



Benvenuti in queste prime fasi di presentazione de **"L'Ora più Buia"**, il progetto LARP firmato Whlive A.P.S., nuova campagna che troverete nel calendario eventi del 2027, 2028 e 2029, con un ritmo di circa due o tre appuntamenti all'anno.

Lasciatevi trasportare in un'epoca diversa da quella a cui siete abituati: questo è il tempo conosciuto come Old World. Vi condurremo nel pieno dell'Epoca dei Tre Imperatori, offrendovi uno spaccato vivido delle terre di confine per eccellenza - la martoriata e maledetta contea di Sylvania. Qui scoprirete come, in una regione così periferica dell'Impero, il divario tra nobili e popolani possa rivelarsi l'ultimo dei vostri problemi, e come vedere l'alba del giorno successivo non sia affatto scontato.

IL CONTESTO

Vivrete i drammi quotidiani che si respirano tra i confini dello Stirland e della Sylvania: questa è una terra di piccoli borghi isolati e antiche dimore nobiliari, dove la natura è spietata e gli uomini lo sono ancora di più. Per quanto possa apparire lontano, l'Impero di questi tempi è un corpo lacerato da faide politiche e religiose, dove la stabilità è ormai solo un vecchio ricordo e le sue ferite sanguinano fino alle vostre porte.

Ogni giorno la lotta per la sopravvivenza contro la matrigna natura si fa sempre più spietata, e gli uomini la rendono ancora più ardua: il culto di Taal conduce una feroce purga contro i seguaci del Dio Ahalt, mentre la chiesa di Sigmar - non più salda come di consueto - cerca di riconquistare il proprio posto, scacciando stoicamente i segni del Pernicio ovunque li incontri.

E mentre crescono le acredini tra l'Imperatore Eletto, sostenuto dal Gran Teogonista, e i suoi pari - il Graf di Middenheim e l'Imperatore Ottiliano di Talabecland - in Sylvania nobiltà e plebe osservano con apprensione i mutamenti del Vecchio Mondo, mentre il Conte Otto von Drak governa la Contea con il terrore e il pugno di ferro.



LE TEMATICHE

Se conoscete già il mondo di Warhammer, sapete cosa vi aspetta. Se siete nuovi a questa ambientazione, preparatevi a un'esperienza immersiva e indimenticabile. Questo è un mondo sporco, oscuro e spietato, dove la miseria umana si mescola al grottesco. In questa campagna, il classico stile grimdark fantasy incontra una componente horror più classica, esplorando le atmosfere gotiche tipiche della letteratura di genere nell'incontro con le minacce tipiche della terra maledetta di Sylvania. In questa landa dimenticata le presenze che infestano i boschi sono più pericolose delle trame politiche che si svolgono nei palazzi di Altdorf, e persino dei coltelli nascosti nell'ombra delle sue corti. Capirete presto che ogni scelta conta, ogni risorsa è preziosa e la sopravvivenza non è mai garantita.

IL TUO PERSONAGGIO

Data l'ambientazione circoscritta, dove tutti i personaggi sono abitanti del medesimo villaggio, e gli intenti narrativi che lo Staff desidera perseguire, ovvero far ragionare i personaggi sulla sopravvivenza e sulla difesa della propria casa, la scelta dei personaggi consentiti sarà incentrata esclusivamente sulla razza umana, anche per garantire la massima coerenza e la migliore intensità drammatica. Non fatevi ingannare tuttavia: avrete a disposizione una grande varietà di discendenze, etnie, culture e ruoli sociali tra cui scegliere. Che siate un nobile decaduto, un popolano in cerca di riscatto o un misterioso eremita Strigano, il vostro personaggio sarà unico e cucito su misura per voi.



IL TUO RUOLO NELLA COMUNITA'

Sebbene vi sarà concessa la libertà di creare qualsiasi tipo di personaggio, tenendo conto dei limiti delle scelte che vi abbiamo già comunicato, una delle cose che sarà fondamentale per ogni protagonista de "L'Ora Più Buia" sarà il suo ruolo all'interno della comunità del villaggio. Se ti unirai, ad esempio, alla Milizia, ci si aspetta che tu sia in prima linea nella difesa dei labili confini del villaggio e che tu collabori con gli altri membri affinché l'ordine pubblico sia mantenuto e le dispute non diventino delle pericolose risse. Tra le fila di questa istituzione potrebbero trovare posto autoctoni alle prime armi desiderosi di proteggere la regione, oppure disincantati veterani tornati a casa dopo mille peripezie, oppure ancora maestri di spada itineranti veri o presunti assoldati come istruttori, sacerdoti di divinità guerriere in cerca di proseliti, oppure semplici gregari d'accampamento che cercano di sopravvivere al seguito dei militi. Ogni ruolo sociale ti fornirà oneri e onori, doveri e diritti che ci si aspetta tu porti a termine. Ricorda che questo non limita la tua libertà di formare alleanze con altri giocatori esterni o non legati al tuo ruolo, nella forma che più ritieni opportuna, così che il tuo personaggio si renda utile in qualche modo, trovando il proprio posto.

E ovviamente non ti abbiamo ancora parlato delle istituzioni che, per qualche motivo, si mantengono segrete... no, di quelle non si parla, non qui per lo meno.

REGOLAMENTO

Il regolamento verrà implementato per essere asciutto e di facile comprensione oltre che di immediato utilizzo, pur mantenendo la varietà di situazioni che il Vecchio Mondo si merita. Potrai sviluppare uno specifico archetipo di personaggio in modo verticale, diventando magari lo spadaccino più abile della regione oppure, sacrificando una così alta specializzazione, per avere competenze più orizzontali che ti renderanno versatile, a scapito però della competenza dei veri professionisti. Una cosa è certa, non rimarrai mai indietro. Non importa quanto spesso riesci a partecipare agli eventi o se non hai partecipato al primo evento della campagna: il sistema livella automaticamente le abilità del personaggio affinché tu possa essere sempre adeguato alla sfida che proponiamo.

“Un cupo mondo di perigliose avventure vi attende... sarete all'altezza della sua chiamata?”

Sperando di avervi incuriosito e di vedervi al primo evento.

Lo Staff fisso de “L’Ora più Buia”

