

GAEL LUDICUM

gioco di ruolo live medievale

Si tratta di un'attività ludica, di ambientazione fantasy-medievale.

I partecipanti vengono divise in squadre (clan) e devono superare una serie di prove, sia individuali che di gruppo per aggiudicarsi la Contea della Berenicia. Le prove sono di abilità, forza, destrezza, ma anche improvvisazione e recitazione.

Ciascuna squadra ha dei ruoli al suo interno (cavaliere, bardo, strega, ecc); *vengono forniti capi di vestiario e oggetti utili* per la rappresentazione del proprio personaggio o per lo svolgimento delle varie prove.

Conducono un Re e due Giullari, che eventualmente possono fare spettacolo di musica e giocoleria.

Il contesto ideale è quello pomeridiano o serale, per una durata di 3 ore circa.

L'attività può terminare con una cena, o prevedere la cena come momento di pausa fra una prima parte (prove individuali) ed una parte finale (prove di gruppo)

Le gare proposte sono state rodiate e bilanciate; è tuttavia possibile idearne di nuove, per personalizzare l'attività in base alle esigenze del Cliente.

<http://www.spettacoliattutotondo.it/gael-ludicum>

ESEMPIO di "giornata tipo"

Antefatto

Glamis, Scozia, 12 marzo 1018.

Una settimana dopo la vittoriosa battaglia di Carham, sul fiume Tweed, Mael Coluim, Re di Scozia con il nome di Malcom II, organizza a corte una tenzone ludica fra i più importanti Clan di Scozia. Il vincitore riceverà in premio la Contea della Berenicia!

Gael Ludicum

Alla tenzone partecipano i clan: Borum, De Ros, Dunlup, Lyon, Mac Duib, Moray, Mort-lach, Seabach, Uch-tred, Wallace.

Ciascun clan sarà rappresentato da un minimo di 7 persone, con i seguenti ruoli: Lord, Castellana, Bardo, Cavaliere, Dama, Druido, Paladino, Badessa. Eventuali altri membri del Clan avranno il ruolo di Popolani.

***** NOTA:** la composizione esatta delle squadre (e di conseguenza il numero delle prove) viene decisa in base al numero dei partecipanti

Tutti i ruoli sono svincolati dal relativo sesso; pur tuttavia se un maschio vorrà rivestire il ruolo di Dama o Castellana potrà farlo solo se si travestirà da donna (e viceversa in caso del Cavaliere o del Paladino interpretati da donne).

I partecipanti al gioco dovranno rendere credibile (nel modo di parlare, nella postura, nelle intenzioni, nella recitazione) il proprio personaggio.

La tenzone

I clan si sfideranno su **XX** differenti prove, di cui **X** individuali e **X** di clan.

Ciascuna prova assegna 10 punti al vincitore, 6 al secondo classificato, 3 al terzo ed 1 punto al quarto; il Re in persona deciderà l'esito delle sfide.

L'ultima prova varrà il doppio dei punti (per cui il clan vincitore conquisterà 20 punti, il secondo 12, il terzo 6 ed il quarto 2 punti).

Per ogni prova, verranno inoltre assegnati punti extra (da 0 a 3) per l' "interpretazione" di ciascun giocatore del proprio personaggio.

Il Principe può dare arbitrariamente penalità e bonus ai clan partecipanti

Le prove individuali, a scelta fra:

1. De Introdutio Clan – ciascun Lord dovrà presentare il proprio clan nella maniera più avvincente possibile, descrivendone le qualità, la storia, i membri, ecc. E' ammessa ogni forma e linguaggio espressivo (rime, lingue inventate, canto, mimo, ecc)
2. De Dulce Canticum – ciascuna Castellana allietterà i presenti con una canzone a sua scelta
3. De Precisionis Centrum – ciascun Paladino parteciperà ad una gara di tiro al bersaglio
4. De Vello Robato o De Vello Sacro – ciascun Druido deve battere gli altri in velocità... oppure ciascuna Badessa dovrà riportare il Vello Sacro all'interno del proprio Clan
5. De Brachio Robusto – ciascun Cavaliere un torneo di braccio di ferro ad eliminazione diretta
6. De Oratio Poema – ciascun Bardo declamerà una poesia di sua invenzione; il tema sarà annunciato al bardo pochi minuti prima della sfida (il punteggio si baserà sia sulla qualità della poesia che sulla declamazione)
7. De Gratia Seducta – ciascuna Dama sfilerà a favore del Principe, danzando e corteggiandolo

Le prove di clan, a scelta fra:

1. De Sabba Banshee – ciascun clan presenterà un cerimoniale Wicca (raduno delle streghe); il punteggio si baserà sull'originalità della cerimonia e sulla coralità dell'esecuzione
2. De Tiro Funis – ciascun clan sfiderà tutti gli altri in un tiro alla fune all'ultimo sangue
3. De Arte Spectaculo – ciascun clan rappresenterà una scena a tema libero (il punteggio si baserà sia sull'interpretazione che sulla partecipazione attiva di tutti i membri)
4. De Mentis Electa – ogni clan dovrà risolvere complessi enigmi ed indovinelli

Il programma, in breve

- Arrivo dei giocatori e divisione in clan
- spiegazione del gioco e annuncio delle varie sfide
- nomina dei ruoli e vestizione
- la tenzone si svolgerà nel seguente ordine
le prove individuali
(eventuale pausa cibo)
breve intervallo per preparare le prove clan
pubblicazione della classifica provvisoria
prove di clan
- alla fine dei giochi, il Re assegnerà la Contea della Berenicia al clan vincitore.