

una produzione TERRE SPEZZATE - www.grv.it/ribelli



I RIBELLI DELLA MONTAGNA

L'ULTIMA NOTTE DI MONTELUPO

Gioco di ruolo dal vivo di ispirazione storica
ambientato nell'Italia del 1944
durante la sanguinosa ritirata nazista

GUIDA

EVENTO



VILLAGGIO DELLE STELLE, LUSERNETTA (TO) - 10-11-12 LUGLIO OPPURE 17-18-19 LUGLIO 2015

un larp di _____

ANDREA CAPONE

ELIO BIFFI

ALADINO AMANTINI

ANDREANA VIGONE

ANNALISA CORBO

FEDERICO BARCELLA

MATTEO MICELI

MAURO VETTORI

PAOLO BENEDETTI



2

GUIDA EVENTO - 10-11-12 LUGLIO OPPURE 17-18-19 LUGLIO



GUIDA EVENTO

"I RIBELLI DELLA MONTAGNA"



COS'È "I RIBELLI"

INTRODUZIONE

"I ribelli della montagna - l'ultima notte di Montelupo" è un evento autoconclusivo di Gioco di Ruolo dal Vivo, che si svolgerà al Villaggio delle Stelle (Lusernetta - TO) in due repliche nel corso del mese di Luglio 2015. "I ribelli della montagna" è il primo evento ad ambientazione storica prodotto dal collettivo **Terre Spezzate**. La narrazione e l'esperienza di gioco si concentreranno sulla difficile situazione di un immaginario borgo agricolo dell'Appennino tosco-emiliano, Montelupo, durante la complessa occupazione nazifascista del territorio italiano, nell'autunno del 1944. Per la prima volta Terre Spezzate propone un evento di impostazione prettamente storica e realistica: "I ribelli della montagna" è un larp apertamente ispirato ai drammatici fatti accaduti nella zona di Monte Sole (comuni di Monzuno, Grizzana Morandi e Marzabotto) tra il 29 settembre e il 4 ottobre 1944. Molti dei personaggi dell'evento saranno modellati su figure storiche più o meno note del periodo della Resistenza. "I ribelli della montagna", nonostante queste premesse, non sarà una rievocazione storica - gli eventi che metteremo in gioco sono tutti frutto della fantasia degli autori, sebbene stimolata e arricchita dal continuo confronto con la documentazione storica. L'evento, organizzato tra gli altri motivi anche per celebrare il Settantesimo anniversario della Liberazione, è prodotto da un collettivo di autori di chiara impronta antifascista, antinazista e antitotalitaria e ha ricevuto il patrocinio di ANPI Torino. Il tema politico, ovviamente presente in un evento di questo tipo, verrà in ogni caso esplorato in maniera per quanto possibile imparziale. Orrori e bestialità dell'una e dell'altra parte verranno il più possibile messi in evidenza, e sarà nostra cura cercare di delineare personaggi che siano, prima che comunisti, nazisti o fascisti, figure umane complesse e drammatiche.

<u>COS'È "I RIBELLI..</u>	<u>3</u>
STILE E TEMI	3
<u>INFORMAZIONI NARRATIVE</u>	<u>4</u>
MONTELUPO E LE VALLI CIRCOSTANTI	6
<u>GRUPPI DI GIOCO</u>	<u>7</u>
LE FORMAZIONI PARTIGIANE	7
I NAZIFASCISTI	9
GLI ABITANTI DI MONTELUPO	11
<u>COME SI GIOCA</u>	<u>12</u>
REGOLE "NARRATIVE,,	12
INDICAZIONI NARRATIVE E BUSTE	
FATO	12
INTENSITÀ E SICUREZZA: SAFEWORD E	
SCENE DELICATE	13
VIOLENZA, RISSE, FERITE, CURE E SCON-	
TRI A FUOCO	15
LINGUE DI GIOCO	17
LO STAFF IN GIOCO	17
AREA DI GIOCO	18
<u>INFORMAZIONI PRATICHE</u>	<u>19</u>
VITTO E ALLOGGIO	21
COSTUMI	21
OGGETTI DI GIOCO	23
<u>COSA NON FARE</u>	<u>24</u>



STILE E TEMI

I TEMI DELL'EVENTO

"I ribelli della montagna" è un LARP fortemente connotato con contenuti storici, etici e politici. L'evento mira ad immergere i partecipanti nella realtà che rappresenta, da un punto di vista sia psicologico, sia pratico ed esperienziale: vogliamo che i nostri giocatori, pur interpretando dei personaggi creati dalla nostra fantasia sulla falsariga di diverse figure storiche, si trovino a dover compiere delle scelte non molto dissimili da quelle che avrebbero affrontato se fossero vissuti settant'anni fa. Vogliamo che si trovino a dormire nel bosco per sfuggire ai nazifascisti, a lamentarsi con le comari del fatto che la tessera del cibo non basta a tutta la loro famiglia e a correre a perdifiato su per una salita in modo da avvertire in tempo le Camicie Nere dell'arrivo dei briganti. Soprattutto, vogliamo che i nostri giocatori si avvicinino alle difficoltà che la guerra ed il clima di oppressione impongono alle persone, che le scale di valori dei loro personaggi siano sfidate da queste circostanze estreme. Salverai te stesso o i tuoi cari? Per te è più importante la nazione o le tue amiche d'infanzia? Le risposte a queste domande non sono mai ovvie, quando ci si ritrova di fronte ad un bivio che da un lato conduce alla vita, dall'altro alla morte. In ultimo, vorremo che i nostri giocatori si trovino a riflettere e a concordare con noi su una specifica riflessione: chiunque, sia questi fascista, comunista, nazista, repubblicano, monarchico, anarchico, statalista, liberarale, prima di tutto è un essere umano.

REGOLAMENTO MINIMALE E "PLAY TO LOSE"

"I ribelli della montagna" è un evento larp di impostazione prettamente narrativa e immersiva: lo scopo dell'evento è costruire una narrazione corale complessa e problematica e nel contempo vivere sulla propria pelle, per qualche giorno, emozioni, sensazioni e dilemmi che hanno caratterizzato la guerra di Resistenza italiana. Da qui ovviamente discende l'impostazione generale dell'evento e del suo regolamento: ognuna delle poche regole del gioco è indirizzata alla creazione di una narrazione convincente, emozionante e divertente per tutti i suoi partecipanti. Le regole infatti riguardano solamente le situazioni che sarebbe rischioso rappresentare con realismo o i momenti potenzialmente "ambigui" delle loro interazioni (combattimento, contatto fisico etc). Non esistono livelli da superare né punti vittoria

da guadagnare. Sono bandite quindi, per questo evento, tutte le istanze ludico-competitive: non esistono "vincitori", nel senso agonistico del termine, né, soprattutto, arbitri. Le regole di seguito elencate vanno sempre considerate come subordinate al buon senso dei giocatori ed alle necessità narrative. È evidente quindi che se lo scopo non è prevaricare su un avversario ma "vivere belle scene", a volte sia naturale e anzi risulti gratificante "concedere" la scena ad un avversario, soccombendo durante un conflitto armato, o cedendo alle sue richieste. Questa filosofia di gioco è riassumibile nell'etichetta "play to lose" o "gioca per perdere".



"WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET"

Il nostro larp desidera ricreare una realtà il più possibile realistica e convincente. L'ambiente di gioco sarà quindi curato in ogni dettaglio e tutto sarà pianificato affinché ogni azione che un personaggio desideri compiere sia effettivamente attuabile, nel rispetto dell'ambiente di gioco, del materiale predisposto per l'evento e ovviamente degli altri partecipanti. In ogni caso, sebbene la parola d'ordine sia "Tutto è come lo vedi" ("what you see is what you get"), ricorda sempre che stai giocando un larp, per quanto realistico ed emozionante. Ad esempio, a nessun partigiano del nostro evento dovrà mai venire in mente di dare fuoco alla casa in cui sono asserragliati i soldati delle SS, oppure nessuno getterà mai nel fiume il proprio revolver per disfarsene. Baita, giocatori e revolver sono materiali di gioco troppo preziosi per essere irrimediabilmente rovinati.



INFORMAZIONI NARRATIVE

LA TURBOLENTA SITUAZIONE ITALIANA DEL '44

"[...] lo Stato che uscirà dall'immane travaglio sarà il vostro e come tale lo difenderete contro chiunque sogni ritorni impossibili. La nostra volontà, il nostro coraggio e la vostra fede ridaranno all'Italia il suo volto, il suo avvenire, le sue possibilità di vita e il suo posto nel mondo. Più che una speranza, questa deve essere, per voi tutti, una suprema certezza.

"Viva l'Italia! Viva il Partito Fascista Repubblicano!"

Le parole di Benito Mussolini a Radio Monaco riecheggiano ancora negli altoparlanti delle città e dei villaggi del nord Italia, quello che adesso si chiama Repubblica Sociale Italiana. Uno Stato nello Stato, contrapposto al Regno del Sud, tenuto in piedi dal Re, Vittorio Emanuele III e dal Generale Badoglio rifugiati in Puglia. Un governo nato da un colpo di stato, una destituzione, un arresto. E una liberazione. Gli Alleati, americani, inglesi, canadesi, sono sbarcati in Sicilia il 10 luglio del 1943 e l'armistizio tra l'Italia e gli Angloamericani è stato firmato a Cassibile, in Sicilia, l'8 settembre del 1943. Mussolini era stato liberato dalla sua prigione sul Gran Sasso con una prodigiosa azione dei reparti di paracadutisti tedeschi scesi dal cielo con alianti silenziosi come aquile. Non un colpo era stato sparato e la Repubblica Sociale era stata fondata per volere del Duce e del Führer Adolf Hitler. La necessità di avere un territorio che non lasciasse spazio di manovra agli Alleati sbarcati sulla penisola era parte del piano di mantenimento. I tedeschi si aspettavano un tradimento da parte degli italiani. Aveva inizio l'operazione Achse e con essa l'occupazione nazifascista del centro e del nord Italia. Dopo l'armistizio, per i primi tempi, si sperò, respirando il sapore di una libertà che era ancora lontana. La popolazione però si sentiva priva di guida, persa e senza nessuno al timone. Ma il vento, la sensazione legata alla mancanza di vere e proprie regole, dopo un principio di smarrimento, liberò le coscienze dei cittadini dai vincoli in cui il regime prima, e il Re e il Duce della RSI poi, tentavano di mantenere la popolazione. Libertà con coprifuoco. Censura. Cordoni di

polizia che si snodavano nelle città. Militari del Re che sparavano su manifestanti. Tedeschi in casa. Gerarchi nascosti e protetti dal Regio Esercito. L'illusione della pace svanì rapida come neve al sole.

La guerra continuava.

Ma il principio della forza come unico mezzo per regolare la vita, la prevaricazione dei diritti e dello sfruttamento del popolo aveva acceso qualcosa che rimaneva nascosto, al sicuro, sotto le braci di una volontà ferrea che diede vita a una lotta che nasceva dal basso, da chi sentiva il bisogno di partecipare a quella che sarebbe stata la liberazione dell'Italia. L'armistizio con gli Alleati era solo un modo per mantenere il potere e il popolo, disorientato e stanco, era stufo di essere spettatore e attore inconscio della propria tragedia. Così sorsero i gruppi partigiani - per generazione propria e non per eredità - (G. Bocca).

Non si trattava più di guerra esercito contro esercito, nazione contro nazione, soldati contro soldati ma una guerra tra italiani che avevano perseguito un ideale e italiani che ne avevano perseguito un altro.

Una guerra civile sullo sfondo di un'Italia occupata dai Nazifascisti, duri, violenti e senza alcuna forma di pietà che venivano incalzati da sud dagli eserciti Angloamericani guidati dal Generale Alexander. E con la Wehrmacht in ogni città prese anche il via la soluzione finale. Rastrellamenti e deportazioni per ebrei, avversari politici, briganti, ribelli, soldati fedeli al Re. Nessuno veniva risparmiato.

Mentre gli Alleati avanzavano, le formazioni partigiane, perlopiù guidate dal Comitato di Liberazione Nazionale, crescevano di numero annoverando giovani, anziani, donne e persone comuni. Le formazioni autonome, non riconosciute dal CLN, erano trattate alla stregua di briganti tanto da portare a fucilazioni anche tra le formazioni antifasciste. Man mano che le formazioni andavano aumentando di numero e di efficienza, si intensificavano anche le azioni dei partigiani contro i fascisti e i nazisti presenti sul territorio. Non una vera e propria guerra - impensabile vincerla - ma una guerriglia, combattuta tra i monti, nelle foreste, lungo le valli. E più le imprese dei "briganti" si facevano audaci, più le rappresaglie dei Nazisti si facevano terribili e violente, spiegabili solo con la disperazione e la frustrazione legata all'impotenza di opporsi ai ribelli delle montagne, agli Alleati che incalzavano, e per puro spirito di vendetta nei confronti di una popolazione che odiava l'invasore.



LA LINEA GOTICA E L'APPENNINO

TOSCOEMILIANO

Il Feldmaresciallo Albert Kesserling, ufficiale in comando delle forze tedesche in Italia, dopo l'armistizio dell'8 settembre 1943 intendeva proseguire la battaglia contro gli Alleati applicando la strategia della "ritirata combattuta", infliggendo al nemico un gran numero di perdite e impedendogli di raggiungere il Nord Italia e quindi il cuore dell'Europa. Il punto per istituire un buon fronte di difesa venne individuato dalla provincia di Apuania (Massa e Carrara) sul mar Tirreno, fino alla costa Adriatica, nella provincia di Pesaro estendendosi quindi lungo la Garfagnana, appennino modenese, appennino bolognese e alta Val d'Arno. La linea difensiva, composta da fortificazioni, bunker, postazioni di avvistamento, caserme fu chiamata *Gotenstellung*, in italiano Linea Gotica. La forza lavoro impiegata era parte dell'Organizzazione Todt, composta da manodopera italiana prelevata in maniera coatta e obbligatoria. I passi della Futa e del Giogo, a ridosso di Monte Sole, erano un punto fondamentale da oltrepassare per sfondare la Linea Gotica secondo l'Operazione Olive messa in piedi dagli Angloamericani. I Tedeschi ben comprendevano la necessità di fortificare la zona e assicurarsi il controllo di quella porzione di territorio. Per poter difendere però quella porzione di territorio era necessario eliminare ogni possibile focolaio di Resistenza e con essi ogni Brigata partigiana, briganti, ribelli e fiancheggiatori. Kesserling, il 12 agosto 1944, emanò un bando con alcuni punti fondamentali che, in sostanza, davano carta bianca ai comandanti della Wehrmacht su come agire:

12 AGOSTO 1944: BANDO DI KESSELRING (estratto)

1. Iniziare nella forma più energica azioni contro le bande armate dei ribelli, contro i sabotatori e i criminali che comunque con la loro opera deleteria intralciano la condotta della guerra e turbano l'ordine e la sicurezza pubblica. 2. Costituire una percentuale di ostaggi in quelle località dove risultano essere bande armate e passare per le armi detti ostaggi tutte le volte che nelle località stesse si verificassero atti di sabotaggio. 3. Compiere azioni di rappresaglia fino a bruciare le abitazioni poste nelle zone da dove si siano sparati colpi di arma da fuoco contro reparti o singoli militari germanici. 4. Impiccare sulle pubbliche piazze quegli elementi riconosciuti responsabili di omicidi e capi di bande armate. 5. Rendere responsabili gli abitanti di quei paesi dove si verificassero interruzioni

di linee telegrafiche e telefoniche nonché atti di sabotaggio relativi alla circolazione stradale. 6. Quanto precede si porta a conoscenza dei cittadini i quali devono contribuire efficacemente affinché da parte di elementi al soldo del nemico non possano essere compiuti gli atti criminosi sopra menzionati.

L'Operazione Olive fu sferrata dagli Alleati il 25 agosto 1944, concentrando le forze sulla costa adriatica per sfondare la Linea Gotica sul fianco e al centro, per raggiungere Bologna. Firenze era già stata liberata. Si trattava di passare le montagne per poter scendere in pianura padana. Gli Angloamericani sfondarono verso Rimini e tra il 18 settembre e il 21 settembre conquistarono il Giogo e la Futa. Ora mancava il Passo della Raticosa, ma i Tedeschi si dimostrarono abili nel parare i colpi degli avversari. Il 27 di settembre gli Angloamericani sferrano un nuovo e poderoso attacco per oltrepassare gli Appennini, avanzando fino al Passo della Raticosa, a pochi chilometri da Monte Sole.

MONTELUPO E LE VALLI CIRCOSTANTI

Montelupo è un piccolo borgo che sorge aggrappandosi alle pendici di Monte Sole, appena a nord dell'appennino toscano emiliano, il primo paese oltre il passo della Raticosa. Verso est vi è Monzuno, verso Ovest Grizzana Morandi, a nord Marzabotto e Sasso Marconi. Oltre, Bologna. Montelupo è uno dei primi e più importanti paesi che si trovano oltre i passi che dividono la Toscana e l'Emilia Romagna, passaggio obbligato per le truppe Alleate che stanno risalendo la penisola italiana. Baite di pietra, un forno e una locanda. Non manca nemmeno la casa di tolleranza, con tariffe agevolate per militari. La guerra sta volgendo al termine, o almeno questo pensa la popolazione del piccolo villaggio. Ormai i tedeschi si stanno ritirando, hanno smontato pezzi di artiglieria, interi tratti di ferrovia, smantellato postazioni, disfatto i sistemi di comunicazione via cavo e distrutto le antenne e i ripetitori. La vita, presto o tardi, tornerà alla normalità. La gente di Montelupo è serena. Voci dicono che gli Alleati, gli anglo-americani, si trovano appena oltre il passo. Qualcuno afferma di aver visto con il binocolo alcune avanguardie anglo-americane sulle montagne. La notizia della liberazione di Firenze è ormai confermata e sicura. La prossima sarà Bologna e non può mancare molto. Gli stessi partigiani locali stanno lasciando la macchia e spesso violano la clandestinità facendosi vedere in paese. La Stella Rossa - così si chiama la Brigata Partigiana Autonoma fondata da Ettore





Gamberini, detto Sirio - controlla i boschi limitrofi continuando la guerriglia nei confronti dell'oppressore tedesco. I preti, dal canto loro cercano di mediare la situazione. O meglio, questo è sicuramente quello che fa Don Cattani, mentre Don Montanari pare si sia unito alla Brigata partigiana. Il Podestà Giulio Castaldi, in accordo con il capitano delle Brigate Nere Augusto Malagoli, cerca di mantenere una situazione di equilibrio.

Forse, finita la guerra, vincitori e vinti, chiunque essi siano, potranno trovarsi a bere qualcosa insieme all'osteria e la vita potrà tornare alla normalità, come quando la guerra era solo un incubo lontano. Montelupo è attualmente abitato da una prevalenza di donne che, in barba alle leggi di Mussolini del 1938, si sono dovute arrangiare per sopravvivere come moltissime altre italiane. Hanno dovuto lavorare e darsi da fare poiché gli uomini sono partiti per la guerra, morti, oppure dispersi nei boschi. I bambini di Montelupo, per sicurezza, sono stati allontanati e hanno raggiunto paesi più sicuri giù in valle, da parenti e amici. Presto le mamme potranno andare a recuperarli.

LA VITA QUOTIDIANA

La vita quotidiana è uno sforzo sovrumano per sfuggire alla guerra. E ormai, a quanto sembra, la gente di Montelupo ce l'ha quasi fatta. Gli uomini hanno lasciato il villaggio, chi prima e chi dopo. Qualcuno è rimasto per mandare avanti la baracca ma sono le donne a essere diventate l'anima e la vita del villaggio. Qualcuno non farà mai ritorno. In fin dei conti qualcuno doveva pensare ai campi, agli animali e a tutto il resto. I fratelli sono partiti e i genitori con le figlie sono rimasti. Anziani e donne cercano di sopravvivere, giorno per giorno, usando i bollini per recuperare il cibo, mostrando le tessere per avere quanto era possibile per mangiare. Impastano il pane, curano le galline, cuciono i vestiti nell'attesa che tutto finisca. In fin dei conti a chi può interessare un paese di pochi abitanti come Montelupo? I giovani, incoscienti, o forse

coraggiosi, hanno abbandonato le loro case per vivere nel bosco, dormendo una notte in una baracca, un'altra sotto le stelle e a chissà dove. Vivere una vita libera da tutti i vincoli che erano stati fissati negli anni precedenti, per dire la loro, per combattere contro il regime fascista e contro l'occupazione nazista. L'abitante di Montelupo pensa per sé, gli è estranea la dimensione del gruppo. Ci si salva da soli, in un modo o nell'altro. Ha il terrore degli incendi, delle rappresaglie, che potrebbero portargli via la sua abitazione e il poco che gli è rimasto. Chi non vuole prendere posizione, però, deve giocoforza soccombere alle richieste degli invasori tedeschi, troppo forti e spietati per ricevere rifiuti. L'unica strategia possibile allora diventa quella di non comprometersi con i partigiani, fingendo che non ci sia un'invasione e che l'ordine costituito sia quello dei tedeschi. Nel borgo di Montelupo, come ovunque nell'Italia della Repubblica Sociale, vi sono coloro che si mantengono fedeli al Fascio, con la presenza delle Brigate Nere e della Guardia Nazionale Repubblicana. Ma ci sono anche quelli che aiutano i ribelli nel bosco, portando loro cibo, vettovaglie, informazioni e vestiti.

E infine, la stragrande maggioranza, coloro che hanno deciso di sopravvivere a qualunque costo. Mal sopportano l'oppressore tedesco, ma lo assecondano per poter aver salva la pelle. Così come aiutano e assecondano i partigiani. Pur considerandoli un rischio per la propria incolumità. In costante bilico su una lama a doppio taglio, dove lo scopo è quello di dare un colpo al cerchio ed uno alla botte, forse l'unico modo per attendere l'arrivo degli Alleati ed essere finalmente di nuovo liberi. Ma in fin dei conti, i tedeschi se ne stanno andando.

La Liberazione, la fine della guerra, gli anglo-americani sono vicini e la speranza, nel cuore degli abitanti di Montelupo si sta riaccendendo mentre un senso di spossatezza e di stanchezza si sta impossessando di chi troppo si è consumato durante questi ultimi duri e stremanti anni.



GRUPPO DI GIOCO

LE FORMAZIONI PARTIGIANE

LA BRIGATA "STELLA ROSSA"

"Dalle belle città date al nemico
fuggimmo un dì su per l'aride montagne,
cercando libertà tra rupe e rupe,
contro la schiavitù del suol tradito.
Lasciammo case, scuole ed officine,
mutammo in caserme le vecchie cascine,
armammo le mani di bombe e mitraglia,
temprammo i muscoli ed i cuori in battaglia."

I Ribelli dell Montagna, Emilio Casalini,
1944



Una formazione partigiana nata per volontà e non per costrizione con uomini che imbracciano le armi senza cartoline e senza precetti. Una formazione numerosa radicata sul territorio che in meno di un anno ha raggiunto oltre mille unità. Una formazione autonoma in cui comunisti, anarchici, socialisti, monarchici, ex-carabinieri, ex militari, contadini, donne, gente comune, si riuniscono sotto un unico dogma: l'antifascismo. Nessuna politica, slegata dai comitati politici comunisti e cattolici, procede per la propria strada con un unico obiettivo: annientare l'oppressore straniero. Una formazione composta da ribelli che può contare sull'appoggio della popolazione che fornisce nascondigli, cibo, aiuti e supporto. Nessuna ricompensa, nessun privilegio. Nascosti nei boschi, celati dalla vegetazione, occultati dalla mon-

tagna. Una formazione combattente che in meno di un anno ha procurato decine di sconfitte e danni all'esercito tedesco con tattiche di guerriglia e sabotaggio. Seppur priva di mezzi e con armi nemmeno paragonabili a quelle della Wehrmacht, procura perdite fortissime al nemico.

Una formazione partigiana che lotta per un'Italia diversa credendo in un futuro migliore se non per se stessi, per i propri figli. Uomini e donne senza eroismi e senza retorica che hanno raccolto dal fango il cuore del popolo italiano pronti a dare la vita.

Una formazione che prende il nome di BRIGATA STELLA ROSSA.

LA BRIGATA "FIAMME VERDI"

"Noi baldi ribelli d'Italia
dal fuoco e dal freddo temprati,
sui monti ci siamo portati
a difendere la patria e l'onor.
Le fiamme verdi dei vecchi alpini
i nostri petti fregiano ancora,
noi vogliam libera la patria nostra
o per l'Italia tutti si muor!"

Prime strofe dell'Inno delle Fiamme Verdi

Leale, onesto, nobile d'animo, sereno e integro: queste le caratteristiche del Patriota delle Fiamme Verdi, messe nere su bianco nel loro atto istituzionale.

Don Domenico "Carlo" Orlandini fondò la Brigata Fiamme Verdi (RE) in seguito ad alcuni dissidi insanabili con la Resistenza di stampo comunista della regione: le discussioni interne di politica, la pratica del saccheggio indiscriminato e l'inettitudine dei comandanti dovevano lasciare il posto alla disciplina ed a uomini dotati di capacità e coraggio.

Questo sono le Fiamme Verdi di Carlo: una brigata di orientamento dichiaratamente cattolico ma indipendente, che fra le proprie fila annoverava combattenti orgogliosi ed integri, attenti alla condotta in guerra dell'alleato tanto quanto a quella del nemico. Sdegnati dall'idea di trarre vantaggi personali da una qualsiasi situazione a danno dei propri fratelli o del Paese, non combattono per l'avventura, né per crearsi situazioni di privilegio o per mettersi al riparo da questioni personali. Fiducioso nell'aiuto di Dio, il piccolo gruppo della Valle del Lavino dei partigiani delle Fiamme Verdi combatte gli invasori con nobiltà d'animo anche verso il nemico vinto ed abbattuto: troppo grande è la causa che il patriota difende per sminuirla con qualunque cosa meno nobile e meno degna.



INVIATI DEL COMITATO DI LIBERAZIONE

NAZIONALE

"Vedevamo a portata di mano,
Dietro il tronco, il cespuglio, il canneto,
L'avvenire d'un mondo più umano
E più giusto, più libero e lieto."
Oltre il Ponte, Italo Calvino, 1961

Il Comitato di Liberazione Nazionale, l'organo di coordinamento tra tutte le formazioni dei ribelli italiani, non ha dubbi: prima di tutto sconfiggeremo il nemico esterno e solo dopo la vittoria decideremo quale forma istituzionale avrà l'Italia rinata. E saranno gli Italiani stessi a deciderlo.

Quale altra idea si potrebbe avere, all'indomani dell'annuncio di un armistizio con gli anglo-americani da parte di un'Italia invasa dalle truppe tedesche? Quale fiducia si può avere nei governanti, dopo aver visto il proprio re fuggire da una capitale dichiarata città aperta? Gli Italiani sono stati delusi a sufficienza da rappresentanti inetti, adesso saranno loro stessi a decidere del proprio futuro. E secondo molti, sarà un futuro radioso, giusto, in cui le differenze e le sperequazioni non saranno tollerate. Un mondo nuovo, un'Italia giusta. Ora tuttavia è il disordine a regnare, e la lotta contro l'occupante deve avere la priorità assoluta, ma nel combatterla ogni divisione politica e sociale deve essere messa da parte.

Ed oltre alla lotta qualcuno necessariamente ha da farsi carico della gestione del Paese: a farlo sarà il CLN, i cui membri non sono solo ardimentosi combattenti, ma anche lungimiranti uomini con una coscienza politica netta che pensano ad un'Italia successiva alla Liberazione, un'Italia il cui destino sarà finalmente forgiato dagli Italiani. Che si tratti dei colli di Roma o dei boschi di Monte Sole, gli uomini del CLN saranno sempre presenti per ricordare a tutti i compatrioti che è nell'ora più buia che occorre alzare lo sguardo da terra e fissarlo nuovamente sulla luce di domani.

I NAZIFASCISTI

UOMINI DELLE BRIGATE NERE

"Brigate nere, avanguardia di morte
siam vessillo di lotte e di orror,
siamo l'orgoglio trasformato in coorte
per difendere d'Italia l'onor.
Viva l'Italia! Fascisti, a noi!

Il Fascio è simbolo di tanti Eroi
Brigate nere, dai saldi cuori
contro i nemici di dentro e di fuori!"
Inno delle Brigate Nere, 1944

Qualcosa bisognava fare, il sacro suolo della patria ero insozzato dallo stivale straniero e compito di ogni vero Italiano, di ogni vero Fascista, era difenderlo, dopo l'infame tradimento del Re. E' questo che in molti hanno pensato, quando si sono recati a Bologna, scendendo dalle borgate dell'Appennino, agli inizi di questo Luglio del '44, per portare i documenti necessari ad unirsi alla XXIII Brigata Nera "Eugenio Facchini". Guidati da Augusto Malagoli, belli e virili nelle divise nere rabberciate alla bell'e meglio, pronti a partire per la linea Gotica con i fucili in spalla e l'Italia nel cuore. Tornarono invece a casa, a Montelupo e nelle altre frazioni: "riservisti", dissero, senza altre armi che vecchie pistole ed il compito di combattere "per la difesa dell'ordine della Repubblica Sociale Italiana, per la lotta contro i banditi e i fuori legge e per la liquidazione di eventuali nuclei di paracadutisti nemici". In pratica, per ammazzare i compaesani partigiani ed i primi fra gli alleati infiltratisi oltre la Gotica. Non sono in pochi a dubitare del loro futuro e della sorte della Repubblica e del Duce. Ma l'imperativo categorico è ancora valido: "Credere, Obbedire, Combattere". E le Brigate Nere non saranno da meno.

MILITI DELLA REPUBBLICA SOCIALE ITALIANA

"Dell'Italia nei confini
Son rifatti gli Italiani,
Li ha rifatti Mussolini
Per la guerra di domani,
Per la gioia del lavoro,
Per la pace e per l'alloro,
Per la gogna di coloro,
Che la Patria rinnegar."
Giovinezza, Inno non ufficiale della RSI

Con la fondazione della Repubblica Sociale Italiana il Fascismo è tornato, più fiero che mai, sbandierando rinnovamento e nuovo vigore per un partito che in molti davano per morto o disperso. Forse a Salò è Hitler a muovere i fili di Mussolini, ma i veri Fascisti non molleranno mai la presa. "Semper fidelis". Al Duce. Alla Patria. All'Onore.

E' dell'8 dicembre del '43 l'istituzione della Guardia Nazionale Republicanada parte del Duce: essa raggruppa uomini del Regio Esercito, dei Carabinieri Reali, e di altri enti paramilitari. Uomini valorosi e d'onore, che per nulla al mondo tradirebbero la causa che hanno giurato di difendere. Il



I RIBELLI DELLA MONTAGNA - L'ULTIMA NOTTE DI MONTELUPO - GRVIT/RIBELLI



nemico anglo-americano avanza pressando contro i confini dell'italico suolo patrio, ben poco si può fare per fermarlo; il Tedesco ha perso la propria fiducia verso il vecchio alleato e forse adesso non vede che l'Italia come una terra occupata. Poco importa. Molti nemici significano molto onore e la GNR non mollerà di un passo. Perché è nel camerata al proprio fianco che ciascun Repubblicano può trovare la propria risorsa più preziosa, e tutti sono indispensabili per proteggere non solo il suolo d'Italia, ma ciò che più conta: il suo onore. Boia chi molla!

LE VOLONTARIE DEL SERVIZIO AUSILIARIO FEMMINILE

"Signore del Cielo e della Terra, accogli l'umile, ardente preghiera di noi, donne italiane, che sopra gli affetti più cari, poniamo Te o Signore, e la Patria. [...] Benedici sul mare l'Italia, sulle terre insanguinate ed oppresse, su tutti i cieli, la Bandiera Repubblicana, libera, potente, sicura. Benedici i nostri morti in noi sempre vivi, che levano verso Te, su in alto, la Bandiera d'Italia che mai sarà ammainata. Conservaci il Duce. Benedici."

Dalla Preghiera dell'Ausiliaria, 1943

Le volontarie del SAF sono una risorsa di incalcolabile valore dell'esercito dell'RSI: aerfoniste, marconiste, sarte, infermiere, impiegate svolgono i loro compiti con cura, dedizione e precisione, nelle caserme così come sui campi di battaglia. Icone viventi dell'ideale dell'agusta donna fascista, esse supportano le truppe di Salò emanando un'aura

di fascino radioso e ferrea determinazione. La dura vita dell'esercito non intimorisce di certo le 6000 ragazze al comando dell'inossidabile generale di brigata Piera Gatteschi Fondelli, ed alla bisogna le volontarie non esitano ad imbracciare le armi al fianco dei militi fedeli al Duce. Le vere donne d'Italia, che in guerra sono amazzone accanto alle truppe così come in tempo di pace sono regine nella propria casa, sventolano implacabili il tricolore, intonando canti soavi che annunciano l'irrevocabile vittoria del Fascismo sui suoi vili nemici.

SOLDATI DEL 16. SS-PANZER- AUFKLÄRUNGSABTEILUNG

(16. Reparto di ricognizione di Fanteria meccanizzata)

"Possa Dio onnipotente concedere la sua grazia al nostro lavoro, orientare la nostra volontà, benedire la nostra intelligenza e colmarci della fiducia del popolo! Perché vogliamo combattere non per noi stessi, ma per la Germania!"
da un discorso di Adolf Hitler alla radio

Un reggimento in particolare, tra le Waffen SS dislocate su suolo italiano, è responsabile delle operazioni più delicate e rischiose sulla Linea Gotica durante l'occupazione del 1944. Sono gli uomini dell'16mo Reparto di Ricognizione, al comando dell'Hauptsturmführer (Capitano) Siegfried Von Hoffman, fedelissimo del Maggiore Walter Reder, detto "il Monco", che comanda l'intero reggimento dalle postazioni fortificate della Versilia.



Tra le loro fila, ormai decimate dalla logorante guerra ai ribelli, militano uomini provenienti da ogni parte della Germania: ufficiali decorati durante le precedenti campagne, volontari entusiasti di servire il Reich, ma anche membri della Hitlerjugend, giovanissimi, arruolati con o senza consenso e spediti al fronte, lontano da casa e dalla Patria.

Uomini diversi per formazione e estrazione sociale, ma accomunati dalla profonda fede nel Führer e nella madrepatria - uomini pronti a servire e persino a morire per una causa superiore, per la supremazia del popolo tedesco e per l'eliminazione dei pericoli del capitalismo anglo-americano, affinché il mondo conosca la pace e la prosperità che solo il Terzo Reich può garantirgli. E perché il sogno del Führer e del popolo tedesco sia compiuto, gli uomini del 16mo sono pronti a eliminare ogni ostacolo che tentasse di opporsi al cammino della Germania: sia esso un traditore, un fiancheggiatore, un comunista, un ebreo o uno di quei banditi che gli italiani si ostinano a chiamare "partigiani".

DONNE AL SEGUITO DELLE WAFFEN-SS

Kinder, Küche, Kirche
(figli, cucina, chiesa)

Guglielmo II di Prussia, sulle donne tedesche

L'esercito tedesco non sarebbe nulla senza il poderoso apparato di supporto e seconde linee che fedelmente segue e serve i combattenti: così come un atleta ben allenato non può sferrare un colpo senza la partecipazione di tutto il suo corpo, così la Germania non potrà vincere questa guerra se non grazie al sacrificio della popolazione tutta, nerbo e muscolo scattante al servizio del Reich. Ecco dunque muoversi sulle posizioni della Linea Gotica, insieme ai combattenti del 16mo Panzergrenadier, svariate figure, fondamentali per la vittoria della Germania. Molte di esse sono donne: cuoche, infermiere, ma anche mogli e figlie degli ufficiali, oltre che ovviamente uomini non combattenti: genieri, artificieri, inservienti e contabili - ingranaggi ben oliati necessari al perfetto funzionamento della macchina bellica. Chi pensasse alle seconde linee come ad un ricettacolo di inetti e inabili alla guerra sbaglierebbe: ciascuno deve compiere il proprio dovere e ha un compito da svolgere, efficientemente e senza sprechi. Ciascuno è parte del magnifico e ordinato organismo del Reich: ognuno è una piccola cellula, periferica eppure fondamentale e necessaria, connessa a milioni di altre, e sottoposta perfettamente al Führer del popolo tedesco e al Partito Nazionalsocialista che Egli presiede.

GLI ABITANTI DI MONTELUPO

Anche in un remoto paese gli effetti del conflitto irrompono prepotenti e inarrestabili. Soprusi, rappresaglie, scaramucce, fucilazioni... Non è facile essere vicini alla linea di confine, nell'estate del '44. La maggior parte degli abitanti ha cercato di assecondare il corso degli eventi evitando di dare nell'occhio per non avere problemi. Ma la guerra incombe, è appena al di là del crinale: non è più tempo di tergiversare. In molti si sono uniti alle formazioni partigiane, chi con Sirio e la sua Stella Rossa, chi partendo per monti lontani. C'è chi invece considerarsi ribelli i partigiani, vili traditori colpevoli di aiutare l'esercito invasore; c'è chi si è unito alle forze armate dell'RSI ed è stato spedito lontano ad eseguire gli ordini del Duce. C'è poi chi si domanda quanta fedeltà sia ancora dovuta al Re, quanta all'esercito, quanta al Partito. In molti ancora non hanno scelto, o forse non hanno capito, da parte gli convenga schierarsi.



La situazione è confusa, difficile dire cosa sia giusto e cosa sia sbagliato. Anche la presenza dell'alleato tedesco nel fondovalle, che molto spesso sembra ben lontano dall'essere il fedele compagno che viene dipinto dalla propaganda e dalla radio, non riesce a riportare l'ordine. La vita a Montelupo non è facile: non lo è mai stata, e la guerra non ha migliorato le cose. Il borgo è ormai quasi solamente popolato da donne ed anziani: gli uomini sono partiti e lontani, qualsiasi strada abbiano scelto. I bambini, spediti dai parenti in luoghi più sicuri. Gli unici in età virile rimasti in paese sono i padroni, il medico, il prete: uomini troppo ricchi, troppo saggi o troppo codardi per sporcarsi le mani. Le donne del villaggio, al contrario, sono forti e decise, donne di montagna, che da sole sanno ben sporcarsi le mani e cercano di tirare avanti aiutando i loro uomini, per quanto possono. In molte aiutano fratelli, mariti e parenti che si sono ritirati sui monti, ma non sono poche nemmeno quelle fedeli al Duce e al Partito, che non vedono di buon occhio le giovani staffette partigiane, e anzi farebbero di tutto perché i Ribelli se ne andassero dalla valle. E poi ci sono quelle che pregano, ogni ora del giorno, perché questa maledetta guerra finisca presto, e che il sangue finisca di scorrere.



COME SI GIOCA



REGOLE "NARRATIVE"

Ricorda che ogni nota presente su questo documento, ogni indicazione e ogni "regola" propriamente detta sono state pensate in funzione dell'efficacia narrativa dell'evento. Non c'è nulla da vincere per i giocatori, non ci sono checkpoint da raggiungere prima degli altri, non ci sono punti da guadagnare. L'intero evento è stato pensato come una grande narrazione collettiva: ogni vostra azione andrà a influire nel flusso narrativo, esattamente come se fossimo tutti seduti a un grande tavolo e intervenissimo a turno per raccontare qualcosa. Agite e comportatevi di conseguenza, dunque: siate capaci di interpretare una scena anche se va a vostro sfavore, sappiate dirigere le vostre trame in questa direzione, sappiate distribuire spunti narrativi a tutti coloro con cui interagite: il larp è un'attività sociale e collettiva, nessuno si diverte se non fa divertire gli altri. Soprattutto, ricordate che non esistono scelte narrative "giuste" o "sbagliate" in senso assoluto, e che quindi nessuno, nemmeno lo staff, ha il diritto di sindacare quello che deciderete di compiere.

RITMO DELL'EVENTO

"I ribelli della montagna" vuole giungere ad un climax, essere un'escalation, un accelerando: da una situazione relativamente tranquilla, per quanto possibile in quei tempi così difficili, gli eventi precipiteranno rapidamente arrivando, verso la fine del nostro larp, alle estreme conseguenze. È importante che questo sia chiaro per tutti, e che tutti agiscano in questa direzione: nessuno, ad esempio, dovrebbe scatenare

sparatorie dopo pochi minuti dall'inizio del gioco, nessuno andrà a cercare il suo peggior nemico a poche ore dall'incipit, così come nessuno dovrebbe rilassarsi bevendo un bicchiere di latte quando tutto starà precipitando. Lasciatevi coinvolgere dagli spunti narrativi che gradualmente si sveleranno, e aiutateci a indirizzare la storia a cui daremo vita in questa direzione. In particolare la prima parte dell'evento, fino al pomeriggio di sabato, dovrebbe concentrarsi sull'esperienza di ricreare la vita quotidiana del 1944. Indicativamente fino al pomeriggio di sabato, lo staff non inserirà spunti di gioco particolarmente drammatici e ci si aspetta che nemmeno i giocatori lo facciano. A partire da una serie di avvenimenti del sabato pomeriggio, invece, la tensione narrativa dovrà salire fino a raggiungere il suo apice attorno alle 12 di Domenica: la seconda parte, quindi, vuole focalizzarsi sulle risoluzioni drammatiche, le grandi scelte dei personaggi, il tragico epilogo dei conflitti, qualsiasi esso sarà.

INDICAZIONI NARRATIVE E "BUSTE FATO"

"I ribelli della montagna" non prevede alcuna interruzione del flusso narrativo: dall'ingresso in gioco fino all'epilogo dell'evento, non ci saranno pause di alcun tipo. Lo staff consegnerà a ciascun giocatore un prologo durante la segreteria: in esso saranno contenute indicazioni narrative, spunti di gioco e la situazione contingente in cui il personaggio si troverà all'inizio dell'evento. Alcuni personaggi potranno ricevere indicazioni narrative più restrittive, che chiamiamo "fato". Se nel tuo prologo è presente un fato, ricorda di eseguire il più precisamente possibile le indicazioni che esso ti indicherà - un fato non è un consiglio, è un obbligo. Esempi di fato: "Alle 10 della sera di Venerdì recati in visita a tuo cugino Paolo"; "Entro il pomeriggio di sabato accusa pubblicamente Pin di tradimento", "Allontanati dal tuo turno di guardia con una scusa e vai a trovare la prostituta del paese" etc.

Solitamente i fatti fanno parte di trame più ampie e sono necessari ad innescare eventi che coinvolgono diversi gruppi di personaggi. Se il fato che ti viene richiesto di eseguire ti appare forzato con la curva narrativa del tuo personaggio, raggiungi il personaggio-ponte (vedi paragrafo "Lo staff in gioco") della tua fazione e ragionane con lui.

Poiché non esistono pause durante il gioco, è possibile che lo staff abbia bisogno di indirizzare alcuni sviluppi narrativi attraverso



la consegna di fati a particolari personaggi durante l'evento. Se il personaggio-ponte della tua fazione ti chiamerà in disparte e ti consegnerà una busta contrassegnata con il logo dell'evento, trova un luogo appartato, leggi le indicazioni e gioca il fato che vi sarà contenuto esattamente come se fosse stato segnalato nel tuo prologo.

INTENSITÀ E SICUREZZA: SAFWORD E SCENE DELICATE

PREMESSA

Se vuoi partecipare a "I ribelli della montagna", ti impegni a evitare di compiere azioni pericolose o eccessivamente fastidiose, per te stesso o per gli altri partecipanti. Analogamente, ti impegni ad accettare il normale contatto fisico e l'interazione verbale da parte degli altri partecipanti: accetti che durante il gioco ti capiterà di essere abbracciato, afferrato, insultato, trasportato a braccia, baciato, perquisito, minacciato, colpito con repliche innocue in gomma di manganelli e coltelli, legato. Il tutto naturalmente con la dovuta cautela e rispetto dell'incolumità fisica e del comune senso del pudore. Per gestire in sicurezza il contatto fisico, è necessario che tutti i partecipanti:

- » usino buon senso ed evitino azioni chiaramente pericolose, per sé o per gli altri;
- » siano prudenti, gradualisti e progressivi: anziché rifilare un ceffone improvviso a un perfetto sconosciuto, puoi ad esempio prenderlo per il bavero, o dargli una delicata spintarella, per assicurarti che la cosa non gli dia fastidio;
- » abbiano particolare cautela con le pistole scacciaacani;
- » usino, eventualmente, il contatto fisico per costruire collaborativamente belle scene e mai per "imporsi" sugli altri giocatori. La violenza è simulata, mai reale. Se vuoi strappare di mano il manganello a un altro personaggio, metti la mano su di esso e gioca la scena: se l'altro sta al gioco, cederà; o magari fingerà resistenza e poi cederà. Ma se l'altro resiste davvero, NON iniziare un braccio di ferro! Nonostante questo ci aspettiamo che tu, come in uno spettacolo teatrale, non abbia problemi a interpretare interazioni "soft" come abbracci, baci a stampo, schiaffi in faccia e altre azioni che fanno parte della vita di tutti i giorni.

SAFWORD

Il gioco prevede tre parole di sicurezza che tutti i partecipanti conoscono e rispettano:

- » **"Vacci Piano"** - questo significa: continua a giocare, ma rallenta, fai attenzione, quello che stai facendo o dicendo mi potrebbe dare fastidio o essere pericoloso. L'altro partecipante continua a giocare, ma interrompe il contatto fisico o cambia argomento o lascia riprendere il fiato a chi ha detto "Vacci Piano".
- » **"È tutto qui?"** - questo significa: qualunque cosa tu mi stia facendo o dicendo, fallo pure, anzi, di più! Non preoccuparti di 'trattenere il colpo', anzi facciamo questa scena un po' più reale, perché mi interessa e mi diverte.
- » **"PAUSA!"** questo significa: quello che stai facendo mi ha fatto male o mi ha messo troppo a disagio per poter continuare a giocare, il tutto secondo il mio personale ed insindacabile metro di giudizio. L'altro giocatore interrompe immediatamente l'azione di gioco o la scena e lascia in pace chi ha detto "PAUSA!"

Qualche esempio pratico:

- » Franco cattura il partigiano "Lince" e gli lega i polsi, con la corda un po' stretta. Lince dice "Vacci Piano" e Franco prontamente allenta la stretta.
- » Franco lega i polsi di Lince facendo un semplice giro di corda con un fiocco. Lince dice "È tutto qui?" Franco fa un nodo più realistico e credibile.
- » Franco inizia a legare i polsi di Lince, ma questi ha una spalla slogata o comunque non vuole essere legato. Lince dice "PAUSA" e Franco smette di legarlo e lo "lascia in pace".

AZIONI "DELICATE" E RISPETTO RECIPROCO

- » **Perquisire:** Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone intime come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati nelle tasche, nella borsetta, nella valigia o in altri posti simili.
- » **Rispetto delle proprietà altrui:** se il tuo personaggio deruba, ad esempio, la giacca o la radio di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore o dello Staff. In questi casi ricorda sempre di avere il massimo rispetto delle proprietà altrui e di tutti gli oggetti di scena e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il realismo impone di disarmare e rapinare



"davvero" gli avversari, ma il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e gli oggetti degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato "davvero".

» **Legare, bendare, trasportare, scene romantiche, ubriacarsi:** Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose sono regolate dalle parole di sicurezza "Vacci Piano, Tutto qui?" oppure "PAUSA". In ogni caso, per quanto sia masochista il giocatore legato, non devi mai, per nessun motivo compiere azioni oggettivamente pericolose o sgradevoli (es. trasportare qualcuno a spalle giù per una ripida rampa di scale). Se interpreti una scena intima (abbracci, carezze, baci ecc.) evita accuratamente tutto ciò che può essere fastidioso o invadente per l'altro giocatore e rispetta i suoi "Vacci piano". Per quanto riguarda l'inscenare situazioni di abuso o stupro, ti chiediamo di evitare del tutto, anche se tutti i giocatori coinvolti fossero consenzienti: molte persone sono infastidite dal semplice verificarsi di queste scene, che di rado aggiungono qualcosa di significativo al gioco. All'evento sono presenti alcolici, ma stai attento a bere sempre con moderazione, come se dovessi guidare o se fossi a cena con i tuoi suoceri. Se ti accorgi di essere alticcio, evita qualsiasi situazione di contatto fisico. Se gli organizzatori si accorgono che sei ubriaco, ti manderanno a schiarirti le idee fuori dal gioco, per un paio d'ore o fino alla giornata successiva.

» **Prigionia e tortura** - Se prendi qualcuno prigioniero, rispetta sempre queste indicazioni:

» Non legare nessuno con le mani dietro la schiena o per il collo ed evita nodi troppo stretti. Se bendi gli occhi di qualcuno, sei responsabile che non vada a sbattere e non cada nel dirupo.

» Non lasciare il prigioniero da solo, se non per preparare una scena di fuga (in cui tu, come giocatore, decidi che il tuo personaggio "si lascia scappare" il prigioniero: giocare da soli è noioso. Assicurati che il prigioniero riceva acqua e cibo.

» Se la scena di prigionia sta diventando noiosa, per te o per il prigioniero, è tempo di concluderla. Se sei il prigioniero, puoi porre fine alla scena cedendo alle richieste dei tuoi carcerieri e facendo loro un'offerta sincera e plausibile in cambio della tua liberazione. I carcerieri dovrebbero sempre accettare la tua offerta, o fare una controproposta credibile e far andare avanti il gioco. Se sei il carceriere, puoi concludere la prigionia organizzando uno scambio di ostaggi, o "lasciandoti scappare" il prigioniero.

» Se la prigionia si protrae

per più di un'ora, il prigioniero e il carceriere dovrebbero trovare un modo credibile e drammaticamente appropriato per porre fine alla scena e andare avanti con la storia. Cercate di usare la prigionia per creare gioco, non per bloccare quello di qualcuno. Trattative per la liberazione del personaggio, dialogo, messaggi, minacce, imboscate: la prigionia può dare luogo a tutte queste occasioni di gioco e a molte altre!

» In caso di tortura, la vittima deve sempre crollare dopo pochi minuti, cedendo alle richieste dell'aguzzino, rivelandogli informazioni e eventualmente confessando colpe vere e false. Solo alla fine dell'evento (vedi "Violenza, risse, ferite...") chi viene torturato può scegliere di morire sotto i ferri del suo carnefice, anziché di cedere. Il torturatore non può fare nulla per impedirlo.



VIOLENZA, RISSE, FERITE, CURE E SCONTRI A FUOCO

IL CLIMAX DELLA VIOLENZA

"I ribelli della montagna" "I ribelli della montagna" è un evento che dal punto di vista emotivo e di coinvolgimento nel gioco farà vivere ai partecipanti un crescendo di intensità. Lo sviluppo narrativo dell'evento andrà in questa direzione e ci si aspetta che anche le scelte e le azioni dei giocatori concorrano a questo scopo. (vedi paragrafo "Ritmo dell'evento") A partire dal pomeriggio di sabato, la situazione precipiterà sempre più rapidamente, fino a raggiungere il punto di non ritorno, il momento delle grandi scelte e delle rese dei conti attorno a mezzogiorno di domenica. Il livello di violenza, quindi, sarà gradualmente incrementato, dalla "normalità", in cui i contrasti sono risolti con la discussione e l'intervento della legge, fino ad arrivare al punto in cui nessuno avrà remore



a utilizzare le armi contro chi fosse suo nemico. Pur non volendo incanalare troppo il vostro gioco, ecco alcune indicazioni di massima per gestire il livello della violenza durante l'evento (che verranno poi puntualizzate nei paragrafi successivi):

- » Venerdì sera e sabato mattina si tenderà a cedere alla minaccia delle armi, nessun giocatore inizierà sparatorie o ferirà in modo grave un altro giocatore, salvo situazioni indotte dallo staff.
- » Sabato pomeriggio sarà possibile reagire alla minaccia delle armi bianche, ma non alle armi da fuoco. Nessun giocatore inizierà sparatorie, eccetto ordini dei suoi superiori. Sarà possibile subire ferite gravi e invalidanti.
- » A partire dalla notte tra Sabato e Domenica, si potrà tentare di resistere a ogni minaccia (a proprio rischio e pericolo, e coerentemente con il proprio roleplay), sarà possibile sparare su propria iniziativa, sarà possibile subire ferite gravi e invalidanti e sarà possibile morire.

RISSE DISARMATE, SCONTRI E REALISMO DRAMMATICO

Durante il nostro evento ci aspettiamo che ogni giocatore sia pronto ad affrontare (anche grazie ad alcuni workshop pre-evento dedicati a mostrarvi alcune tecniche adatte) piccole scene di rissa e scontro fisico in modo sicuro, drammaticamente efficace e divertente. Queste scene vanno ovviamente, se necessario, regolate con le safewords esplicitate nell'apposito paragrafo. Le risse e gli scontri disarmati non danno conseguenze e danni fisici, a meno che tu non ritenga che giocare una scena del genere sia interessante per la storia del tuo personaggio. Come in ogni momento del gioco, la scelta sta al giocatore che subisce la scena - non sindacare mai le sue scelte, nemmeno se ti sembrano palesemente incoerenti: ciascuno è responsabile del suo gioco per sé e per gli altri.

Qualche esempio: Franco e Benito, due squadristi, giocano una scena di pestaggio disarmato ai danni di Paolina, una staffetta partigiana. Paolina può scegliere di reagire, in modo coerente, giocando diverse reazioni. Per esempio:

- » può rialzarsi dolorante e andare a riposare per mezz'ora sul suo letto, cercando poi le sue colleghe per raccontare ciò che le è accaduto
- » può rimanere sofferente a terra e interpretare l'impossibilità di camminare fino a che qualcuno non la aiutasse
- » può chiedere aiuto a gran voce e simulare conati di vomito... e mille altre possibilità.



SCONTRI ARMATI E FERITE

La regolamentazione degli scontri armati sarà di poco più precisa: esistono due livelli diversi di ferimento causati dalle armi da fuoco e bianche; questi non sono che vaghe indicazioni di come giocare la ferita e di che conseguenze essa ha in gioco. Anche qui, giudice ultimo e responsabile è chi subisce la ferita. In particolare:

- » qualche colpo di manganello, una coltellata, un lungo pestaggio con oggetti contundenti, portano il personaggio allo status di **Ferito** - un personaggio ferito può muoversi o chiedere aiuto, interpretando come meglio crede la ferita. Ritournerà ad essere sano solo dopo una scena di "cura" operata da un medico o un infermiera (vedi "Conseguenze delle ferite" per dettagli).
- » un colpo di pistola, svariate coltellate, un pestaggio da parte di molte persone accanite per molti minuti possono portare un personaggio ad essere **Ferito Gravemente**. Un ferito grave non potrà muoversi senza aiuto, ma potrà chiamare in suo aiuto i suoi compagni. Se nessuno gli verrà in aiuto, potrebbe decidere di morire per le ferite riportate (da domenica mattina in poi).
- » essere crivellati da molti colpi, subire esecuzioni, essere bersaglio di colpi di pistola quando già feriti, essere accoltellati da svariate persone (e subire altre scene simili) porterà rapidamente alla morte un personaggio. Nessuno può tuttavia negare le "ultime parole" a un morente - pronunciarle è una scena bella e intensa che ciascuno ha il diritto di giocare. Ricordate di non dare o suggerire "colpi di grazia" esteticamente poco sensati ("tagliamogli la testa e facciamogli lo scalpo") o pericolosi ("spariamogli in fronte da pochi centimetri). E' possibile giocare queste scene solo a partire dalla tarda notte tra Sabato e Domenica.

In generale, ricordate di portare i colpi in modo realistico (fingete di avere in mano manganelli e non repliche in gomma) e di subire con teatralità ogni colpo; durante il workshop esploreremo con più puntualità anche questo tipo di scene.





SCONTRI CON ARMI DA FUOCO

La risoluzione degli scontri a fuoco è fondamentalmente di impostazione narrativa e drammatica: non esistono regole precise, anche e soprattutto perché le armi che utilizziamo non emettono nessun tipo di proiettile (per dettagli sulle armi in gioco, vedi il paragrafo dedicato). Ci rimettiamo quindi al buon senso e alle scelte narrative di ogni giocatore, limitandoci a fornire qualche indicazione di massima. Giocheremo qualche scena esemplificativa durante il workshop per chiarire meglio questi concetti.

- » più il bersaglio e la bocca di fuoco sono vicini, più è probabile (e quindi coerente) che il bersaglio sia colpito
- » è molto probabile che un colpo sparato a chi sta scappando ed è di spalle non vada a segno, perché, semplicemente, il giocatore non vedrà che state sparando proprio a lui. Se volete colpire qualcuno all'improvviso, attirate la sua attenzione con un urlo o un insulto.
- » un colpo sparato a un uomo legato e a pochi metri (tipica scena di esecuzione) sicuramente andrà a segno
- » durante una sparatoria, se siete nascosti dietro a qualche ostacolo e in una posizione "sicura", è meno probabile che si venga colpiti. Viceversa, se rimanete in campo aperto tra due linee di fuoco, è quasi certo che almeno un colpo, da un lato o dall'altro, vi falci inesorabilmente.

CONSEGUENZE DI ESPLOSIONI,

GRANATE E ARMI CHIMICHE

Durante l'evento saranno presenti e a volte utilizzate anche dai giocatori armi di tipologia diversa, che provocheranno esplosioni controllate ma scenicamente convincenti e colonne di fumo. Saranno rappresentate da fumogeni, petardi e apparecchi pirotecnici. In generale, quando

un'esplosione o un arma di tipo chimico detona vicino a voi (cioè ogni volta che sarete nei pressi, anche solo a 5-10 m) ne verrete Feriti Gravemente.

CONSEGUENZE DELLE FERITE

L'evento, per quanto realistico, è comunque un larp: non vogliamo in nessun modo che qualcuno passi gran parte del suo evento ad annoiarsi perché è stato ferito e nel mondo reale avrebbe bisogno di medicazioni che richiederebbero lunghe convalescenze. In ogni caso, questo larp ha un livello di realismo più elevato che altri eventi che abbiamo giocato in precedenza: vi chiediamo di tenerne conto durante il gioco e nella vostra gestione delle ferite.

In generale, una volta che un personaggio viene ferito, non ritornerà sano entro la fine dell'evento: potrà però dopo qualche tempo, dopo essere stato medicato e aver giocato qualche scena appropriata, ritornare ad avere abbastanza forze in corpo da muoversi e partecipare attivamente al gioco. Riguardo le conseguenze di una ferita, ciò che un medico, infermiere e simili vi dice è verità all'interno del mondo di gioco (*"Devo operarti per estrarre il proiettile, e dovrai stare sdraiato almeno per qualche ora prima di ritornare a camminare"*, *"E' solo un graffio, lascia che ti bendi e non fare movimenti bruschi, ma ti passerà presto"* etc); ricordate un personaggio ferito o ferito gravemente deve in ogni caso essere visitato da un medico o da un infermiere per migliorare la sua situazione. Prendetevi cura dei feriti, la loro gestione sarà sicuramente foriera di bellissime e intensissime scene. Il medico dovrà simulare in modo realistico e convincente la medicazione, giocando una scena intensa e coinvolgente con il suo paziente. Chiariremo con più puntualità durante il workshop ai personaggi "medici" il decorso delle ferite: ovviamente, più grave sarà la ferita, più tempo sarà necessario a rinvigorirvi - sappiate in ogni caso che, come nella realtà, essere feriti in qualsiasi modo ha delle conseguenze piuttosto pesanti: non usate violenza in modo troppo gratuito all'inizio dell'evento, né sfidate in modo troppo palese personaggi armati: ogni scelta ha le sue conseguenze...

LINGUE DI GIOCO

Per la prima volta in un evento di Terre Spezzate esploreremo l'utilizzo di diverse lingue all'interno dell'evento. L'utilizzo di queste verrà regolamentato in maniera piuttosto rigida, sia per cercare di dare coerenza alla narrazione sia per agevolare il gioco



degli International Players, ospiti internazionali non parlanti italiano che parteciperanno all'evento. In particolare, all'interno della narrazione esisteranno unicamente due lingue, l'italiano e l'inglese. Utilizzeremo anche alcune parole in tedesco (soprattutto ordini per i quali forniremo un vademecum ai personaggi delle SS), ma saranno solo note di colore - nessuno sarà obbligato a conoscere il tedesco per giocare un soldato nazista. Inglese e italiano si porranno invece dialetticamente all'interno delle dinamiche di gioco. Alcuni personaggi, contrassegnati dall'etichetta "Anglofono" durante la selezione dei ruoli, dovranno essere interpretati da giocatori con una buona conoscenza dell'inglese: essi saranno gli unici, oltre ai PG effettivamente stranieri, a conoscere la lingua straniera all'interno del mondo di gioco. Questo permetterà loro di dialogare con gli International Players, ma anche di comprendere comunicazioni radio, testi, lettere e biglietti scritti in lingua inglese. Tutti gli altri giocatori invece interpreteranno personaggi che ignorano completamente la lingua straniera: non comprenderanno chi parlasse loro in inglese né la lingua inglese scritta. Ovviamente, in caso il giocatore sia un laureato ad Oxford, dovrà sforzarsi di interpretare ignoranza e incomunicabilità per tutta la durata dell'evento. Chiediamo inoltre, per quanto possibile, di utilizzare una pronuncia italiana "standard", e soprattutto di non caratterizzare con pronunce dialettali marcate il proprio personaggio.



LE VECCHINE DEL VILLAGGIO

A "I ribelli della montagna", tutti i partecipanti sono sempre in gioco e non esiste alcun segnale né sistema per indicare l'essere "fuori dal gioco". Tuttavia, poiché gli organizzatori potrebbero aver bisogno di muoversi all'interno dell'area per esigenze fuori dal gioco (come preparare una scenografia, portare il cibo o andare a interpretare un personaggio che proviene da altrove), usano un accorgimento per passare inosservati: indossano una riconoscibile mantella sulle spalle verde e fingono di essere anonime vecchine. Ricorda: nessuno bada alle vecchine del villaggio. Infatti non hanno nessuna rilevanza nella storia, non sono 'veri' personaggi, non hanno nulla da dire perciò è inutile parlarci... e tutto quello che sentono, resterà tra gli organizzatori. Se vedi un organizzatore vestito da "vecchina del villaggio", ignoralo e continua a giocare. Se, nella penombra, ti capitasse di apostrofare una vecchina con un "Chi va là?" o simili, se sentirai la risposta "Sono solo una povera vecchina", ignorala e passa oltre.

IL PERSONAGGIO-PONTE

Inoltre, ogni fazione di gioco avrà un personaggio di riferimento, chiamato "personaggio ponte" e interpretato da uno staff, che sarà presentato durante i workshop: puoi rivolgerti a lui per qualunque esigenza che abbia a che fare con il gioco (domande, spiegazioni etc) o nel caso di problemi fuori gioco. Lo staff in gioco sarà inoltre estraneo da ogni tipo di intrigo, questione, trama, investigazione: non è mai colpa sua, non sarà mai e in nessun modo coinvolto, quindi, non considerarlo nemmeno nella lista dei sospetti. Il personaggio-ponte è inoltre responsabile della gestione dei pasti per ciascuna fazione: se il tuo personaggio è "di corvée", è a lui che devi fare riferimento per il tuo ruolo di supporto.

L'ISTITUTO LUCE

Durante il larp saranno presenti nell'area di gioco svariati fotografi e videomaker, che registreranno e documenteranno molte fasi dell'evento, seguendo ciascuna fazione piuttosto da vicino. Saranno in costume e cercheranno di essere il meno invasivi possibile: ignorateli - siamo certi che apparire in fotografie splendide e nel primo docufilm girato durante un larp in Italia valga il piccolo



disturbo che vi arrecheranno. I reporter potranno interpellarvi durante momenti poco concitati del gioco, richiedendo piccole interviste al vostro personaggio e presentandosi come "cineoperatori dell'Istituto Luce": se spezzare l'illusione narrativa per qualche istante vi disturba, sentitevi liberi di rifiutare senza alcun tipo di problema. In ogni caso, come è ovvio, i cineoperatori, anche qualora vi interpellassero, non esistono nel mondo narrativo (non sono né vanno coinvolti in trame e intrighi) e fanno parte dello "sfondo", esattamente come le vecchine o i sassi del fiume.

Diffusione di foto e riprese: prima del gioco vi chiederemo di firmare una liberatoria per l'utilizzo di foto e video che vi ritraggono. Chi avesse problemi a riguardo è pregato di contattare lo staff.

AREA DI GIOCO

LIMITI DELL'AREA DI GIOCO

L'area di gioco, piuttosto ampia, vi verrà indicata con puntualità durante il workshop. Indicativamente, essa si sviluppa su tutto il fianco della collina dove è edificato il Villaggio delle Stelle, prendendo come limite "a monte" (Est) gli edifici del Rifugio del Gallo e a valle (ovest) il torrente Pellice. Le azioni e le animazioni si concentreranno quindi nelle zone boschive a valle della strada asfaltata, oltre che ovviamente all'interno del nucleo abitativo del villaggio. L'area di gioco prosegue per circa 1 km sia a nord che a sud, senza essere puntualmente delimitata.

Chiediamo a tutti di evitare di spingersi più a monte, se non per poche decine di metri: poco distante in quella direzione è posizionato il parcheggio per le auto, e, a circa 500m lungo la strada, sono presenti alcune abitazioni private. In ogni caso, all'interno della finzione narrativa, non è possibile fuggire da Montelupo.

AREE "VIETATO L'INGRESSO"

Il gioco si svilupperà in quasi tutti gli interni del Villaggio e del Bosco del Gallo, oltre che ovviamente nei boschi e negli spazi esterni appositamente allestiti. Saranno presenti tuttavia alcune stanze o edifici, contrassegnati da vistosi cartelli "**Elettricità - pericolo di morte**", in cui non sarà possibile giocare per esigenze dello staff o del proprietario del luogo. Chiediamo a tutti di rispettare questo divieto, se non in caso di emergenze di qualsiasi tipo.

AREE "DI SERVIZIO"

Il villaggio include alcune stanze ed elementi d'arredo, come bagni, docce e frigoriferi, che pur essendo anacronistiche non possono essere eliminate. Confidiamo che farete del vostro meglio per limitare le scene giocate in questi ambienti: nessuno andrà a dichiarare amore eterno alla sua donna mentre ella starà aprendo il frigorifero, nessuno nasconderà il tesoro appena recuperato sotto al cuscino, nessuno si nasconderà nel bagno per salvarsi dai rastrellamenti nazisti.

LA SCATOLA NERA

E' facile che partecipare a "**I ribelli della montagna**" dia adito a riflessioni personali sul periodo storico della Resistenza, sul nostro stesso periodo storico, su temi di attualità o semplicemente può suscitare pensieri che si ha voglia di condividere. Per questo scopo verrà allestita una stanza speciale, detta "scatola nera", dove sarà possibile per i giocatori ritirarsi, uscendo dal gioco, e registrare tramite una telecamera la propria libera testimonianza. Per accedervi, basterà contattare un membro dello staff che vi ci condurrà, vi aiuterà nell'uso della telecamera e poi vi lascerà registrare in tutta tranquillità. I filmati dei giocatori che daranno il consenso, saranno montati all'interno del video che documenterà il gioco de "**I ribelli**". Quelli dei giocatori che invece non firmeranno il consenso, rimarranno di proprietà del giocatore stesso e di nessun altro. La scatola nera servirà a riordinare i pensieri suscitati dalle tematiche che vivrete nel gioco, condividerli con chi vorrete e raccontare a più voci quello che si è vissuto.

FINE DELL'EVENTO

Il finale dell'evento, dopo il climax, sarà segnato dalla presenza di una voce fuori campo che narrerà l'epilogo dei fatti narrati. Essa sarà diffusa nella piazza del Villaggio o alla Casa del Gallo, insomma nel luogo dove (a seconda delle scelte di gioco che effettuerete) presumibilmente avverrà l'epilogo dell'evento. Se vi trovate nei boschi dopo il mezzogiorno di domenica, (nonostante la narrazione che vi porterà quasi certamente al villaggio) cercate di raggiungere le zone abitate e di giocare le scene finali insieme agli altri giocatori.

Alla conclusione dell'epilogo narrato, l'evento sarà concluso: sentitevi liberi di applaudire o di venire a cercare con un machete quegli infami dei suoi organizzatori.





INFORMAZIONI PRATICHE

L'evento si svolgerà al Villaggio delle Stelle, Lusernetta (TO) in due weekend successivi, il 10-11-12 Luglio e il 17-18-19 Luglio 2015. Ciascuna replica sarà virtualmente identica nelle premesse, sebbene, come è ovvio per ogni larp, le risoluzioni e le azioni dei giocatori (e quindi la direzione narrativa) saranno evidentemente diverse. Gli orari e le attività pre-larp sono identiche per entrambe le repliche. Il ritrovo è previsto per le 14:00 del venerdì, per entrambe le repliche, per sbrigare tutte le formalità ed i preparativi necessari ad iniziare il gioco (consegna dei materiali e dei costumi, workshop, ecc). E' possibile arrivare in loco a partire dalle 16.00 di Giovedì pomeriggio. Nota che la segreteria e il noleggio costumi per i personaggi Locali (Abitanti, Fascisti Locali & Partigiani Stella Rossa) avverrà al Villaggio delle Stelle, mentre per tutti gli altri personaggi (Militari SS e seguito, GNR, Fiamme Verdi e CLN) al Rifugio del Gallo. Portate qui anche i vostri bagagli. Raccomandiamo a tutti i partecipanti, durante la giornata di Venerdì, di NON lasciare la loro zona di segreteria e di NON andare a "spiare" il resto dell'area di gioco.

TEMPO DI GIOCO

"I ribelli della montagna" è un larp immersivo: dopo qualche ora di accoglienza e introduzione, il gioco vero e proprio inizierà nel tardo pomeriggio di venerdì e proseguirà senza ulteriori interruzioni, pause o episodi fino al primo pomeriggio di domenica. Considerata inoltre la natura dell'evento, non sono previsti

momenti "fuori gioco" in cui lavarsi, dormire o fare colazione; nessuno tuttavia si aspetta che un partecipante possa giocare 43 ore consecutive senza riposarsi per qualche minuto! Tutte queste attività saranno quindi compiute dai vostri personaggi durante il gioco e vi invitiamo caldamente ad approfittare delle ore notturne per riposarvi almeno un po', soprattutto nella notte tra venerdì e sabato. L'evento, pur denso di avvenimenti, sarà un crescendo: più il finale si avvicinerà, meno tempo avrete per rilassarvi. Vedi il paragrafo "ritmo di gioco" per dettagli.

CENA DI GIOVEDÌ E BRUNCH DI VENERDÌ

Per agevolare l'arrivo degli ospiti internazionali, e nel contempo rendere ancora più divertente e sociale l'esperienza de "I ribelli della montagna", lo staff evento (in collaborazione con il Direttivo di Terre Spezzate) ha organizzato un momento conviviale a partire dal pomeriggio precedente al gioco, per entrambe le repliche. La cena di Giovedì comprenderà antipasti, primo, secondo, dessert, bevande e caffè. Saranno presenti pietanze adatte ai vegetariani ma non ai vegani. Il costo a persona è di 15 €, le eccedenze saranno utilizzate per finanziare i nostri prossimi progetti larp. Venerdì mattina, serviremo un semplice ma nutriente e corposo brunch (caffè, tè, latte, brioches, panini, uova, pancetta...). Il brunch sarà servito dalle 10.30 alle 13.00, il costo del Brunch sarà di 7,50 €. La quota è da versare sul posto: per motivi organizzativi, tuttavia, è necessario segnalare la propria presenza allo staff. Se desideri prenotare un posto per la cena di Giovedì o per il brunch di venerdì, c'è [questo form](#) bilingue.



ORARI

- » Puoi arrivare a Montelupo a partire da giovedì alle 16:00. Alle 21:00 sarà servita la cena pre-larp. La serata e nottata successiva sono a libera gestione.
- » Prima sessione di ritratti fotografici dalle 11:00 alle 15:00 di venerdì.
- » Ritrovo per tutti venerdì alle ore 14:00. Se collabori all'allestimento, ricorda di arrivare entro le 10:00. Il ritrovo per i personaggi dei gruppi locali (Abitanti, Fascisti Locali & Partigiani Stella Rossa) è al Villaggio delle Stelle, per tutti i gruppi di forestieri (Militari SS e seguito, GNR, Fiamme Verdi e CLN) è al Rifugio del Gallo.
- » Segreteria e formalità: Venerdì dalle 14:00 fino alle 15:00. Raccomandiamo puntualità di tutti i partecipanti all'evento, poiché non possiamo garantire la partecipazione a chi non si presenterà entro le ore 15:00.
- » Sistemazione negli alloggi, noleggio costumi, workshop e preparazione all'ingresso In Gioco dalle 15:00 alle 19:00.
- » Buffet pre evento: per dare a tutti la possibilità di mangiare qualcosa prima dell'inizio del gioco verrà fornito alla fine dei workshop un abbondante buffet ai partecipanti.
- » Il Gioco inizia venerdì sera, intorno alle 19:00 e prosegue quindi senza interruzioni o pause per tutta la durata dell'evento fino a domenica.
- » Fine del gioco domenica nel primo pomeriggio, tra le 13:00 e le 14:00 circa.
- » Buffet post evento tra le 14:00 e le 16:00 di domenica
- » Seconda sessione di ritratti fotografici dalle 14:30 alle 16:00
- » Smontaggio e riordino dalle 16:00 alle 19:00. Abbiamo diversi collaboratori, ma se puoi rimanere per un po' dopo le 16 per darci una mano, te ne siamo grati!
- » Per chiunque lo desiderasse, è prevista la possibilità di pernottare anche domenica sera senza ulteriori variazioni sul prezzo. Le baite vanno in ogni caso liberate e rassettate entro le ore 12:00 di lunedì.

PARCHEGGIO

Per mantenere l'area di gioco priva di elementi esterni, non sarà possibile parcheggiare direttamente nei pressi del Villaggio o accanto al Rifugio del Gallo. Vi indicheremo invece con dei cartelli e con la presenza di uno staff, nel pomeriggio di Venerdì, l'accesso a un ampio spiazzo più a monte del villaggio, in una zona fuori dall'area di gioco, dove parcheggeremo tutte le auto. Considerate che, a causa di problemi con il vicinato, non è consentito in nessun caso

parcheggiare lungo la strada asfaltata, nemmeno più a monte o più a valle del Villaggio. Nei pomeriggi di giovedì e di venerdì sarà chiaramente possibile recarsi in macchina all'inizio del Villaggio per il trasporto dei bagagli, così come domenica pomeriggio dopo la fine dell'evento.



VITTO E ALLOGGIO

IL VILLAGGIO DELLE STELLE

Il Villaggio si trova nel comune di Lusernetta, in provincia di Torino. Incastonato a mezza costa in una valle montana a 780 metri di altezza in luogo fresco e soleggiato, il Villaggio delle Stelle è immerso in un bosco la cui vista abbraccia la valle sottostante ed è composto da varie costruzioni in pietra di Luserna, con i tetti dello stesso materiale, che il proprietario sta lentamente ristrutturando, conservando le dimensioni e lo spirito rustico originari. Quasi ogni baita possiede propri servizi igienici, compresi di docce e wc. Sono inoltre presenti alcuni forni nei quali cuocere il pane, un fienile, recinti e piccole stalle in legno che ospitano vari animali da fattoria tra cui galline, oche, conigli, capre, pecore, maiali e un asino. Lungo la strada asfaltata che conduce al villaggio si trova inoltre un rifugio con cucina e alloggi separati, il Rifugio del Gallo, che sarà utilizzato per ospitare alcuni gruppi di gioco. Il posto letto occupato dal tuo personaggio ti sarà indicato dallo staff durante la segreteria dell'evento: tendenzialmente, i parenti o i commilitoni dormiranno nella stessa stanza. Non è presente biancheria né sono presenti coperte; ogni stanzone è provvisto di letti a castello molto rustici. I partigiani, come già più volte annunciato, vivranno un'esperienza di gioco più spinta e dormiranno a turno sotto tende o in edifici in rovina, nel loro campo.



PASTI

Ad esclusione del buffet di benvenuto il venerdì e del pranzo di domenica, tutti i pasti saranno in gioco e prevalentemente gestiti dagli stessi partecipanti, con il supporto ed il coordinamento di alcuni membri dello staff. Dal momento, inoltre, che il cibo sarà uno degli elementi centrali del gioco, non sarà possibile in nessun modo portare cibo da casa, a meno di problemi di salute. Contattate lo staff in caso di questioni dietologiche serie (celiachia, veganesimo ecc.). Tutto il cibo disponibile durante l'evento sarà coerente con la situazione economico/industriale del 1944 italiano: zuppe, polente, farine grezze, riso, qualche scatoletta e così via. La distribuzione delle materie prime sarà in gioco e sarà fulcro di alcune trame e scene. Nel pomeriggio di domenica, subito dopo la fine del gioco, sarà allestito nella taverna un simpatico pranzo a buffet, per fare due chiacchiere sul live appena concluso e salutarsi prima di ripartire. Il pranzo sarà rapido e gratuito, ne approfitteremo anche per fare foto ricordo con cui annoiare i vostri amici rimasti a casa.

COSTUMI

I costumi indossati durante l'evento dovranno essere quanto più realistici possibile ed esteticamente adeguati all'autunno del 1944. Per la maggior parte dei personaggi di "I ribelli della montagna" (corrispondenti ai gruppi "Abitanti di Montelupo", "Partigiano" e "Seguito delle SS") i giocatori saranno tenuti a preparare il proprio abbigliamento in maniera autonoma, ma siamo certi che non avranno difficoltà a procurarsi un abbigliamento appropriato visitando mercatini dell'usato o cercando nei vecchi armadi di parenti un po' attempati. Per gli uomini consigliamo camicie, pantaloni vecchio stile, a coste o lisci, gilet, cappelli di varia foggia, scarponi pesanti, o scarpe in cuoio o tela, quanto più a tema possibile (non saranno ammesse scarpe da ginnastica o scarpe da montagna tecniche di evidente look moderno). Le donne potranno indossare gonne ampie, scialli, camice a sbuffo, veli e foulard sopra la testa.

Per alcuni gruppi di personaggi, all'interno della quota evento è compreso il noleggio di un costume completo: ciascun corpo militare o paramilitare che avrà un ruolo nell'evento (l'esercito della RSI, le ausiliarie del SAF, le Brigate Nere e le Waffen-SS) deve infatti essere il più uniforme possibile per quanto riguarda divise e simboli. I giocatori che interpreteranno Augusto Malagoli (34), Franco Barone (50) e Siegfried von Hoffmann (70) riceveranno

rispettivamente un completo da gerarca, un completo da ufficiale RSI e un completo da ufficiale SS, noleggiati presso una sartoria teatrale. I giocatori che interpreteranno i militari (soldati, ufficiali e sottoufficiali) del 16mo-Panzergrénadier SS riceveranno ciascuno un completo noleggiato da sartoria teatrale e "personalizzato" dallo staff, comprendente: giacca con mostrine SS, pantaloni, cinturone con fondina in pelle morbida e scarcella in pelle morbida, elmetto.

Lo stesso vale per chi interpreterà i soldati della GNR, delle Brigate Nere e del SAF. Per la GNR avranno: camicia militare, giacca ex alpini con spille, pantaloni, basco nero, cinturone. Per le Brigate Nere invece il completo consisterà in camicia nera con spalline e spille, pantaloni, fez nero, bretelle; per le giocatrici del SAF, infine, metteremo a disposizione gonna, camicia (nera o militare a seconda del reparto) con spille e mostrine, bretelle e basco (nero o militare a seconda del reparto). Anche i giocatori internazionali riceveranno un costume completo adatto al loro ruolo.

Per quanto riguarda ulteriori accessori (fondine, giberne ecc) lo staff cercherà di recuperarne a sufficienza, ma non siamo certi di avere il budget necessario a rendere "completo al 100" ciascuno dei costumi forniti. Di conseguenza, se siete sicuri di non poter fare a meno di una fondina, una scarcella portacaricatori o qualsiasi altra cosa, è necessario per voi recuperarle indipendentemente. Assembleremo le taglie dei costumi tenendo conto il più possibile delle taglie dei giocatori; cercheremo (incrociando i pezzi tra le repliche, e attingendo ai costumi dello staff) di riuscire a soddisfare tutti. Nessun noleggio comprende l'intimo, eventuali ricambi né scarpe di alcun tipo. Se interpreterai un partigiano, non dimenticare di portarti un maglione caldo e in generale tutto quello che ti può servire per dormire all'addiaccio in montagna (a seconda delle tue necessità, delle coperte consunte, intimo termico, calze di lana e così via). Ricorda che, anche se si tratta di un evento estivo, in montagna potrebbe far freddo durante la notte. Equipaggiati di conseguenza!

COSA PORTARE CON SÉ

» Per il pernottamento è necessario provvedere autonomamente alla biancheria da letto. In particolare, se interpreti un abitante di Montelupo, un Fascista o un SS dovrai portare da casa lenzuola e coperte. Consigliamo ai partigiani di munirsi di un sacco a pelo vagamente storico oppure di coperte aggiuntive, come già discusso nel gruppo Facebook a loro dedicato.

» Per rendere il più possibile



personalizzati i documenti di gioco, chiediamo a ogni giocatore di ogni replica di portare con sé una o due fototessere (o stampe di foto digitali equivalenti) adatte ad essere le foto dei loro documenti in gioco. Lo staff non si prenderà carico di stamparle al vostro posto: se non le porterete con voi, il vostro documento non avrà foto.

- » Per gli Abitanti e i Nazifascisti, i propri effetti personali "fuori gioco", in valigie o zaini poco appariscenti e ingombranti, dovranno, durante l'evento, essere nascosti nelle stanze da letto. Se desiderate e lo ritenete opportuno, saremmo felici portaste valigie, zaini, borsoni "in stile" adatti a contenere il bagaglio e/o il cambio d'abiti del vostro personaggio. Per i Partigiani sarebbe più indicato non avere con sé nell'area di gioco alcun tipo di zaino o borsa fuori gioco, limitandosi al bagaglio "in gioco" del proprio personaggio (per le difficoltà logistiche di camuffamento nel campo partigiano). Se non vi fosse possibile, avviate lo staff al momento della segreteria, vi forniremo qualcosa per coprire il vostro bagaglio e renderlo meno fastidioso alla vista. I Partigiani delle Fiamme Verdi e del CLN, all'incipit dell'evento, saranno in viaggio verso Montelupo - preparate zaini e bisacce di conseguenza.



- » Oltre al costume, ricordati di costruire l'immaginario del tuo personaggio con piccoli oggetti quotidiani a lui cari: santini, piccoli rosari, medagliette con Santi, ma anche fiaschette di alcolici, orologi da tasca, anelli, portafogli, e così via.
- » Consigliamo di ponderare la possibilità di avere un ricambio di abiti "in gioco", e se possibile richiederemmo l'utilizzo di biancheria per quanto possibile coerente con l'evento (per esempio, chiediamo di evitare mutande, reggiseni e canotte di colori sgargianti).
- » Evita di portare oggetti preziosi o a te cari, che non sei disposto a rendere

parte del mondo di gioco (possono essere rubati, persi ecc e lo staff non si assumerà alcuna responsabilità a riguardo).

Durante la Segreteria lo staff fornirà una busta imbottita A4 gialla per riporre gli effetti personali fuori gioco (chiavi, portafoglio, cellulare) che non si desidererà lasciare in macchina. Le buste gialle saranno riconosciute da tutti i partecipanti come "fuori gioco" e ignorate, anche durante perquisizioni e simili.

OGGETTI DI GIOCO

ARMI DA FUOCO

Durante l'evento saranno presenti svariate repliche scacciaacani (giocattoli molto rumorosi, realistici, sicuri e di libera vendita) di vari modelli di arma, a rappresentare le ovviamente numerose armi da fuoco. La distribuzione delle armi avverrà a cura dello staff durante la segreteria, è strettamente connessa ad esigenze narrative e non sindacabile. Ognuna di queste armi, esattamente come una bocca da fuoco reale, funziona con munizioni (a salve), che rappresentano in modo piuttosto realistico i proiettili. Non portate con voi proiettili, ma utilizzate solo quelli forniti dallo staff all'inizio dell'evento o trovati in gioco. Utilizzeremo un gran numero di armi di svariati modelli, sfruttando l'intero arsenale di Terre Spezzate. Revolver, pistole automatiche, mitragliatori (costruiti dai nostri scenografi inserendo una pistola automatica all'interno di una scocca di ABS)... Durante il workshop lo staff dimostrerà a tutti i partecipanti il funzionamento di questi oggetti, nonché le norme di sicurezza necessarie per utilizzarli senza pericolo. Gli accorgimenti sono pochi ma necessari perché nessuno si faccia alcun male. In particolare, ricordate di non sparare mai troppo vicino al volto dei vostri bersagli o i vostri alleati (il botto può essere fastidioso e pericoloso per l'udito e l'esplosione, per quanto controllata, può causare ustioni) e di non riporre nella fondina o alla cintura l'arma se pronta a sparare (colpo in canna o cane abbassato). Potete trovare un'anteprima del workshop sulle armi da fuoco [qui](#). Per le regole legate alle conseguenze dei colpi d'arma da fuoco vedi il paragrafo apposito. Saranno presenti anche alcune armi da fuoco a funzionamento diverso, o repliche completamente inerti, ma saranno utilizzate principalmente da membri dello staff. Chiediamo a tutti i giocatori, per motivi logistici, di non prendere né rubare le armi (a salve o di qualsiasi tipo) in mano a personaggi interpretati dallo staff, anche in caso di loro



morte. Narrativamente, se necessario, giustificate questa azione dicendo che l'arma è inceppata, che la lama del coltello sta per spezzarsi ed è inservibile o altri tipi di scuse credibili e in linea con l'ambientazione.

ARMI BIANCHE E CONTUNDENTI

Tra i vari oggetti di gioco saranno presenti alcune repliche in gomma o plastazote di armi da corpo a corpo (coltelli e manganelli, principalmente). Essi rappresentano in tutto e per tutto, nel mondo di gioco, armi realmente affilate o contundenti: se qualcuno vi minacciasse con esse, reagite in modo appropriato. Portate i colpi in ogni caso in modo controllato e senza mai porvi eccessiva forza: le armi non servono né per fare male né per prevaricare sul giocatore "avversario", ma sono semplici strumenti per rendere più drammatiche le scene. Per le conseguenze legate alle ferite causate dalle armi bianche vedi il paragrafo apposito.

DENARO E OGGETTI DI VALORE

Il denaro in gioco sarà rappresentato da repliche di lire dell'epoca fascista. Le banconote e i beni di valore in gioco, più che permettere una simulazione dell'economia reale o dei rapporti economici tra gli abitanti del paese, intendono agire da catalizzatore drammatico e mezzo per creare scene interessanti. Considerate che, prima della guerra, il salario medio di un bracciante non superava le 300 lire al mese e quello di un impiegato statale andava poco oltre le 1000 - la guerra tuttavia ha fatto schizzare i prezzi alle stelle e un chilo di pane, che una volta costava 2 lire, ora a Montelupo vale almeno 10 volte tanto. Ricordate inoltre che non esistono in gioco gioielli o preziosi falsi: tutta la chincaglieria e bigiotteria che sarà presente nell'area di gioco rappresenterà oggetti effettivamente preziosi.

TESSERE ANNONARIE, CARTE D'IDENTITÀ,

TESSERE DI PARTITO

Ciascun giocatore, al momento della segreteria, riceverà una serie di documenti di identità "in gioco", da completare con una foto in bianco e nero di formato fototessera. Ogni fazione di giocatori ovviamente avrà documenti diversi (tessera del partito, carta d'identità del CLN ecc). I giocatori di Montelupo riceveranno anche le Tessere Annonarie nominali necessarie a ritirare le loro misere razioni di cibo. In generale, vi esortiamo ad utilizzare questi documenti per dar vita a scene di gioco interessanti.

RADIOCOMUNICAZIONI E

RIPRODUZIONE MUSICALE

Tutte le fazioni militari avranno accesso a una postazione di radiocomunicazioni, attraverso la quale potranno comunicare con i loro superiori o i loro colleghi via radio. È vietato manomettere in qualsiasi modo le postazioni o cercare di utilizzarle in autonomia senza aver ricevuto istruzioni dallo staff (verranno fornite ad alcuni personaggi durante il workshop). Inoltre, in alcune aree di gioco saranno presenti alcuni dispositivi di riproduzione musicale (radio, grammofoni, etc), che verranno gestiti da alcuni personaggi appositamente istruiti. Anche in questo caso, a meno che non siate stati istruiti durante il workshop, evitate di avere a che fare con questi oggetti e soprattutto di danneggiarli. In questo caso, per quanto a voi possa apparire ovvio, il vostro personaggio non ha idea di come funzionino.

VEICOLI

Durante l'evento saranno presenti alcuni veicoli storici a disposizione di alcune fazioni di gioco. Non hanno come è ovvio alcuna "proprietà speciale", e sono fondamentalmente scenografie semoventi. Per questo, è vietato danneggiarli o utilizzarli se non siete stati appositamente istruiti durante il workshop. Non è possibile "fuggire" dai dintorni di Montelupo, nemmeno a bordo di un veicolo.

TABACCO E SIGARETTE

Negli ultimi mesi di guerra il tabacco, come tutti i beni primari, scarseggiava. Durante il larp il tabacco sarà un bene prezioso e ricercato in gioco. Nessun personaggio potrà averne più di un pacchetto, e durante il workshop potremmo chiedere ai personaggi più poveri di non mettere in gioco una parte o tutte le sue sigarette. Lo staff fornirà il necessario per camuffare l'unico pacchetto consentito e renderlo una replica di quelli utilizzati nel 1944. Un discorso analogo vale per sigari e tabacco da pipa o da rollare, che tuttavia non avranno bisogno di essere camuffati. Se ritieni di non riuscire a fumare un solo pacchetto di sigarette durante il week end, puoi portarti altri pacchetti di sigarette "fuori gioco" d'emergenza, che non saranno camuffati e non esisteranno in gioco; tienile nella busta gialla. Ti chiediamo però di fumare queste sigarette d'emergenza con moderazione e lontano dalla vista degli altri giocatori.



COSA NON FARE

L'elenco seguente segnala azioni ed atteggiamenti che devono necessariamente essere evitati in modo assoluto per assicurare un corretto svolgimento dell'evento. Oltre a ciò fornisce indicazioni sulla corretta condotta da tenere in casi particolari:



- » **Uscire dal personaggio e "parlare fuori gioco":** Non parlare fuori gioco, tranne che in una reale emergenza. Rimani nel personaggio per tutto il tempo di gioco, anche quando mangi, aspetti, ti riposi, ecc. Alcune persone pensano che "non parlare fuori gioco" significhi "parla fuori gioco solo ogni tanto". Nulla di più sbagliato: non si parla fuori gioco MAI. Se qualcuno ti parla fuori gioco, rimani nel personaggio e rispondigli in gioco "Ma di che diavolo stai parlando Mario? Non capisco proprio che stai dicendo!"
- » **Contestare una scorrettezza,** accusare un altro partecipante di aver barato. Se subisci una scorrettezza o vedi qualcosa che non va secondo le regole... fregatene e continua a giocare. Se ritieni che un giocatore sia davvero problematico vai a parlarne con uno dei "personaggi-ponte".
- » **Usare il cellulare** per chiamate fuori dal gioco. Ti consigliamo di tenere il cellulare spento. Se hai davvero necessità di essere reperibile, ti chiediamo di tenerlo silenzioso e di appartarti prima di usarlo.
- » **Fare domande agli organizzatori** Se hai davvero bisogno di parlare con un organizzatore, avvicina discretamente il personaggio-ponte, mettili in disparte e parla con lui. Ci aspettiamo che gli organizzatori vengano interpellati in questo modo solo in caso di estrema necessità.
- » **Umorismo fuori gioco.** Non fare battute che sembrano in gioco, ma in realtà sono fuori gioco - cioè sono rivolte a far ridere gli altri giocatori, non i loro personaggi. Le battutine fuori gioco sono un vero colpo basso per l'immedesimazione degli altri partecipanti, in molti sensi sono persino peggio che chiacchierare fuori gioco in modo palese.
- » **Trascurare la sicurezza:** Rispetta gli altri partecipanti e rispetta ciecamente le parole di sicurezza ("Vacci Piano" e "PAUSA!"). In ogni caso, anche se nessuno invoca queste parole, non fare nulla di oggettivamente pericoloso o folle.

