



GLOSSARIO BASE

Questo glossario ti aiuterà ad orientarti fin da subito, evitando imbarazzi e permettendoti di capire al volo cosa succede intorno a te ma attenzione: ogni evento e ogni organizzazione potrebbe avere dei termini propri, quindi è sempre necessario leggere il regolamento e la guida evento per colmare eventuali lacune ed essere al corrente della terminologia specifica che verrà utilizzata all'evento.

Come usarlo:

- Arricchisci il glossario con termini specifici dell'evento a cui parteciperai
- Sfoglia il glossario prima di un evento per imparare i termini base
- Consulta i concetti durante il gioco se senti calare la comprensione

IG (In Game)

Tutto ciò che accade “nel gioco”. Quando sei nel personaggio, stai agendo IG. Le tue parole, azioni e scelte fanno parte della narrazione del tuo personaggio.

OG (Out Game o Off Game)

Tutto ciò che riguarda la realtà, fuori dal personaggio. Quando parli e agisci come te stesso, per qualunque motivo, sei OG. La maggior parte degli eventi hanno zone OG in cui puoi riposare, mangiare o parlare liberamente fuori dal gioco.

Time-In / Time-Out

“*Time-in*” è il momento in cui inizia ufficialmente il gioco: da quel punto in poi sei il tuo personaggio.

“*Time-out*” è la fine del gioco: puoi uscire dal personaggio, toglierti il costume e rilassarti OG.

Campagna

Serie di eventi collegati tra loro dalla stessa trama o ambientazione, con evoluzione del personaggio nel tempo. Per esempio: un personaggio inizia come apprendista in un evento, diventa eroe nel secondo, e muore da leggenda nel terzo. I giocatori si ritrovano più volte, con i loro personaggi che crescono insieme alla storia.

Background (o BG)

La storia del tuo personaggio: chi è, da dove viene, cosa vuole, quali esperienze ha vissuto. Serve a rendere il personaggio credibile e coerente nel gioco. Alcuni eventi richiedono di inviarlo prima agli organizzatori.



Lore

La lore in un LARP è l'universo narrativo che definisce ambientazione, storia, personaggi e regole del mondo di gioco, offrendo ai partecipanti un contesto ricco e coerente in cui immergersi e contribuire con le proprie azioni.

Player (o PG)

Il termine PG viene utilizzato per abbreviare la parola “personaggio”, player è semplicemente la traduzione in lingua inglese (se senti il termine **Single Player**, si riferisce ad un giocatore che ha deciso di partecipare all'evento in solitaria, senza un gruppo)

Master / Organizzatori

Sono le persone che progettano e gestiscono l'evento. Scrivono la trama, stabiliscono le regole, aiutano i giocatori in caso di dubbi. Se hai bisogno, rivolgiti a loro: sono lì per questo.

Campo (o Campo Base)

Può essere una zona IG (arredato in stile) o OG. Ogni gruppo spesso ha il proprio campo di appartenenza.

Attenzione: il termine “campo” può assumere significati diversi a seconda dell'evento. In alcuni eventi, si parla di “campo” in riferimento all'accampamento di una fazione o casata all'interno della narrazione (quindi IG), arredato e strutturato in modo immersivo. In altri casi, il campo può indicare semplicemente la zona notte OG, usata per dormire o riposarsi. Controlla il manuale, chiedi ai giocatori più esperti o allo staff, se sei in dubbio.

Briefing

Incontro prima dell'inizio del gioco: ti vengono spiegate regole, trama, sicurezza, dinamiche IG/OG. Fondamentale per capire cosa fare e cosa aspettarsi.

Debrief

Momento di condivisione dopo la fine del gioco. Serve per elaborare le emozioni, raccontare come è andata, ascoltare le esperienze degli altri. In alcuni eventi è facoltativo, in altri è una parte importante del processo.

Metagame

Usare informazioni OG per prendere decisioni IG (es: sai che sta per arrivare un attacco, ma il tuo personaggio non lo sa).

Non si fa: rompe l'immersione e rovina l'esperienza di gioco.



Check

Parola di sicurezza per interrompere il gioco in caso di emergenza o disagio. Alcuni eventi usano parole come “check”, “safety” o “Time freeze” per fermare la scena in modo sicuro e immediato.

Skill / Abilità

Capacità speciali del personaggio (es: medicina, furtività, combattimento magico). In alcuni LARP sono gestite con regole specifiche, in altri sono più narrative.

Safe Zone / Zona OG

Area dove è possibile stare fuori dal gioco, riposarsi, mangiare o affrontare eventuali difficoltà OG. Utile anche per ricaricare le energie.

Sessione / Evento / Live

Un singolo appuntamento di gioco. Può durare un giorno, un weekend o più. Alcuni eventi fanno parte di una campagna lunga, altri sono autoconclusivi.

NPC (*Non Player Character*) / PNG (*Personaggio Non Giocante*)

Personaggi interpretati dai master, dai membri dello staff o da volontari. Non sono “giocanti”, ma servono alla narrazione e a far giocare i players: possono essere ostacoli, guide, mercanti, mostri, messaggeri o figure chiave per lo svolgimento della trama. PNG è l'equivalente italiano di NPC e i due termini sono usati in modo intercambiabile nei LARP.

Esempio: se incontri un vecchio eremita che ti consegna una mappa misteriosa, probabilmente è un PNG.

Loot / Bottino

Oggetti trovati o conquistati durante il gioco. Può essere simbolico o avere un valore IG: pozioni, oro, glifi, documenti, ecc.

Bleed

Fenomeno in cui le emozioni del personaggio influenzano lo stato emotivo del giocatore (bleed out), o viceversa (bleed in). Esempio: se il tuo personaggio ha vissuto un addio struggente e tu ti senti davvero triste anche dopo il gioco, stai sperimentando bleed.

