche, calzini, scarpe più comode possibile e magari dei guanti. Tutti i vestiti potrebbero venire rovinati e/o sporcati dagli eventi del Live, quindi assicuratevi di non indossare nulla di troppo prezioso o a cui tenete particolarmente.





### Come arrivare

Il Live avrà luogo sabato 18 novembre alla Casa Scout in Località Cacchieto a Capranica (VT). Potete raggiungere la location impostando [queste coordinate](#) su Google Maps o inserendo BASE SCOUT CACCHIETO su Waze.

### Dove parcheggiare

Le macchine devono essere sistemate nel parcheggio dietro al casale. Se avete intenzione di dormire nel casale a evento finito, comunicatelo allo staff che provvederà a portare all'interno i vostri bagagli.

### Posizione iniziale del Live

Una volta parcheggiato e sistemato il costume vi porteremo nel luogo predisposto per l'inizio del live. Qui vi verranno spiegate le ultime cose, dopodichè verrà dato il Time In.

## SVOLGIMENTO DEL LIVE

**SEGRETERIA:** apertura ore 15.30- chiusura ore 17:00. Giocatori che arriveranno dopo questo orario non saranno accettati e perderanno il Live, senza diritto a un rimborso del biglietto.

**TIME IN:** ore 17:30

**CENA:** ore 20:00 (indicativo)

**TIME OFF:** ore 02:00 (indicativo)

### Registrazione

La registrazione avverrà in loco dalle 15.30 fino alla chiusura della segreteria come indicato. Recatevi dal membro dello staff preposto, che vi attenderà sotto il portico del Casale. Ricordate di portare con voi il biglietto con il QR code che avete ricevuto sulla vostra email (non è necessario stamparlo, basterà mostrarlo dal proprio smartphone). Ai Giocatori verrà richiesto di consegnare i propri telefoni e/o eventuali altri strumenti tecnologici (es. fotocamere, tablet, portatili etc), che verranno restituiti dopo il Time Off (potete in qualunque momento parlare con un membro dello Staff per riprenderli temporaneamente).





### Cambio Abiti

Se è necessario cambiarsi di abito prima dell'entrata in gioco, potrete usufruire del casale fino alle 16.30.

### Pasti

La cena è già inclusa nel costo dell'evento. Potete portare in gioco una bottiglietta d'acqua a testa (sarà comunque presente al Live).

**Se avete intolleranze alimentari** vi preghiamo di comunicarle entro e non oltre il 17/11 a [info@spaghettilarp.com](mailto:info@spaghettilarp.com)

### Servizi Igienici e Camerate

La casa è dotata di servizi igienici funzionanti. Le camerate per dormire dispongono di letti a castello con materassi. Vi servirà portare sacco a pelo o coperte e lenzuola e cuscino.

## REGOLE DI COMPORTAMENTO

Oltre la Soglia è un Live estremamente interpretativo, di conseguenza avrete una libertà pressochè totale di interagire con cose e persone presenti nella location. Tuttavia, ecco un reminder di come comportarsi nei casi più al limite:

- Il fumo è assolutamente **VIETATO** all'interno del casale come lo è gettare le cicche per terra.
- Potete usare (se l'avete) corda o simili per immobilizzare un giocatore, ma sempre facendo nodi poco stretti che permettano, volendo, al giocatore di liberarsi.
- Saranno presenti durante l'evento cestini dedicati alla raccolta differenziata, si prega i Giocatori di usarli per disporre dei propri rifiuti.
- Tutti gli oggetti in gioco possono essere esaminati e si può interagire con essi. **Ma solo gli oggetti provvisti di un cartellino "OGGETTO"** possono essere rimossi/spostati/nascosti/utilizzati.



- Nei nostri eventi H.P. Lovecraft **NON ESISTE**. Siete a tutti gli effetti personaggi dei racconti dello scrittore di Providence. Pertanto la vostra conoscenza della mitologia dell'universo di Lovecraft è limitata alle sole eventuali informazioni presenti sulla vostra scheda personaggio. Non citate quindi l'autore o eventuali somiglianze fra quello che state sperimentando e sue altre opere, rovinereste solo l'atmosfera generale.

### COMBATTIMENTO

- È **assolutamente vietato** spingere, colpire o in qualunque altro modo usare violenza sugli altri giocatori. Se dovete simulare una azione violenta (es. una scazzottata) fatelo senza nessun contatto fisico.
- È **assolutamente vietato** impugnare oggetti taglienti o contundenti (es coltelli) rivolgendoli verso altri giocatori, pena l'esclusione immediata dal Live. Potete colpire (senza troppa forza) un giocatore con una eventuale arma in lattice (trovata in loco o assegnata precedentemente al vostro personaggio), il danno della quale dovrà essere simulato da chi lo riceve come meglio crede (si può sopravvivere a una coltellata al braccio, ma sicuramente non a una serie di coltellate al cuore).
- Potreste avere l'occasione di iniziare il live dotati di un'arma da fuoco. Si tratta di pistole a salve che producono un forte rumore, quindi vi ricordiamo di evitare **ASSOLUTAMENTE** di sparare all'interno del casale e di assicurarvi di non avere nessuno vicino a voi quando premete il grilletto per evitare danni all'apparato acustico. Se per qualunque motivo dovrete avere l'occasione di impadronirvi di una di suddette armi (es. Il proprietario è morto, svenuto o immobilizzato) non potrete utilizzarle per sparare (immaginate di essere terrorizzati dalle armi o di non aver ricevuto un addestramento adeguato). Evitate quindi direttamente di raccoglierle. Il non rispettare questa regola sarà punito severamente.





## MORTE

*“Col passare di strani eoni, anche la morte può morire.”*

Se il vostro personaggio dovesse malauguratamente perdere la vita, potrebbe non essere la fine del vostro viaggio... un eventuale PNG presente sulla scena interverrà e vi dirà cosa fare, ma se doveste morire in maniera “solitaria” mettete le braccia conserte e recatevi da un membro dello Staff che vi dirà come procedere.

Ricordate che **QUESTO LIVE È PENSATO PER LARPERS DISPOSTI A METTERSI COMPLETAMENTE IN GIOCO**, quindi potreste essere sottoposti a situazioni fuori dall'ordinario e particolarmente estreme, essere sporcati (fango, sangue finto etc) e ricevere stress emotivo e psicologico. Assicuratevi di partecipare con una mente aperta e senza pregiudizi.

Buona fortuna, ne avrete bisogno.

Lo staff di Oltre La Soglia.

