GRVItalia

con la compartecipazione del
Consiglio Regionale Toscana

REGIONE TOSCANA
Consiglio Regionale

presenta

LA LUCE DELLA RAGIONE

Un'iniziativa di gioco di ruolo dal vivo ispirata alle vicende della famiglia Asburgo Lorena di Toscana

VILLA PECORI *Borgo S. Lorenzo (FI)* — **Sabato 24 FEBBRAIO 2018**

In una vecchia Europa non ancora in fermento,
un giovane Granduca toscano apre, con le sue illuminate idee,
una breccia verso la civiltà.

Con il patrocinio del
Comune di
Borgo San Lorenzo

in collaborazione con:

Ars Luminae

REGES
Rete Europea Gruppi Storici Storici

Non è utile la pena di morte per l'esempio di atrocità che dà agli uomini.
Se le passioni o la necessità della guerra hanno insegnato a spargere il sangue umano, le leggi moderatrici della condotta degli uomini non dovrebbono aumentare il fiero esempio, tanto più funesto quanto la morte legale è data con istudio e con formalità...

Indice

- INFORMAZIONI GENERALI 03
  - Iscrizioni
  - Quota Evento
- TEMPISTICHE 04
  - Briefing
- COLLABORAZIONE ALL'EVENTO 04
- COSTUMI 04
- STAFF EVENTO 05
- AMBIENTAZIONE GENERALE 05
  - Cosa Aspettarsi
- LO SPIRITO DEL GIOCO 06
  - Competizione, Atmosfera, Situazioni
- REGOLE 07
  - In Gioco e Fuori Gioco 07
  - Buon Senso e Safeword 08
  - Figure di Gioco 09
  - Combattimento (Il Torneo) 09
  - Le Contrattazioni 10
  - Tipologie di Personaggi e Corti Nobiliari 12

Informazioni Generali

La Luce della Ragione

Sabato 24 Febbraio 2018
Villa Pecori Giraldi, Borgo San Lorenzo (FI)

In una vecchia Europa non ancora in fermento, un giovane Granduca toscano apre, con le sue illuminate idee, una breccia verso la civiltà.

Più di due secoli or sono, il Granduca Leopoldo I fu il fautore di importanti riforme, per sancire le quali dovette lottare contro numerosi ostacoli.
In questo live potrete vestire i panni del giovane Leopoldo, dei suoi illuminati sostenitori o dei suoi fieri oppositori, nel tentativo di portare il Granducato di Toscana a divenire un baluardo della civiltà occidentale.

Iscrizioni

Per partecipare è necessario essere Soci GRVItalia.
ATTENZIONE: Non saranno accettati giocatori a cui non sia stato assegnato preventivamente un numero di tessera.

Tutti i Soci partecipanti che ancora non siano in regola con l'iscrizione per il 2018 devono versare alla porta la quota associativa annuale, pari a € 20,00, e consegnare la domanda di ammissione (disponibile all´Evento e scaricabile qui) correttamente compilata in ogni sua parte.

Le iscrizioni apriranno il 5 FEBBRAIO 2018 alle ore 20.00 e chiuderanno alle 23.59 del 20 FEBBRAIO 2018.
Per iscriversi all´Evento è obbligatorio segnalare la propria presenza tramite il portale.

Per ogni novità sull'evento seguici o contattaci sulla pagina Facebook!
https://www.facebook.com/events/187197575210500/

Quota Evento

L'evento è completamente gratuito per i soci, ma per la natura stessa dell'evento, **non saranno accettate iscrizioni "alla porta"**; vi chiediamo di iscrivervi all'evento tramite portale e di inviare (vedi poi) una mail per permetterci di assegnarvi il personaggio.

Tempistiche

L'evento osserverà i seguenti orari:
Raduno e Briefing ore: 14.00
Time IN ore: 15.00 | Time OUT ore: 17.00

Briefing

Nel corso del Briefing PG verranno esplicitate informazioni utili al gioco e fornite le ultime indicazioni.
La partecipazione al Briefing non è facoltativa, ed anzi i Soci sono pregati di presentarsi quanto più possibile in orario.
Si raccomanda inoltre di partecipare al Briefing già in costume in quanto, al termine dello stesso, verrà immediatamente dato il Time-IN!

Collaborazione all'Evento

Contrariamente ad un consueto evento, non sono previste vere e proprie collaborazioni, come pure non sono previsti veri e propri personaggi giocanti.
Ciascuno di voi riceverà un personaggio con obbiettivi e priorità che, interpretato secondo le proprie linee guida, contribuirà naturalmente a far svolgere la trama principale

> *"Parmi un assurdo che le leggi, che sono l'espressione della pubblica volontà, che detestano e puniscono l'omicidio, ne commettono uno esse medesime, e, per allontanare i cittadini dall'assassinio, ordinino un pubblico assassinio."*

Costumi

L'evento è ispirato nei temi ad un preciso periodo, il tardo '700, ma per ragioni logistiche ed estetiche abbiamo deciso di dare al live una generica connotazione "storica", che potrà benissimo comprendere diversi effettivi periodi, privilegiando però costumi che ricordino il tardo '500 Italiano. Su questa gallery di Pinterest trovate qualche idea e suggerimento sullo stile dei costumi:
https://it.pinterest.com/grvitalia/la-luce-della-ragione/

Nessun problema però se non avete costumi storicamente corretti: vorremmo che l'evento fosse, pur nella sua brevità temporale, **di buon impatto visivo**, non soffermandoci troppo sulla ricostruzione fedele di uno stile storico ma proponendo soluzioni individuali, semplici ma curate.

Per questo, potrete usare questo topic sul forum GRVItalia https://www.grvitalia.net/forum/viewtopic.php?f=7&t=62 per fare domande e chiedere chiarimenti sui costumi.

Successivamente, vi chiediamo di **mandare una foto del vostro costume all'indirizzo mail: elisa.giovannini78@gmail.com**

con oggetto *"Luce della Ragione"*, per valutare insieme la vostra proposta.

Inoltre, per chi volesse partecipare (rendendoci così molto felici) ma non possedesse niente di adatto, cercheremo di fare il possibile cercando in magazzino alcune soluzioni.
Vi chiediamo di segnalare anche questi casi all'indirizzo mail indicato sopra, pregandovi però di richiedere l'aiuto del magazzino solo se realmente necessario.

Staff Evento

Responsabili Evento: Gianluca Anello – Elisa Giovannini
Registi: Gianluca Anello – Elisa Giovannini

Per informazioni o problemi, potete contattare:
Gianluca Anello: fratersephiro@yahoo.it
Elisa Giovannini: elisa.giovannini78@gmail.com

Ambientazione Generale

L'evento è ambientato al termine del periodo in cui **Francesco III** reggeva il Granducato di Toscana, nel corso di una delle sue, rare, visite ai suoi domini.
Si tratterà di un evento che andrà ad ipotizzare, *seppure in maniera fantasiosa*, le circostanze che portarono il governo degli **Asburgo Lorena** a varare alcune delle riforme più "illuminate" (come l'abolizione della tortura o della pena di morte).
Malgrado infatti il Granduca non si curi molto delle terre che gli sono state affidate, suo figlio **Leopoldo I** (in questo momento ancora Pietro Leopoldo) guarda con interesse a ciò che *"un giorno sarà suo"* e stringe alleanze ed amicizie, per gettare le basi per i suoi futuri progetti.
Ma le voci delle idee illuminate di Leopoldo sono giunte alle orecchie di influenti individui, alcuni ne sono colpiti ed affascinati, altri invece mal sopportano il pensiero che i loro privilegi possano venire in qualche modo messi in discussione.
È in questo scenario che verrà ambientato l'evento...

Cosa aspettarsi

"La Luce della Ragione" sarà incentrato nell'affrontare le tematiche delle riforme introdotte dai Lorena, principalmente **l'abolizione della pena di morte**, tutt'oggi argomento di attualità in molte nazioni.
A dispetto del fatto che le tematiche trattate siano inquadrabili in una ben precisa datazione storica, non è questo l'obbiettivo dell'evento. Per questo le linee guida "costumistiche" *(vedi*

paragrafo "COSTUMI") sono volutamente molto libere in quanto non è la realizzazione di una accurata rievocazione ciò che ci prefiggiamo di ottenere.

L'evento stesso si fonda su presupposti volutamente fantasiosi, creati per consentirci di metterlo in scena e sviscerarne gli argomenti in un lasso di tempo molto breve.

Si tratta di riforme che ovviamente non vennero certo conseguite in poche ore, ma in decenni di sforzi, lottando contro le fiere resistenze di un mondo che faceva di tutto per non cambiare.
A dispetto della realtà quindi il giovane Pietro Leopoldo ed i suoi sostenitori avranno solo un paio d'ore per riuscire a conquistare il loro posto nella storia.

> *"Quale è dunque quel diritto, se non quello della forza, che dia la potestà ad un giudice di dare una pena ad un cittadino, mentre si dubita se sia reo o innocente?"*

Lo Spirito del Gioco

Per partecipare a "*La Luce della Ragione*" non vi si chiederà un costume rievocativo, la conoscenza dei fatti o un Role Play basato sul modo di interagire del tardo '700, quanto **la volontà di partecipare ad un evento che porti ad affrontare i temi proposti.**

I personaggi potranno essere nobili, militi, araldi, sapienti, ecc. ma questo non sarà influente da un punto di vista "regolistico" *(vedi paragrafo "REGOLAMENTO").*
L'evento è di tipo sociale, **non sono previste schede del personaggio** nel senso stretto del termine, ovvero che contengano statistiche e valori come "punti ferita" o specifiche abilità possedute dal personaggio.
Ciascuno invece riceverà le linee guida degli obbiettivi (personali e della sua corte), che costituiranno il "motore" attorno al quale girerà ogni interazione.

Regole

Come già detto *"La Luce della Ragione"*, sarà un evento che non si appoggerà per il suo svolgimento ad un regolamento che descriva delle "statistiche" di gioco, abilità o "chiamate".
Il regolamento adottato nel corso dell'evento sarà di tipo "Action LARP", basato sull'uso di poche "Parole Chiave" *(Safeword)* e di meccaniche semplici. Ogni personaggio riceverà una scheda del personaggio sul quale saranno indicate le informazioni relative ai suoi obiettivi, le uniche necessarie ad una buona fruizione del gioco. Eventuali combattimenti avverranno attraverso l'uso di simulazioni di armi, assolutamente innocue *(vedi "COMBATTIMENTO".)*
La regola d'oro dell'evento è divertiti e fai divertire
Durante il gioco, per simulare le interazioni del proprio Personaggio, ciascuno si ritroverà a dover compiere azioni che potranno essere suddivise tra **Azioni Reali** e **Azioni Simulate**.
Quasi tutte le azioni possibili saranno Azioni Reali, ovvero che dipenderanno dalla reale capacità del giocatore: il Personaggio leggerà come legge il giocatore che lo interpreta, correrà come corre lui, parlerà come parla lui.
L'unica Azione Simulata possibile, ovvero l'imitazione di una data azione, sarà il combattere e colpire con armi in lattice.

In Gioco e Fuori Gioco

All'interno di questo regolamento, utilizzeremo le diciture **In Gioco** (abbreviata **IG**) per identificare non solo le azioni ed i luoghi deputati al gioco, ma anche i momenti in cui siete tenuti ad interpretare il vostro Personaggio, e **Fuori Gioco** (abbreviata **FG**) per indicare le azioni che è il Giocatore a dover compiere, i luoghi che non fanno parte del mondo di gioco ed i momenti in cui non siete tenuti all'interpretazione del Personaggio, a meno che non lo vogliate.

Durante gli eventi, dal Time In al Time Out, sei sempre considerato In Gioco, a meno che tu non decida di prenderti una pausa nella zona dedicata al Fuori Gioco.

Essere In Gioco comporta l'utilizzo di una terminologia adatta ad un mondo fantastico ed il bandire dal tuo vocabolario ogni termine troppo moderno o riferimenti espliciti al regolamento: non uscire mai dal ruolo, non utilizzare cellulari, né nulla fuori dal contesto, o se devi portarli con te per motivi inderogabili, mettili in modalità silenziosa ed utilizzali solo nell'apposita area Fuori Gioco. Prendi alla lettera la parola MAI contenuta in questo paragrafo: se sei stanco e hai voglia di due chiacchiere slegate dal tuo Personaggio, non disturbare gli altri Giocatori, e prenditi una pausa dove è consentito.

Buon senso e Safeword

Nelle interazioni fra Giocatori deve regnare il buon senso, nel rispetto dell'interpretazione, della sicurezza e del divertimento. Ti viene richiesto di non compiere azioni pericolose o moleste per te e per gli altri, e allo stesso tempo devi essere conscio che è previsto un certo livello di contatto fisico e di interazione verbale: la tua persona può venire afferrata, trasportata, perquisita, colpita da repliche di armi innocue ed il tuo Personaggio insultato e maltrattato. Tutto questo, ovviamente, deve rimanere nella sfera del gioco, poiché è una delle chiavi per raggiungere un buon livello di interpretazione, e deve sempre rispettare i limiti che i Giocatori coinvolti, in piena autonomia, decidono di stabilire.
Restando in ruolo potrete far sapere ad un altro giocatore che il vostro limite è pericolosamente vicino, o addirittura se è stato valicato, ma anche, al contrario, invitarlo ad aumentare il livello di interazione. Per farlo, potete utilizzare le Safeword:

- **"STOP!"** utilizza questa Safeword per comunicare che ciò che l'altro Giocatore sta facendo o dicendo vi ha fatto male, è troppo pericoloso o vi ha messo così a disagio che non ritenete possibile continuare a giocare. Il vostro interlocutore **è tenuto a cessare immediatamente ogni interazione con voi, senza discutere, protestare o altro.**

- **"Non ti scaldare!"**: utilizza questa Safeword per comunicare all'altro Giocatore che ciò che sta facendo o dicendo ti sta infastidendo FG, ti risulta sgradito e vorresti che, pur continuando a giocare, si scendesse a livelli più morigerati.

- **"Tutto qui?"**: utilizza questa Safeword per comunicare all'altro Giocatore che se vuole può rendere la scena ancora più coinvolgente, aumentando l'intensità dell'interazione con te. Se lo farà, anche tu sarai autorizzato ad aumentare l'intensità della tua interazione con lui.

Carlo e Francesco decidono di comune accordo di simulare una rissa fra i loro Personaggi: rotolano a terra insieme e fingono di dare e incassare colpi. Carlo afferra una spalla di Francesco, ma lo fa con troppa forza: Francesco esclama: "NON TI SCALDARE!". Carlo, pur continuando a giocare, è ora consapevole non solo di dover allentare la stretta, ma di non prodursi più in simili atteggiamenti in tutte le interazioni con Carlo.

Mario sta raccontando con dovizia di particolari una scena macabra del passato del suo Personaggio, ma Paolo non gradisce affatto certi temi. Paolo può quindi scegliere se andarsene o, se impossibilitato a farlo perché magari Prigioniero, può esordire con un: "NON TI SCALDARE!", o addirittura con uno: "STOP!", moderando il racconto di Mario o facendo sì che egli cambi argomento.

Figure di Gioco

Al fine di permettere una migliore scorrevolezza e gestione del gioco lo Staff interpreterà tre specifici personaggi, che vi verranno indicati nel corso del Briefing iniziale, ovvero:

- Il Notaio: Si incaricherà di ratificare l'esito di ogni contrattazione tra due o più corti nobiliari *(vedi "CONTRATTAZIONI")*. Una volta che un accordo sarà stato siglato dal Notaio non potrà più essere cambiato, di conseguenza è importante che ogni Corte tenga conto di ciò che ha già elargito ad altre corti nel corso delle successive contrattazioni.

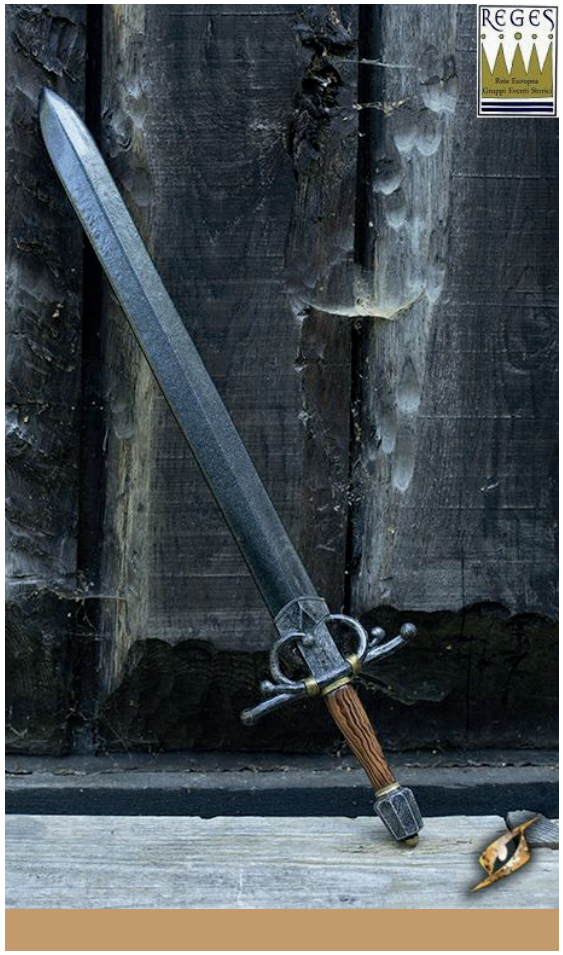
- La Padrona di Casa: Conoscitrice di ogni uso e consuetudine di ogni Corte, locale o ospite, a lei possono essere rivolte richieste legate ad ogni dubbio che possa affligervi. Siate anche pronti ad accettare il suo saggio consiglio, nel qual caso dovesse venire ella stessa a parlarvi.

- Il Duca Francesco III: Ospite ed allo stesso tempo giudice di ogni disputa. Nessuno oserebbe mai contraddirlo e la sua parola è sempre legge inappellabile.

Combattimento (Il Torneo)

In onore del Granduca Francesco III, verrà indotto un *Torneo d'Arme*, al quale potranno partecipare tutti i personaggi interessati. Il "Notaio" si incaricherà di spiegare le regole che decreteranno la vittoria di ogni combattimento ed in caso di dubbi, potrete chiedere delucidazioni alla "Padrona di Casa".
A dispetto di quanti colpi a segno saranno necessari per poter vincere, quelle che seguono sono regole generali e che devono essere scrupolsamente seguite.
Tutti i colpi devono essere sicuri e verosimili, mai di punta e men che meno in affondo: questo significa che un colpo portato male (senza un caricamento appropriato, con la sola rotazione del polso, troppo forte, etc.) NON è valido. La faccia, il collo, i genitali e le mani NON sono bersagli validi. **Presta attenzione e NON colpirli.**

L'interpretazione è fondamentale per un buon gioco: non farti prendere dall'agonismo, evita di incalzare in modo inverosimile il tuo avversario, dagli e prenditi il tempo di recitare i colpi subiti. In un combattimento puoi parare unicamente servendoti delle medesime armi da mischia che usi per colpire fisicamente gli altri Giocatori.
In un evento l'interpretazione non è un accessorio ma la chiave del gioco: il Regolamento ed il Setting sono pensati per rendere ancor più facile calarti nel tuo Personaggio, ma anche tu devi fare la tua parte. Un'arma, in realtà, è un attrezzo pesante e difficile da manovrare: **porta i tuoi colpi con stile e rendendo la scena bella e godibile, e vedrai che il tuo avversario farà altrettanto.**



Ricordati di caricare e portare bene ogni attacco, di dargli la giusta rilevanza, ma allo stesso tempo di non vibrarlo mai con violenza.
Nel parare, ricorda comunque di accusare un poco il contraccolpo ed allo stesso tempo, che combattere è un mestiere faticoso: se il combattimento si protrae a lungo, simula questa fatica.
In sintesi: **devi dare spettacolo, così che anche gli altri lo diano a te.**
La corporazione degli Armaioli premierà il vincitore del torneo donandogli una magnifica arma, forgiata dai suoi più abili esponenti.

Questa è la splendida arma messa a disposizione dall'associazione REGES che verrà donata al vincitore del Torneo.

Le Contrattazioni

Ogni Corte avrà diverse posizioni, uguali per i personaggi della medesima Corte, sulle varie riforme che il giovane Pietro Leopoldo tenterà di promuovere (o abolire).
Ogni corte potrà fornire il proprio sostegno (o negarlo) su una determinata riforma un'unica volta, facendo ratificare il suo voto davanti al **Notaio**.
Una volta che un accordo è stato stretto in presenza del notaio NON potrà più essere, per alcuna ragione, disatteso o modificato. Ricordatevi anche l'evento dura solo due ore, non cercate quindi di concludere tutti gli accordi negli ultimi minuti del live...rischiate di non vedere registrati i preziosi frutti dei vostri sforzi.

L'evento si propone di esaminare alcune delle principali riforme storicamente operate durante il governo della famiglia Asburgo-Lorena. Nello specifico nel corso dell'evento le varie corti nobiliari dibatteranno sui seguenti argomenti:

- **Abolizione della Pena di Morte**

- **Riforma delle Tariffe Doganali**

All'epoca esistevano dei veri e propri "divieti assoluti" di importare/esportare e laddove non vi erano divieti, esistevano dazi estremamente elevati.
La riforma prevedeva di abolire completamente tutti i divieti assoluti e di sostituirli con dazi protettivi molto bassi, se confrontati a quelli che erano in vigore in quel momento storico.

◆ **Liquidazione delle Corporazioni**
Scioglimento di tutte le corporazioni (considerate un retaggio dell'epoca Medievale), che impedivano ogni riforma.

◆ **Introduzione del Giansenismo**
Il Giansenismo è stato un fenomeno estremamente complesso, ma come semplificazione, dati i propositi dell'evento sarà da considerare come una riduzione dell'influenza dello Stato Pontificio sulle diocesi "estere".

◆ **Abolizione della Tortura**

◆ **Eliminazione del debito pubblico**

◆ **Libertà commercio del grano**

◆ **Abolizione del reato di lesa maestà**

Da notare che non tutte queste riforme saranno plausibilmente approvate nel corso dell'evento… ma del resto neppure storicamente questi obbiettivi vennero raggiunti contemporaneamente ed anzi alcune non lo furono mai.

Le possibili posizioni di ogni personaggio, che troverete chiaramente indicate nella vostra "scheda", sono:

Favorevole: Il tuo personaggio desidera che questa riforma veda assolutamente la luce. Farebbe qualsiasi cosa per conseguire questo scopo. Tieni però conto che se questa riforma non dovesse essere approvata, per lui questo costituirà una vera e propria "sconfitta morale", indipendentemente dall'esito di ogni altra contrattazione.

Interessato: Il tuo personaggio è interessato a questa riforma, ma questo non significa che farà di tutto per ottenerne l'approvazione, ma semplicemente che potrebbe anche acconsentire a proposte sfavorevoli, come per esempio il sostegno in due o più questioni sulle quali ha posizione "Neutrale", in cambio del sostegno di questa riforma.

Neutrale: Il tuo personaggio è disinteressato a questa riforma, per lui non è altro che merce di scambio e di conseguenza potrebbe sostenerla o osteggiarla secondo la convenienza del momento.
NOTA: *tutte le riforme non per le quali non è indicata una posizione da parte del personaggio, appartengono a questa categoria.*

Intransigente: Il tuo personaggio osteggia questa riforma, ma questo non significa che NON possa accettarne l'approvazione, ma semplicemente che lo permetterà solo a fronte di proposte estremamente favorevoli, come per esempio il sostegno in due o più questioni di suo interesse.

Fiero Oppositore: Il tuo personaggio desidera che questa riforma NON vada assolutamente "in porto" e MAI e poi MAI cambierà la sua posizione concedendo il proprio sostegno.
Tieni conto che se questa riforma dovesse essere approvata,

per il tuo personaggio questo costituirà una vera e propria "sconfitta morale", indipendentemente dall'esito di ogni altra contrattazione.
NOTA: *Ovviamente ad un personaggio è concesso bluffare circa il suo reale interesse su una riforma e non è tenuto necessariamente "cedere" a richieste troppo onerose (per Es: un personaggio favorevole all'Abolizione della Pena di Morte", non è necessariamente disposto a cedere su tutto il resto in una singola contrattazione).*

Tipologie di Personaggi e Corti Nobiliari

Nella lista personaggi che verranno assegnati ai Giocatori, vi saranno solo un paio di ruoli legati al genere, tutti gli altri potranno essere liberamente declinati sia al maschile che al femminile. Ogni giocatore farà parte di una piccola "corte nobiliare", composta da più personaggi, suddivisi su diverse categorie quali:

- Nobili: vassalli del Granduca, illustri ospiti, alti ranghi clericali, e simili
- Militari: soldati, ufficiali, cavalieri e simili
- Istruiti: studiosi, dottori, avvocati, scribi e simili
- Scaltri: paggi, spie, maestri di caccia, valletti e simili

Tali "Corti nobiliari" saranno indicativamente costituite da tre o più elementi, assortiti liberamente, a seconda del numero dei partecipanti.

Ogni "corte nobiliare" sarà caratterizzata da uno "schieramento politico", unico per tutti gli appartenenti alla medesima corte, selezionato tra questi:

Vassalli Leali: il loro obbiettivo è quello di appoggiare e promuovere le idee illuminate le riforme del giovane Pietro Leopoldo.

Vassalli Opportunisti: il loro obbiettivo è quello di ottenere il massimo profitto personale. Questo potrebbe portarli a sostenere (parte o tutte) le riforme di Pietro Leopoldo o di osteggiarle.

Vassalli Sleali: il loro obbiettivo è quello di screditare ed osteggiare le riforme di Pietro Leopoldo.

Ospiti provenienti da uno o più di questi luoghi:
Stato Pontificio, Ducato di Modena, Repubblica di Lucca e Principato di Piombino.

La maggior parte dei personaggi assegnati saranno di pura invenzione, ma alcuni dei personaggi appartenenti allo schieramento dei "Leali" saranno invece di ispirazione storica.

Buon gioco!
Lo Staff Evento