

LIVE!

LIVE ACTION ROLEPLAYING
UM GUIA PRÁTICO PARA LARP



2ª edição (2.01)
Fevereiro de 2013

Para fazer o download desse livro, acesse:
<http://nplarp.blogspot.com>



Esta obra, seu texto e ilustrações originais, está licenciada sobre Creative Commons - Atribuição - Uso Não Comercial - Compartilhamento Sob a Mesma Licença 3.0.

Você tem a liberdade de compartilhar, copiar, distribuir e retransmitir todo o conteúdo ou parte dele, bem como criar trabalhos derivados como quiser, desde que observadas as seguintes condições: 1-Dar crédito a este guia e seus autores (um link é bem vindo). 2 -Não usar para fins comerciais. 3 - Distribuir o produto derivado deste pela mesma licença ou semelhante.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra. Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que você obtenha permissão dos autores.

Para mais informações, visite:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/>

As demais imagens presentes neste volume estão aqui vinculadas com propósito de resenha, seus direitos de reprodução devem ser consultados junto a seus respectivos autores.

LIVE!
Live Action Roleplaying
Um Guia Prático para LARP

de Luiz Falcão
ilustrado por Mariana Waechter

colaboraram na revisão desta edição:
Aggeu Luna, Tadeu Andrade e Luiz Prado

REALIZAÇÃO:



BOI VOADOR

A PRIMEIRA EDIÇÃO DESTA GUIA, EM
JANEIRO DE 2012, FOI POSSIBILITADA POR:

VAI
VALORIZAÇÃO DE INICIATIVAS CULTURAIS

 **PREFEITURA DE
SÃO PAULO**
SECRETARIA DE CULTURA

A LARP is a meeting
between people who,
through their roles,
relate to each other in
a fictional world.

– E. Fatland & L. Wingård,
Manifesto Dogma 99

“Um LARP é um encontro
entre pessoas que,
por meio de seus personagens,
relacionam-se umas com as outras
em um mundo ficcional”

Eirik Fatland
(designer de interação)

Lars Wingård
(ator e diretor de teatro de bonecos)

LIVE!

Live Action Roleplaying

Um Guia Prático para LARP

de Luiz Falcão
ilustrado por Mariana Waechter

com a contribuição do grupo Boi Voador e indiretamente de dezenas de autores que tem publicado há décadas artigos, notícias, documentação e histórias sem os quais este pequeno guia seria ainda mais rápido e, possivelmente, vazio.

1a. versão realizada em 2011-2012 pelo projeto NpLARP - Núcleo de Pesquisa em Live Action Roleplaying, com recursos do Programa VAI 2011 da Secretaria de Cultura do Município de São Paulo.

agradeço a todas as pessoas maravilhosas que tem tornado essa trajetória possível: companheiros de larp, co-realizadores, jogadores, correspondentes, curiosos, apoiadores, parceiros... seriam nomes demais para listar nesta página apenas. Em especial a Cauê Avelar e Erika Bundzius, com os quais comecei esta empreitada.

e um agradecimento especial à Secretaria Municipal de Cultura que, pelo menos desde 2005, reconhece o LARP como uma atividade cultural.

uma vitória para todos.

SUMÁRIO

PARTE I - CONHECENDO O LARP

O QUE É LARP?	17
QUEM FAZ?	18
ONDE ACONTECE?	19
E QUE GRAÇA TEM ISSO?	20
COMO SE JOGA?	22
MAS EU NÃO SOU ATOR!?	23
DE ONDE VEIO?	24
TIPOS DE JOGO	26
TEATRAL	27
“GAMISTA”	27
IMERSIVO	27
TRADICIONAL	28
FOCO NO COMBATE	30
BATALHAS CAMPAIS	30
REENACTMENT	32
MURDER MYSTERY	33
ALTERNATE REALITY GAMES	33
REAL ESCAPE	34
SURVIVAL	35
“RPG LIVE”	36
IMERSIVOS	37
EDULARP	38
MAIS, MUITO MAIS	39

SEM MISTÉRIO.....	43
JOGOS PRONTOS.....	44
JOGOS PRONTOS EM PORTUGUÊS.....	45
LARPS INSTANTÂNEOS	45
TANGO PARA DOIS.....	47
AS AVENTURAS DO BARÃO.....	48
JOGOS PRONTOS EM ESPANHOL.....	50
JOGOS PRONTOS EM INGLÊS (FREE)	51
JOGOS DE CÂMARA	51
MIKE YOUNG	52
DRAMAS INTERATIVOS	52
LARPS DE SALÃO	53
VAMOS DE JEEP	53
ESTILO NORUEGUÊS.....	54
JOGOS PRONTOS EM INGLÊS (PARA COMPRAR).....	55
DRIVE THRU RPG	55
MURDER MYSTERIES	55
GRUPOS DE LARP.....	56
CONFRARIA DAS IDEIAS.....	57
MEGACORP	59
CAMARILLA	61
(E OUTROS VAMPIROS)	61
BOI VOADOR	62
CONSELHO STEAMPUNK.....	63
SWORDPLAY	64
OUTROS GRUPOS.....	65

FAÇA VOCÊ MESMO	66
CRIANDOUM LARP	66
RECRUTANDO JOGADORES.....	67
O DIA DO LARP	69

PARTE 3 - LARP AO REDOR DO MUNDO

UM PLANETA PARA O LARP	73
NOSSO BRASIL!.....	74
EUA E CANADÁ.....	77
REINO UNIDO.....	78
ALEMANHA	79
PAÍSES NÓRDICOS	80
LARP NÓRDICO.....	80
MANIFESTOS	82
KNUDEPUNKT.....	82
REPÚBLICA TCHECA.....	84
NOVA ZELÂNDIA.....	85
GRANDE RÚSSIA	86
E TEM MAIS?.....	87
TAIWAN.....	87
PORTUGAL	87
FRANÇA E ITÁLIA	87
AINDA ESTAMOS MAPEANDO.....	87



PARTE 1

Conhecendo o

LARP



O QUE É LARP?

Larp (Live Action Role-Playing) é ao mesmo tempo um jogo de interpretar personagens e um tipo de arte participativa.

Ele pode até ter elementos da performance ou do teatro e em alguns momentos se parecer com uma dessas manifestações, mas o larp tem uma linguagem própria. A principal diferença é que ele não é feito para ser visto... é para ser vivido.

O larp também pode ser descrito como uma experiência imersiva, uma vivência e um jogo relacional. E todas essas perspectivas estão corretas.

Em um larp não há plateia, cada um dos participantes - que podemos chamar também de jogadores - interpreta um personagem. Eles interpretam para si mesmos e uns para os outros.

Também não há um roteiro ou script a ser seguido. A partir de alguns dados que todos conhecem no início do larp, os participantes vão improvisando suas ações e se

relacionando uns com os outros como se fossem seus personagens.

A história então se desenrola a partir das escolhas e ações dos participantes, na medida em que interagem uns com os outros.

A linguagem do larp aceita os mais diversos temas e assuntos, desde histórias fantásticas e de mistério até experiências radicalmente imersivas, pesadas e perturbadoras.

QUEM FAZ?

Existem muitos tipos e estilos de larp, alguns muito simples (que qualquer pessoa pode fazer em casa com alguns amigos) e outros mais complexos, chegando até mesmo à superproduções.

Então a princípio qualquer pessoa pode fazer um larp. No entanto, existe uma grande comunidade espalhada pelo mundo que cria, compartilha e realiza larps.

No Brasil, há alguns grupos que realizam larps mais complexos, com alguma produção, e muitos grupos menores. Muitos desses grupos realizam eventos com regularidade e estão abertos ao público.

Quanto aos participantes, isso é muito variado. As pessoas começam a jogar larp por muitos motivos e atrás de muitas coisas diferentes, há desde fãs de jogos à artistas, atores, curiosos...

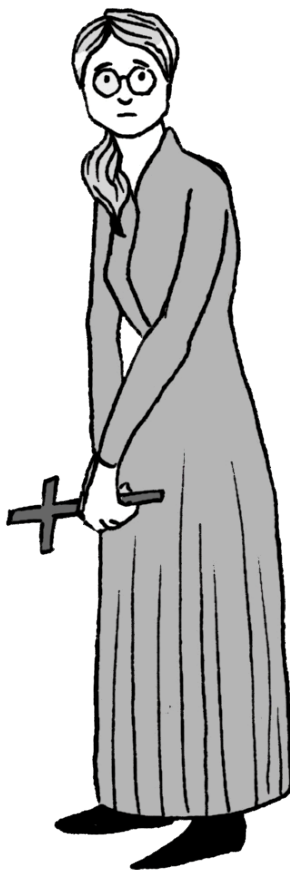
Há praticantes de todas as idades e profissões, variando de acordo com os grupos, temáticas e estilos de jogo, mas não há uma regra. Há larps para todos.

ONDE ACONTECE?

Espaços teatrais, bares, casas, ao ar livre, parques, restaurantes, pátios, galpões... cada tipo de jogo pede um tipo de espaço assim como cada tipo de espaço sugere um tipo de dinâmica para os larps.

No Brasil os larps abertos ao público costumam acontecer em bibliotecas e centros culturais, mas está longe de ser uma regra. Muitos grupos também alugam lugares para eventos ou conseguem locais alternativos mediante parcerias.

E claro, há muitos larps que podem ser realizados em casa, numa sala ou mesmo num bar, sem necessitar de muitos preparativos. Tudo é uma questão de qual larp se vai jogar e o que é necessário para ele.



A duração também pode variar bastante de acordo com o larp. Desde alguns minutos a dias inteiros. Os mais comuns no Brasil acontecem durante uma tarde ou noite, por cerca de três ou quatro horas.



E QUE GRAÇA TEM ISSO?

Um larp não é apenas um jogo, nem é apenas uma peça de arte.

Em um larp não há plateia nem roteiro, isso já o diferencia da maior parte dos tipos de arte. Mas também se diz que o larp não é interativo como a maioria dos jogos: ele é **participativo**.

Interatividade implicaria em fazer escolhas em sistemas que preveem quais respostas dar para essas escolhas. Participativo não. Não há um sistema definido para lidar com suas escolhas, como num jogo de computador, por exemplo. As reações do sistema são completamente orgânicas, afinal, você está lidando com outras pessoas.

O larp é uma linguagem única em muitos sentidos:

- Você está no papel de um personagem, tomando decisões e executando as ações que, normalmente, você estaria apenas assistindo serem realizadas.

- O larp é o verdadeiro “jogo em primeira pessoa”.

- A história não tem um rumo definido, nem duas ou três opções a seguir. A partir do

momento que um larp começa são os participantes que traçam os rumos da história.

- Se consideramos um larp como uma obra de arte, todos os jogadores são ao mesmo tempo autores e receptores.

- Não há ganhadores ou perdedores. O larp é um jogo, mas não no sentido competitivo do termo. Ele é um jogo de cooperação, embora possa sim haver competições e concorrência dentro das histórias.

COMO SE JOGA?

Durante um larp, cada um dos participantes interpretará um personagem.

Enquanto o larp estiver acontecendo, o participante/jogador deverá “viver na pele” daquele personagem, procurando pensar e agir como o personagem faria.

Esses personagens podem ser criados pelos próprios participantes ou distribuídos a eles pelos organizadores do larp.

Há muitos tipos de jogo, com dinâmicas específicas, mas em geral, todos seguem esse padrão.

MAS EU NÃO SOU ATOR!?

E nem precisa. A interpretação em um larp não tem muito a ver com a interpretação para uma peça de teatro, um filme ou para a TV. Um larp não é para ser assistido - e não há um roteiro para seguir! Ele é para ser vivido!

Como no larp não há plateia, e todos os jogadores estão no mesmo barco, a interpretação

é mais livre, despretensiosa e espontânea. É na base do improvisado mesmo, sem constrangimentos!

Muitos jogadores gostam de dizer que não é nada demais: basta fingir que você é outra pessoa.

DE ONDE VEIO?

Existe um consenso de que o larp moderno surgiu a partir dos RPGs no final dos anos 1970, início dos 1980. “Larp moderno” basicamente quer dizer: larp que os praticantes chamam de larp.

Antes disso já haviam jogos, eventos, experiências e simulações que são idênticas ou muito parecidas com os larps que se fazem hoje. Jogos para adultos ou para crianças.

Eles aparecem em todas as épocas e civilizações, com as finalidades mais diversas:

ritual, recreação, passatempo, aprendizagem, treinamento militar...

Alguns praticantes ainda defendem que os jogos infantis de faz de conta são na verdade todos larps!

Também há muita gente que identifica o nascimento do larp como sendo um passo antes do nascimento do teatro.

RPG?

RPG, ou roleplaying games são jogos de mesa derivados de wargames (jogos de guerra de tabuleiro).

Nos RPGs, como no larp, cada jogador interpreta um personagem, mas fazem isso

sentados em torno de uma mesa, declarando suas ações em voz alta. Mas isso é só o começo das diferenças...



TIPOS DE JOGO

Larp não é somente um jogo. É uma linguagem, um meio de expressão e uma forma de arte. Sendo assim, ele é tão diverso quanto a pintura, o teatro ou o cinema.

É comum dividi-lo em três grandes grupos, e dentro deles muitos estilos e combinações, muitas formas que comportam uma grande variedade de conteúdos.





TEATRAL

No estilo chamado de “teatral” ou narrativo, o foco do larp está na história a ser construída coletivamente, na interpretação e na relação entre os personagens.

“GAMISTA”

Essa palavra engraçada vem do inglês “game”. É usada para se referir jogos com foco em regras, mecânicas de combate, resolução de mistérios e enigmas e superação de desafios.

IMERSIVO

Nos larps imersivos ou simulacionistas, o foco está na experiência, na possibilidade de colocar-se em outro tempo ou situação, viver como outra pessoa. Quase não há mecânicas de jogo e o desenvolvimento de uma narrativa está em segundo plano.

TRADICIONAL

Em cada país ou região, há um tipo de larp que os praticantes locais chamarão de “tradicional”.

No Brasil, um larp tradicional dura de 3 à 5 horas e sua história tem início, meio e fim durante esse período.

Cada um dos personagens tem linhas narrativas e objetivos próprios (“todos são

protagonistas”) e há uma linha narrativa principal, com a qual todos os jogadores/personagens podem se relacionar.

Geralmente há elementos de intriga, mistério, alguns minigames (como enigmas ou combates) e sistemas para disputas. Cada jogador ou grupo de jogadores tem um objetivo que os manterá ocupados e entretidos por todo o jogo.



Os organizadores do larp atuam como mediadores de conflitos, respondem dúvidas dos participantes e às vezes, desencadeiam acontecimentos que não dependem das ações dos participantes. Eles podem também estar interpretando algum personagem da história.

A temática dos jogos é bastante variada, sendo comuns larps detetivescos, de investigação, aventura, temáticas sobrenaturais e de horror... A história pode se passar em qualquer época e local.

Os jogadores criam seus personagens ou os recebem prontos da organização, com um histórico e personalidade descritos em um papel e, às vezes, uma “ficha de personagem” com uma relação de valores para serem usados em disputas no jogo.

Muitos larps do estilo tradicional tem alguma cenografia ou figurino, mas isso não é uma regra.

FOCO NO COMBATE

Nesse tipo de larp, é comum encontrar espadas de espuma e lançadores de dardos para simular armas.

O tema preferido é Medieval ou Fantasia Medieval (ao estilo Senhor dos Anéis) e esses larps possuem histórias recheadas de disputas, confrontos e, às vezes, monstros!

BATALHAS CAMPAIS

Uma variante do estilo acima, Batalhas Campais são larps para MUITOS jogadores.

Geralmente se divide um grupo de 100 a 300 pessoas em duas equipes, que devem se enfrentar até que haja uma equipe vencedora. Predominam as histórias com teor medieval e espadas de espuma, mas existem variantes com temáticas mais modernas.

Em geral, a narrativa se torna secundária e algumas vezes os jogadores sequer encarnam personagens individualizados, são “apenas um soldado”, sem nome, histórico ou personalidade definidos.

Mas também existem larps com foco em Batalha Campal com histórias e personagens elaborados.



REENACTMENT

Os reenactments (reencenações) existem muito antes do termo larp começar a ser usado e, ainda hoje, alguns praticantes e pesquisadores não consideram reenactment um tipo de larp.

São eventos onde um grupo de pessoas se propõe a encenar um acontecimento histórico ou uma época que já passou.

É o caso das simulações de batalhas que ocorrem nos Estados Unidos e Europa, para lembrar os antepassados, e das Feiras Medievais ou Renascentistas, muito comuns em certas regiões da Europa e existentes até mesmo aqui no Brasil.

Em geral há uma grande preocupação com figurinos, imitação dos hábitos e resgate da cultura dos povos e épocas que estão sendo “reencenados”, com direito a réplicas de armas e veículos, culinária, cervejaria, torneio de justas... o que a vontade e a técnica permitirem!



MURDER MYSTERY

Murder Mysteries são jogos populares há séculos! Talvez eles possam ser considerados os avós dos larps e são realizados pela Europa, provavelmente, desde a era vitoriana.

Basicamente, há um assassinato (ou roubo) que faz parte da trama e os jogadores devem investigar o local onde se passa o jogo atrás de pistas para solucionar o mistério.

Os Murder Mysteries se assemelham a narrativas policiais e nem sempre os jogadores interpretam algum personagem, podendo ser “eles mesmos” durante o jogo. Isso faz com que pareçam com gincanas e ARGs, tornando-os uma opção bastante popular.

ALTERNATE REALITY GAMES

Os ARGs são considerados parentes do larp e há realmente muitas semelhanças entre os dois tipos de jogos.

Num ARG, os realizadores geralmente organizam ações, cenas e eventos pela cidade. Qualquer pessoa pode participar do jogo seguindo pistas e se relacionando com esses eventos. Aqui, os jogadores não recebem personagens (são “eles mesmos”) e podem entrar e sair do jogo livremente.

A história caminha ao longo de dias, semanas ou meses, transformada pelos jogadores.

Também é muito comum o uso de recursos multimídia, como internet e celulares.

REAL ESCAPE

Nessa modalidade surgida no Japão, os participantes começam trancados em um ambiente onde tem que encontrar pistas, decifrar enigmas e montar quebra-cabeças.

Cada etapa superada os conduz para uma série de novos desafios até que as equipes de jogadores encontrem o caminho para fora.

Costumam ter nomes divertidos, locações originais (como navios e campos de beisebol) e às vezes lotações impressionantes (milhares de pessoas em uma única tarde).

Alguns contam ainda com tecnologia para apimentar a experiência - como aplicativos de celular para “ver fantasmas” ou pistas escondidas.



SURVIVAL

Survival é um tipo de larp gamista que tem se tornado bastante comum dos anos 2000 para cá - e é cada vez mais popular.

A maior parte das histórias tem um Apocalipse Zumbi como tema, mas o que define o larp Survival é sua mecânica.



Basicamente, é um larp de sobrevivência, onde os jogadores devem vencer inimigos para continuar no jogo. Existem regras claras e mecânicas de combate (lançadores de dardos e armas de espuma).

Se forem derrotados, os jogadores passam de heróis a vilões/monstros.

Isso faz com que ao longo do jogo, o número de protagonistas diminua e o de oponentes cresça! Além disso, certas habilidades físicas acabam sendo necessárias, como correr, pular, se esconder, mirar!

O resultado geralmente é um jogo eletrizante e com uma boa dose de adrenalina!



“RPG LIVE”

No Brasil, grande parte dos larps são variações ou derivações de RPGs de mesa.

Como assim?

RPGs de mesa geralmente tem livros descrevendo regras de jogo e ambientes fictícios onde a história se passará. Alguns incluem até regras para jogar uma versão live-action (larps).

Por aqui, o jogo preferido dos RPGistas para experimentar o larp é um RPG chamado Vampiro: A Máscara. Larps assim tiveram seu auge nos anos 1990, mas há muitos grupos em atividade até hoje.

É comum entre esses grupos a prática de “larps contínuos”, onde as histórias não acabam no período de 3 à 5 horas, mas duram meses, com seções de algumas horas que acontecem regularmente, geralmente uma vez por mês.

IMERSIVOS

Utopias socialistas, governos autoritários, campos de concentração, cenários de guerra, importantes acontecimentos históricos e hipóteses assustadoras como guerras nucleares e futuros distópicos... são alguns dos temas que costumam aparecer neste estilo de larp.

Aqui o foco está na experiência, mais do que no desenvolvimento de uma história e mecânicas de jogo - que costumam ser quase inexistentes.

Os participantes que se propõem a este tipo de larp geralmente estão em busca de experiências radicais e não saem do personagem em momento algum do jogo. Para isso é necessário ter além muita maturidade, uma clareza muito grande do que é e não é permitido e do que todos devem e podem esperar.

Larps imersivos podem durar algumas horas, mas parece existir uma preferência por durações mais longas, como um final de semana ou mesmo uma semana inteira.

A essa altura, já deu para perceber que, na maioria das vezes, o quesito “diversão” não é o objetivo de quem participa desses jogos.



EDULARP

O título edularp é dado aos jogos elaborados com finalidade educacional ou em contextos educacionais.

Um modelo muito comum de aplicação (usado principalmente nos países nórdicos, mas já experimentado em várias partes do mundo) consiste em criar um larp temático com uma turma de estudantes. Assim, todos tem que pesquisar histórias, costumes, vestuário, geografia, política... sobre o tema em questão. É possível relacionar todas as disciplinas ou competências de uma grade curricular!

No final, os estudantes experimentarão esses conteúdos em um larp, vivenciando-os de maneira divertida e emocionante!

Também existem larps fechados, que já chegam prontos aos estudantes, e isso não quer dizer que sejam menos interessantes. Além de ser um método mais rápido e menos trabalhoso é mais fácil de ser aprovado pela administração das escolas!



MAIS, MUITO MAIS

Existe ainda mais uma infinidade de tipos e estilos de larp.

Os **Jogos de Câmara**, por exemplo, são larps para poucas pessoas que se passam em apenas uma sala (câmara) e costumam ter um estilo mais teatral.



Formas Livres é um estilo de jogo onde os participantes podem interromper o andamento da narrativa, pedir para refazer alguma “cena”, trocar de personagem, inventar elementos narrativos, entre outras opções.

Roleplaying Poems, são jogos curtíssimos, com duração que varia de 5 minutos a menos de uma hora. Geralmente focam na relação entre os jogadores e não precisam de nenhuma preparação anterior.

Alguns dos tipos que não listamos aqui você ainda poderá conhecer nesse guia, na Parte 3 - Jogos Prontos, ou Parte 4 - ao redor do mundo. Outros você poderá encontrar navegando pela internet, visitando grupos ou inventando suas próprias receitas e estilos!



PARTE 2

Começando a
JOGAR

SEM MISTÉRIO

Jogar larp não tem nenhum mistério. Você não precisa ter experiência, não precisa ser ator, nem já ter jogado outro tipo de jogo antes de começar.

Você pode começar com um larp pronto e chamar seus amigos para jogar. Ou pode procurar um grupo já existente com o qual se identifique. Ou ainda pode querer fazer seus próprios larps, desde a criação até o recrutamento de jogadores e aplicação.

Ou o que você quiser. Vamos jogar!

JOGOS PRONTOS

Uma ótima opção para começar a jogar larp é procurar jogos prontos e experimentar com seu grupo de amigos. Existe uma infinidade de jogos disponíveis gratuitamente na internet.

Por enquanto, a maioria está em inglês, mas já começam a aparecer algumas traduções e manuais originais em português, de jogos brasileiros.

Neste capítulo, listamos muitas opções, para todos os gostos!

JOGOS PRONTOS EM PORTUGUÊS

Por enquanto, não há muitos larps prontos disponíveis e acessíveis em português, mas há opções bem interessantes, principalmente para inícios rápidos! E a maioria é gratuita.

Em 2011, o NpLarp começou um programa de traduções de larps Nórdicos cujo idioma original é o inglês e já faz planos para outras traduções.

Também é possível encontrar mais jogos em outros sites pela internet. Para quem tem dificuldade com o inglês, mas quer dar um passo adiante, há opções em espanhol também. (E há bons tradutores automáticos online!)

LARPS INSTANTÂNEOS

Existe um formato de larps muito curtos, rápidos de ler e explicar, que precisam de pouquíssima preparação e mesmo assim podem ser incrivelmente interessantes!

É o caso dos Roleplaying Poems, larps surgidos na

Escandinávia cuja diversidade abrange desde brincadeiras humorísticas até profundas experiências de ficção, interação e autoconhecimento.

EM PORTUGUÊS:

<http://nplarp.blogspot.com/search/label/roleplayingpoems>

EM INGLÊS:

<http://norwegianstyle.wordpress.com/category/role-playing-poems/>

<http://www.story-games.com/forums/comments.php?DiscussionID=6545>





TANGO PARA DOIS

Tango para dois é um larp criado na Noruega em 2008. Aqui, cada personagem precisa ser interpretado na verdade por dois jogadores! Um será o EGO (sua consciência) e outro o ID (seus desejos e pensamentos mais interiores).

Em dado momento, ao comando de uma luz e do som de Tango, eles trocam de lugar - com o ID comandando as ações do personagem e o EGO em segundo plano.

EM PORTUGUÊS:

<http://nplarp.blogspot.com/2011/07/live-00-tango-para-dois.html>

AS AVENTURAS DO BARÃO

O Barão de Münchhausen foi uma personalidade histórica que ficou famosa por viver grandes aventuras - na verdade, por contar grandes mentiras.

Entre os feitos que narrou sobre si mesmo estão a vez em que escapou de areia movediça puxando-se pelos cabelos e

quando pulou de cima de uma bala da canhão para outra, ao espiar território inimigo.

Nesse jogo, os participantes são todos nobres que se desafiavam a contar histórias tão malucas quanto as do Barão. Ele deve ser jogado em uma mesa, necessariamente com



bebida fartamente disponível (recomenda-se um bar).

O primeiro jogador desafia a pessoa a seu lado “me conte sobre quando você...” e um feito mirabolante ou situação inusitada. O desafio tem que ser absurdo o suficiente para complicar a narrativa do seu adversário.

Ganha quem contar a melhor história, escolhida por votação (não vale votar em si mesmo). Há opções de interpelação e chiste (para inserir complicações a história) e um sistema com moedas.

Esse jogo para falastrões de fígado forte foi lançado em livro no Brasil pela Devir livraria (foto). Se você está interessado, pode ir atrás desse material ou tomar coragem e elaborar as regras a partir dessa pequena descrição!



Para ter inspiração, pode assistir o filme de Terry Gilliam, *As Aventuras do Barão de Münchhausen*, de 1988.

LINK:

http://www.devir.com.br/rpg/br_munchausen.php

JOGOS PRONTOS EM ESPANHOL

O site Norwegian Style recebe de jogadores ao redor do mundo alguns de seus larps traduzidos para outras línguas. Estes estão em espanhol:

ANTOLOGIA DE JOGOS:

http://norwegianstyle.files.wordpress.com/2010/11/norwegianstyle_handouts_sp.pdf

ARCHIPIÉLAGO II:

<http://norwegianstyle.files.wordpress.com/2010/12/archipilago.pdf>

EN EL VIENTRE

DA LA BALLENA:

http://www.conbarba.es/articulo/en_el_vientre_de_la_ballena

JOGOS PRONTOS EM INGLÊS (FREE)

Para os leitores da língua inglesa (e pessoas pacientes com as ferramentas de tradução disponíveis na internet) há uma vasta opção de larps! Muitos grupos de diversos países trocam experiências nessa língua - e distribuem jogos prontos gratuitamente!

JOGOS DE CÂMARA

Jogos de câmara são larps para grupos médios de pessoas que se passam em apenas um ambiente, como uma sala.

Não precisam de muitos recursos, mas alguns podem ter acréscimos interessantes (luz, som, maquiagem).

Em geral, são larps num estilo mais teatral/narrativo, que podem conter elementos fortes de jogo.

LINK:
<http://chambergames.wordpress.com/>

DRAMAS INTERATIVOS

Esse é um site de Taiwan mas seus jogos estão todos disponíveis em inglês.



MIKE YOUNG

Mike Young é um escritor e realizador de larp norte-americano muito ativo. Em seu site há tanto jogos para venda quanto para download gratuito.

Há uma grande variedade de temas e estilos, de tradicionais a experimentais, e também os **larps de 5 minutos!**

LINK:

www.interactivitiesink.com/

Aqui também há jogos de vários tipos e de muitos escritores diferentes: edularps, murder mysteries, larps de aventura, fantasia, políticos, com temáticas adultas, jogos pós-estruturalistas... o cardápio é grande e variado!

LINK:

<http://www.interactivedramas.info/scenario.htm>



LARPS DE SALÃO

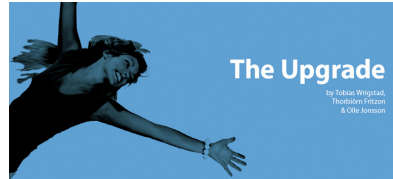
Os “parlor larps” são jogos com histórias de cerca de 3 horas para 4-8 pessoas. Tudo que você precisa é de um Salão, sala, ou um cômodo qualquer um pouco maior e de alguns amigos.

Nesse sentido, se aproximam dos jogos de Câmara, mas a dinâmica, temas e estilo são bem diferentes.

Há 11 larps disponíveis no site Shifting Forest Storyworks, todos em pdf. Cada um dos manuais contém tudo o que você precisa para jogar.



LINK
www.shiftingforest.com/



VAMOS DE JEEP

Jeepform são larps nórdicos muito inventivos e dinâmicos! O jeepform propõe idas e vindas narrativas e bastante liberdade por parte dos participantes para intervir na estrutura dos jogos.

Além disso, costumam focar em temas cotidianos (e demasiado humanos) com muita profundidade.

No site do grupo há 25 jogos em inglês disponíveis para leitura online e download.

LINK
<http://jeepen.org/>

ESTILO NORUEGUÊS

O site Norwegian Style reúne larps Noruegueses. A maioria dos textos está em inglês e há também traduções em espanhol e outros idiomas.

Em geral, são pequenos larps imersivos onde o foco está em passar algum tempo interpretando outra pessoa e “vivendo como ela viveria”.

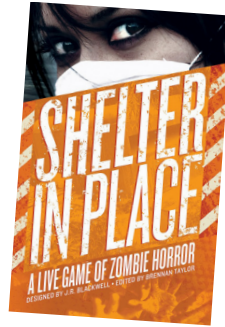
LINK:
<http://norwegianstyle.wordpress.com/>

JOGOS PRONTOS EM INGLÊS (PARA COMPRAR)

DRIVE THRU RPG

Grande variedade de jogos e estilos disponíveis em pdf ou para mandar vir pelo oceano.

<http://rpg.drivethrustuff.com>



MURDER MYSTERIES

Jogos de mistério para pequenos grupos - e para todos os gostos e ocasiões.

www.dinnerandamurder.com/

www.murdermysterygames.co.uk/

www.murdermystery.com/

GRUPOS DE LARP

É muito comum que produtores e mesmo jogadores de larp formem grupos organizados, que jogam e promovem eventos com maior ou menor frequência.

Alguns desses grupos são reuniões apenas entre amigos, outros são abertos ao público e estão sempre a procura de novos participantes.

Esse capítulo pretende apresentar alguns deles.



CONFRARIA DAS IDEIAS

A Confraria das Ideias é um dos grupos tradicionais de larp de São Paulo e também um dos mais atuantes e diversificados.

Começaram fazendo larps e convenções de RPG no início dos anos 2000.

Em sua fase mais recente, marcada principalmente pelos larps em Bibliotecas Públicas Municipais, tem promovido jogos de tamanho médio, para cerca de 20 ou 30 pessoas, com temática *pulp* e aventureira.

Seus temas já passaram por medieval, inquisição,

ficção-científica, histórias de cordel, piratas, detetives, circo... entre outras.

Há também as populares histórias de mistério e horror, realizadas na madrugada de sexta para sábado no já tradicional evento Fantástica Jornada Noite Adentro, que ocorre em torno de três vezes por ano na Biblioteca Municipal Viriato Correa, próxima ao metrô Vila Mariana.

Todos os larps e eventos da Confraria das Ideias são gratuitos e não é necessário conhecer manuais de regras ou fazer leituras específicas antes dos jogos. Basta aparecer no horário marcado para jogar!

LINK: <http://confrariadasideias.com.br/>





MEGACORP

Outro grupo tradicional de São Paulo, a Megacorp não faz apenas larp, mas também se dedica a *hobbies* diversos.

No entanto, a Megacorp tem uma relação muito forte com o larp. Seus eventos mais famosos e queridos pelos jogadores foram os larps de “Carmem Sandiego”, realizados todo o ano, durante dez anos no extinto Encontro Internacional de RPG. Esses jogos de investigação detetivesca eram inspirados pelos vieogames e pela série animada de mesmo nome.

Em eventos de cultura pop japonesa, Anime e Mangá, a Megacorp realiza versões enxutas de larp, nas quais os participantes podem entrar na pele de seus personagens favoritos.

O grupo ainda organiza larps esporadicamente e seus eventos também são gratuitos. Eles contam com um espaço fixo no Centro Cultural São Paulo (junto a estação Vergueiro do Metrô), onde realizam workshops ao menos uma vez por mês.

LINK:

<http://www.grupomegacorp.com.br/>



CAMARILLA (E OUTROS VAMPIROS)

Os larps baseados no jogo de RPG Vampiro: A Máscara (e outros jogos da mesma linha) diminuíram bastante dos anos 1990 para cá, mas ainda há muitos adeptos.

Eles geralmente são realizados a noite (claro!) e um grande atrativo além das histórias envolvendo vampiros e outras criaturas das trevas é que a

maioria dos grupos organiza tramas em arco, isto é, jogos regulares onde cada evento é a continuação da história desenvolvida nos anteriores.

De modo geral, os participantes contribuem com uma pequena quantia referente ao rateamento de despesas de aluguel de espaço, transporte e alimentação.

LINKs:

Fã clube oficial

<http://www.thecamarilla.com.br/>

Ópera das Vaidades: Vampiros + Era Vitoriana

<http://livevampiroeravitoriana.blogspot.com>

Grupo tradicional de São Paulo

<http://spbynight.com/>

BOI VOADOR

O grupo Boi Voador teve início em 2011, com a proposta de experimentar novos formatos e estilos de larp no Brasil.

A ideia do grupo é promover jogos experimentais e artísticos, para alargar as fronteiras do larp, abrir possibilidades para os outros grupos e trazer novos públicos.

Contemplado pelo Programa VAI da Prefeitura de São Paulo e em parceria com o Núcleo de Pesquisa em Live Action Roleplaying (NpLarp), o Grupo Boi Voador traduziu e aplicou larps estrangeiros além de criar jogos originais a partir de experiências e debates.

O grupo mantém um blog onde compartilha todos os processos de gestão do projeto e de criação de seus larps.

LINK:

<http://boivoador-larp.blogspot.com/>

CONSELHO STEAMPUNK

Steampunk é um movimento estético e literário presente também em várias partes do mundo. Existem produções steampunk no cinema, literatura, games, moda e, claro, larp.

As narrativas retrofuturistas de passam numa realidade alternativa onde a tecnologia evoluiu principalmente a partir das máquinas a vapor.

O Conselho Steampunk é um grupo brasileiro dedicado ao tema e entre outras atividades, eles também promovem alguns larps.

LINK:

<http://steampunk.com.br/>



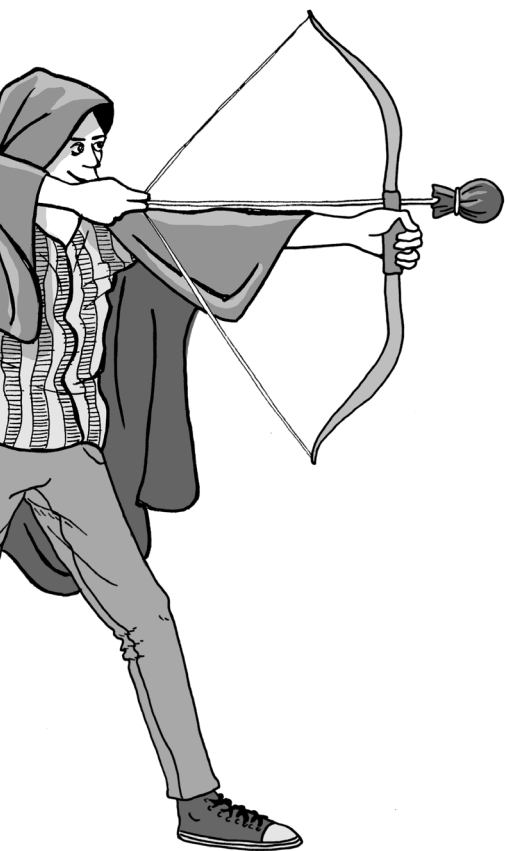
SWORDPLAY

Swordplay é o nome dado a vários tipos de atividades que envolvem jogos e combates simulados com espadas de espuma. Não se trata de larp (embora alguns grupos confundam) mas há muitos praticantes em comum de ambas as atividades.

Em países como os EUA e o Canadá, e em muitos grupos da Europa, é comum os dois andarem juntos.

No Brasil, alguns grupos merecem destaque. A **Gladius Swordplay** (Ribeirão Preto) já realizou um larp e prepara mais jogos de interpretação. Também o **Draikaner** (São Paulo) conta com muitos praticantes e estuda fazer um larp em breve.





OUTROS GRUPOS

A maioria dos grupos listados aqui está localizado em São Paulo. Talvez por eles serem mais organizados - ou talvez seja uma demonstração de nossa dificuldade geográfica (ou um pouco dos dois).

Em 2011, nos deparamos com um grupo em Porto Alegre (<http://liveactionpoa.blogspot.com/>) e em 2012 um grupo de Viçosa (<http://livemedieval.blogspot.com.br/>), e sabemos muito pouco sobre eles.

Mas sabemos que há outros grupos no Brasil. Ouvimos falar, vimos fotos, discussões em fóruns e redes sociais. Se você faz parte de um desses grupos, crie um blog, mande o endereço para a gente. Se você conhece algum grupo que acha que deveria estar listado aqui, compartilhe pelo e-mail:

LINKs:

<http://www.swordplay.com.br> (Gladius Swordplay, de Ribeirão Preto)

<http://www.draikaner.tk/> (um dos maiores grupos da cidade de São Paulo)

<http://www.cofenix.com.br/bcs/> (Batalha Cênica de Salvador)

nplarpbr@gmail.com

FAÇA VOCÊ MESMO

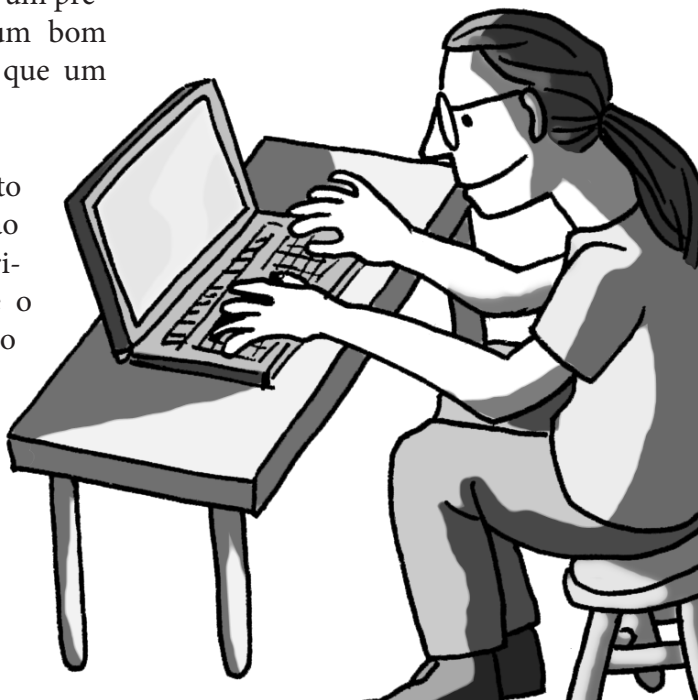
Fazer um larp pode ser mais simples do que você imagina - e ainda assim pode ficar muito interessante ou divertido.

Para fazer um larp não são precisos grandes recursos ou superproduções. Isso pode ser divertido e até mesmo necessário em certos larps, mas definitivamente não é um pré-requisito para ter um bom jogo (nem garantirá que um jogo seja bom!).

Se você é um sujeito entusiasmado e não tem medo de experimentar, ou se esse é o perfil do seu grupo de amigos, você(s) pode(m) fazer seu próprio larp!

CRIANDO UM LARP

A inspiração, claro, pode vir de qualquer lugar: filmes, livros, um fato histórico... o que quer que mexa com você. Mas o larp tem uma linguagem própria.



Mais uma vez, não tem segredo, você só precisa ter em mente, que ao contrário da maioria das mídias, no larp todos os personagens tem que ter a possibilidade de viver uma história interessante, mesmo o mordomo, o garçom, o sobrinho do rei... ou seja, o jogo tem que valer a pena mesmo para aqueles personagens que costumam ser os coadjuvantes das histórias.

Na internet há muito material disponível que pode servir de inspiração para criar bons larps e pensar sobre quais as melhores estratégias para o jogo que você está começando a criar. Esse guia indicará muitos deles!

RECRUTANDO JOGADORES

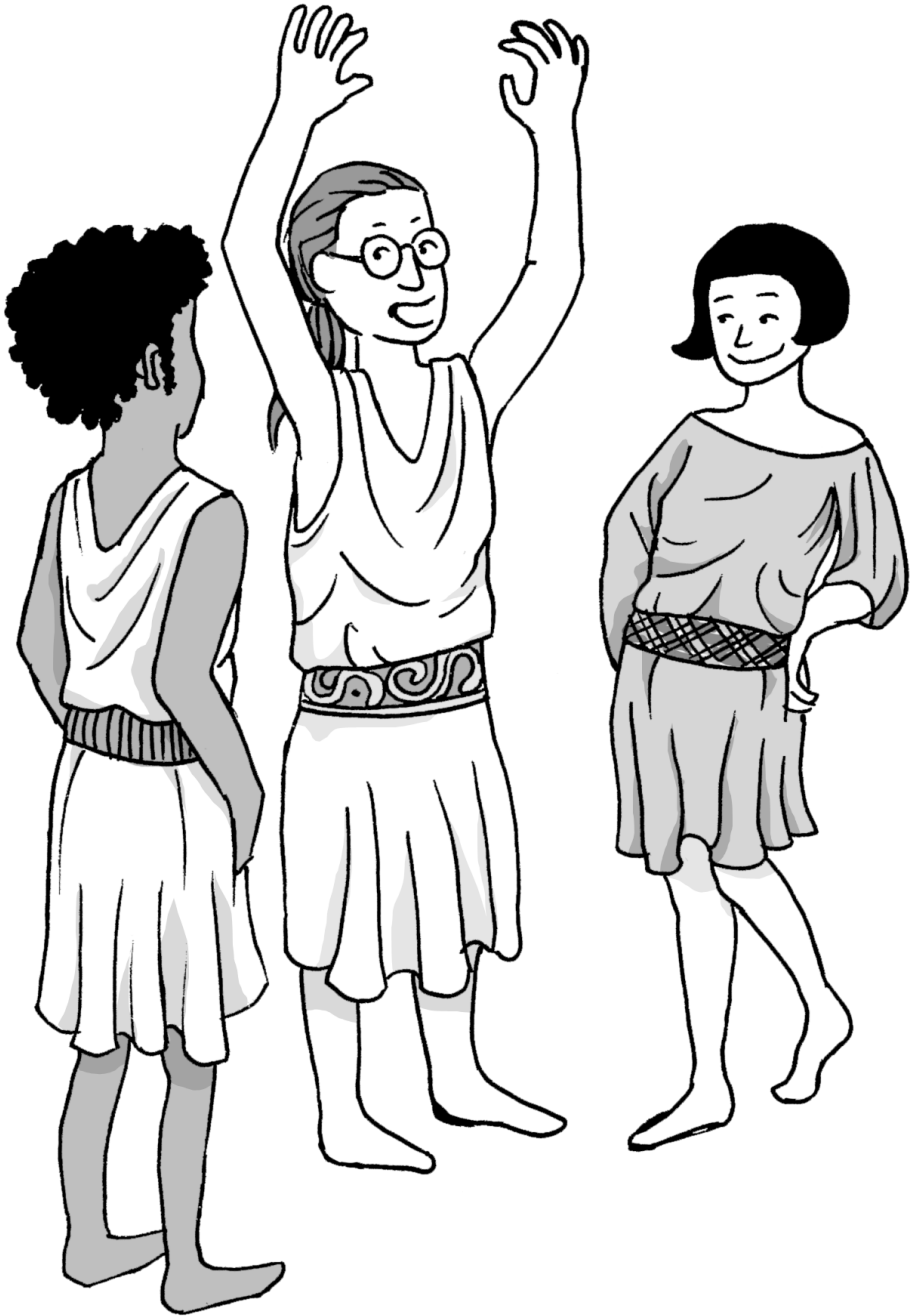
É comum começar com larps pequenos para um grupo próximo de amigos. Mas também



é possível procurar jogadores na internet, em fóruns, sites e redes sociais.

Geralmente, os grupos que já existem costumam ajudar na divulgação de um larp.

Pode ser interessante ter em mente quantos jogadores você terá quando estiver criando seu larp.



O DIA DO LARP

Um larp é uma reunião de pessoas, então essas pessoas precisam de um local para se reunir.

Defina este local e obtenha autorização para utilizá-lo com bastante antecedência. Se for um lugar público, cuide para que todos os frequentadores e moradores das proximidades saibam o que está acontecendo, isso evita confusões.

Dependendo do estilo que você adotou ao criar seu larp, ele precisará de alguns

mediadores, ou apenas de um. Ou até mesmo todos os participantes interpretarão personagens, sem mediadores a parte.

Depois do jogo, uma boa dica é conversar com os participantes para ver o que acharam e incentivá-los a contar suas experiências. É um ótimo jeito de aprender também!

Essas dicas podem ser úteis tanto para quando você cria seus próprios jogos, como para quando resolve experimentar jogos prontos.



PARTE 3

Larp ao redor do
MUNDO

UM PLANETA PARA O LARP



É difícil precisar como essa história toda começou. Definir a origem do larp, suas características e limites é uma tarefa complexa: muita coisa nem está documentada.

Muitas pessoas, no entanto, estão empenhadas nessa tarefa e nós do NpLarp acabamos de começar nossas pesquisas.

Mas é fato que o larp se espalhou e está se espalhando, independente de onde tenha surgido ou se desenvolvido mais.

Ao redor do mundo há uma infinidade de pessoas e grupos que praticam o larp, se reúnem, debatem, inventam coisas novas e compartilham suas experiências.

NOSSO BRASIL!

O mais provável é que o larp tenha aparecido por aqui na esteira dos jogos de RPG. Com certeza, ele começa a ser conhecido com esse nome por esse motivo.

Torna-se popular nos anos 1990 juntamente com o jogo de RPG Vampiro: A Máscara, e fica muito tempo sendo apenas “Live-Action” ou live, como é carinhosamente chamado até hoje.

Outro episódio importante

da história do larp no Brasil é o grupo Graal. No início dos anos 2000, esse grupo de boffering (simulação de batalhas com espadas de espuma) se uniu ao grupo de larp Confraria das Ideias e começaram a organizar um formato de larp medieval muito comum no exterior: os participantes criavam seus próprios personagens e passavam um final de semana ou parte dele num sítio alugado para os jogos. Cada encontro era a continuação do jogo anterior.

Na página ao lado: Confraria das Ideias (2010), Boi Voador (2011), Asilo Live Action (2005) e Confraria das ideias (2007).



Durante esse tempo, o larp se tornou bastante popular em eventos de RPG e muitos grupos passaram a organizar larps entre amigos. Apesar da predominância das temáticas “Vampiro” e medieval e dos sistemas de regras ligados aos RPGs, sempre houveram larps com outros temas e mecânicas variadas.

Em 2005 e 2006, uma conquista muito importante para

a prática do larp no Brasil foi encabeçada pelo grupo Confraria das Ideias.

Eles tiveram um projeto de curso de “Live-Action RPG”, com duração de 8 meses, contemplado por um programa de fomento municipal, o Programa VAI da Secretaria de Cultura de São Paulo. O mesmo edital pelo qual a primeira edição deste guia foi viabilizada em 2011.

Isso marcou oficialmente o entendimento do larp como prática cultural, abrindo precedentes para o apoio público de outros projetos e inclusive o lançamento de edital voltado, entre outras linguagens, para LARP e RPG.

Além disso, desde 2007 a prefeitura de São Paulo tem contratado grupos de larp para organizar jogos públicos em bibliotecas da cidade, contribuindo para o crescimento e a popularização da prática.

HOJE

Fizemos um breve mapeamento no capítulo anterior dos grupos existentes no Brasil, mas aqui a organização entre os grupos é pequena e está só começando.

Se você conhece algum grupo ou história relevante - ou está começando alguma - entre em contato conosco e ajude-nos a aumentar esse capítulo!

nplarpbr@gmail.com

LINKS

Núcleo de Pesquisa (NpLarp)
<http://nplarp.blogspot.com/>

Larp na RedeRPG
<http://www.rederpg.com.br/wp/category/live-action/>

Mais links no capítulo Grupos

EUA E CANADÁ

O larp é bastante difundido nesses países. São mais comuns jogos ligados ao sword-play e fantasia medieval, mas a popularidade e difusão do larp (e atividades relacionadas) promovem a diversidade.

Larps tradicionais, ligados ao RPG, experimentais, edu-larp, convenções... Parece que tudo pode ser encontrado! Existem tanto grupos profissionais quanto amadores. Há espaço para todos.

LINKS

NERO LARP

<http://nerolarp.com/>

Artigo Cooler Than you think (inglês)

<http://mysite.verizon.net/res6l997/understandinglarp.pdf>



grupo de jogadores do larp estado-unidense Darkon, que teve um documentário dedicado a ele em 2006.

REINO UNIDO

O Reino Unido é um prato cheio para o larp. Lá, há muitos jogadores e algumas produtoras e empresas organizando larps.

Há tanto histórias “one-shot” (“de uma tacada só”) quanto larps em arco que já duram anos.

LINKS

Deep Decisions

<http://profounddecisions.co.uk/>

Zombie Larp (Survival)

<http://zombielarp.co.uk/>



Cartaz de um larp do Zombie Larp UK e foto do Maelstorm, larp contínuo da Profound Decisions.

ALEMANHA

Alemanha é outro país onde o larp atingiu certa maturidade e profissionalismo.

Os temas favoritos também parecem estar ligados a universos fantásticos, especialmente medievais e de ficção científica, mas há grande diversidade!

LINKS

LARPZEIT, revista

<http://www.larpzeit.de/>

Lost Ideas - produtora de larp

<http://www.lost-ideas.com/>

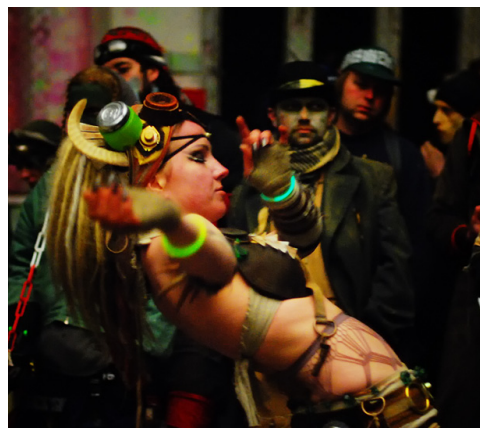


Foto do larp FAIT, da Lost Ideas e capa de uma edição número 6 da revista alemã LARPzeit.

PAÍSES NÓRDICOS

De longe os Países Nórdicos, ou escandinavos, são o lugar onde o larp foi mais longe.

Se há uma vanguarda no larp, e há, ela está com certeza na Suécia, Dinamarca, Noruega e Finlândia. Estes países, já há pelo menos 14 anos, desenvolvem larps experimentais e produzem jogos, teoria e conteúdo acadêmico como nenhum outro território no mundo.

Suas pesquisas são referência para praticantes e estudiosos de larp do mundo todo, inclusive do Brasil.

LARP NÓRDICO

A consistência do cenário nos Países Nórdicos é impulsionada por muitos jogos anuais, eventos, publicações, o amparo acadêmico e estatal, uma quantidade muito grande de jogadores e o compartilhamento de experiências (com o mundo, em inglês e outros idiomas).

Essa consistência fez dos Países Nórdicos o grande berço do larp no mundo, ainda que existam excelentes criadores e pesquisadores em todos os cantos do planeta.



Mad About the Boy, 2010 (o último homem em um planeta habitado apenas por mulheres) e Dragonbane, 2006 (larp de fantasia com direito a um Dragão de 15 metros)

O cenário vasto e riquíssimo desses quatro países recebeu o título e a identidade de Larp Nórdico, e uma publicação em 2010 intitulada justamente NORDIC LARP (ed. Fea Livia), celebrando os últimos 14 anos de jogos e desenvolvimento da linguagem.

Nos quatro países há uma enorme diversidade de grupos e estilos de jogo, mas a comunicação e trocas entre eles também é muito intensa. É comum haver jogos que duram até uma semana, ou um final

de semana, bem como pequenas experiências em larp de alguns minutos.

Aqui mais do que em qualquer outra parte do mundo, há jogos para todos os gostos e predomina a diversidade.

Outra característica muito marcante é a defesa, que já chegou a consenso, de que o larp é mais que um jogo, é um meio de expressão e uma linguagem artística própria e autônoma.

MANIFESTOS

A escandinávia tem sido palco de larps para todos os gostos e tamanhos desde que a linguagem começou a ganhar autonomia.

Em 1999 e 2000, dois manifestos escritos por criadores e praticantes de larp nórdicos sacudiram as coisas. Foram o Dogma 99 e o Turku Manifesto. Ambos parecem ter aberto caminhos e possibilidades num contexto já bastante diversificado e experimental.

KNUDEPUNKT

Knudepunkt é o nome de uma conferência sediada rotativamente nos quatro países (e em cada um, recebe nome equivalente na língua local).

O idioma “oficial” é o inglês e o evento, além de contar com workshops, debates, palestras e, claro, larps, tem o compromisso de lançar ao menos um livro por ano, como produto deste encontro.



algumas publicações nórdicas sobre larp,
a maioria disponível gratuitamente na internet



AmerikA, 2010 (distopia em um futuro alternativo, realizado em Oslo, em uma "cidade cenográfica")

LINKS

Por que jogamos, uma introdução ao Larp Nórdico
<http://www.larpzeit.de/>

Revista Playground
<http://playgroundroleplayingmagazine.wordpress.com/>

Knudepunkt, na Wikipedia
<http://en.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt>

Nordic Larp Talks, conferência com vídeos online
<http://nordiclarptalks.org/>

Blog do livro Nordic larp
<http://nordiclarp.wordpress.com/>

The Company P, a gigante nórdica
<http://www.thecompanyp.com/site/>

Laiv Fabrikken, grupo de Oslo
<http://nordiclarp.wordpress.com/>

Interacting Arts, grupo sueco
<http://interactingarts.org/>

REPÚBLICA TCHECA

A República Tcheca destaca-se no cenário internacional principalmente por conta do grupo Court of Moravia que existe há cerca de 8 anos e os próprios integrantes são responsáveis por todo o processo, desde a criação dos jogos até a realização e marketing.

A Court of Moravia é um grupo profissionalizado e a divulgação é de primeira. Há muito material na internet para conhecer o grupo e se inspirar.



Fotos dos larps da Court of Moravia
(imagens de divulgação)

LINKS

Court of Moravia (em inglês)
<http://v-roliz.cz/en/>

Larpvíkend (em inglês)
<http://8.larpvikend.cz/en/>

NOVA ZELÂNDIA

A Nova Zelândia é outro país onde o larp cresceu bastante.

Lá existem larps para todos os gostos: medievais, de faroeste, futuristas, de terror...

O cenário até pode lembrar um pouco o do Brasil, mas há mais praticantes e é mais organizado.

LINKS

Sociedade de larp da Nova Zelândia:
<http://www.nzlarps.org/>

Convenção de larp, com conferências, workshops e muitos larps para jogar:
<http://www.nzlarps.org/chimera/>



Zombie Larp NZ, em parceria com o Zombie LARP UK: um modelo que está dando certo em muitos países (inclusive no Brasil)!



GRANDE RÚSSIA

O larp é popular também na Rússia, tanto em versões menores quanto em grandes eventos para centenas de pessoas que os russos organizam em territórios afastados das grandes cidades, aproveitando a beleza exuberante e cenários imponentes do país. Ficção Científica e Medieval são os

temas favoritos, sempre com grande produção cênica.

Os jogos que envolvem combate são famosos por usarem como armas réplicas de metal ou plástico e armas de pressão de ar “airsoft” - e armaduras de verdade! Extremamente realista.

LINKS

Larp na Rússia, no larpwiki (inglês)

http://www.larpwiki.org/cgi-bin/wiki.pl/LARP_in_Russia

E TEM MAIS?

Tem! A pequena seleção apresentada aqui mal dá conta daquilo com que o NpLarp se deparou em suas pesquisas.

Há muito mais grupos interessantes nos países que listamos e há mais países e regiões onde o larp é praticado.

TAIWAN

Vale a pena mencionar novamente que Taiwan possui um grupo denominado Sociedade de Teatro Interativo que tem a sua frente um professor universitário e disponibiliza muitos jogos gratuitamente em <http://interactivedramas.info/>

PORTUGAL

Em 2012, após visitar o Knutepunkt, o grupo LARPlx (Lisboa) começa uma série de larps com temática de terror (larplx.clubedejogos.com).

FRANÇA E ITÁLIA

França (gniales.com) e Itália (larpsymposium.org) também sediam suas próprias conferências, mas não sabemos muito sobre seus larps ainda!

AINDA ESTAMOS MAPEANDO

Ajude-nos! Se você conhece ou tem notícias sobre larps em outras partes do mundo (principalmente na América Latina!), mande um e-mail para nplarpbr@gmail.com

Este guia está em construção. É resultado de um primeiro esforço de mapeamento e pesquisa.


Imaginamos que muitas coisas boas e importantes ficaram de fora, e que talvez tenhamos cometido alguns erros e enganos.

Mas este guia está em constante reformulação e você pode ajudar a melhorá-lo. Mande seu comentário, sugestão ou conteúdo para:

nplarpbr@gmail.com







O LARP É UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO
DE PERSONGENS E UM TIPO DE ARTE
PARTICIPATIVA.

Este guia traz um panorama sobre o larp, as
formas sob as quais se apresenta, jogos prontos,
principais grupos e sobre como é praticado no
Brasil e no restante do mundo.

