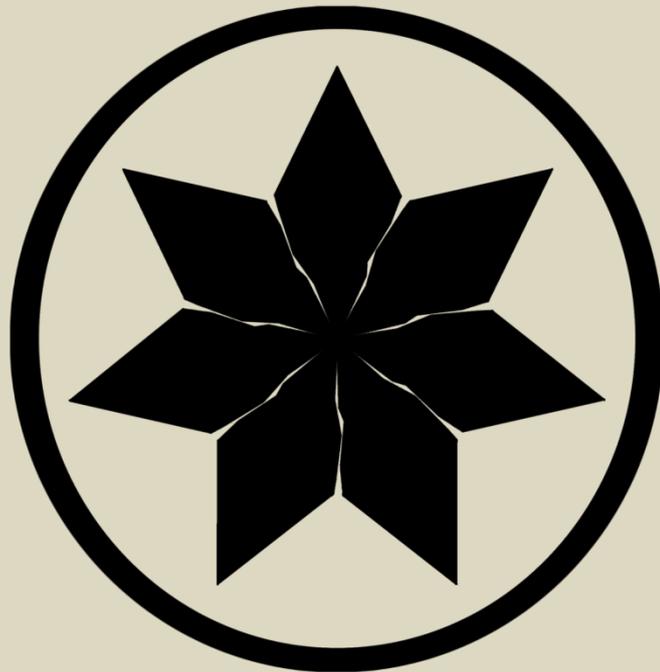


Una Produzione Terre Spezzate - www.grv.it/ultimocovo

Ultimo Covo

Larp Storico ispirato agli
Anni di Piombo

Guida evento



Bobbio Pellice (TO)

13.14.15 e 20.21.22 Ottobre 2017

Un larp di

- Aladino Amantini
- Paolo Righini
- Paolo d'Angelo
- Elio Biffi
- Gianfranca Bressan aka Samantha de Vermis
- Federico Barcella
- Barbara Crivelli
- Antonio Zardini
- Stefano Santangelo

Con il fondamentale contributo di

- Francesco Beccalossi
- Andrea Capone

Pag 4 - Cos'è "Ultimo Covo"?

Un LARP storico
Un LARP eticamente connotato
Un LARP immersivo
Un LARP esperienziale
Un LARP politico
Un LARP "pubblico"

Pag 5 - Ambientazione

Gli Anni di Piombo
Politica e vita quotidiana
Il rapimento Dozier
Pindemonte

Pag 8 Gruppi di gioco

I Brigatisti - La Colonna Anna Maria
Ludman
Le Forze dell'Ordine
La Polizia di Stato
(UCIGOS Ufficio Centrale per le
Investigazioni Generali e le
Operazioni Speciali - NOCS Nucleo
operativo centrale di sicurezza)
I Carabinieri
I servizi segreti
Gli studenti
La società civile

Pag 9 - Come si gioca

Regole "narrative"
Ritmo dell'evento
Segreti, Clandestinità e Omertà
Indicazioni narrative: le buste fato.
La catena di comando e il rispetto
dell'autorità
Intensità e sicurezza: safeword e scene
delicate
Violenza, rissa ferite, cure e scontri a
fuoco: il climax della tensione
Risse disarmate, scontri e realismo
drammatico

Scontri armati e ferite
Personaggi addestrati
Conseguenze di esplosioni, molotov, etc.
Conseguenza delle ferite
Lingue di gioco
Lo staff in gioco
La Droga
Prigionia e tortura
Oggetti tecnologici e documentazione

Pag 19 - Oggetti di Gioco

Lire, buoni pasto, documenti
Armi
Passamontagna
Tabacco e sigarette
Veicoli

Pag 20 - Area di gioco

Le Casermette
I locali comunali
Il Covo
Le porte
Indicazioni per il gioco in pubblico
Il "Sant'Antonio" e "Via Due Palazzi"

Pag 23 - Informazioni pratiche

Timeline
Cibo e pasti
Clima
Dove parcheggiare le auto
Come raggiungere Le Casermette
Treni e aerei e mezzi pubblici
Costumi

Pag 24 - Nota finale

Pag 25 - Cosa portare con sé

Pag 26 - Cosa non fare

Cosa e' "Ultimo Covo"?

Un LARP storico

Gli "Anni di Piombo" sono un periodo storico che ha contribuito in maniera incisiva a dare forma alla società italiana così come è oggi: un periodo lontano, sì, ma non abbastanza da essere completamente relegato nella memoria dei più anziani.

"Ultimo Covo" si svolge nel 1982 ed ha l'intento di far rivivere la Storia da protagonisti: l'ambientazione sarà realistica, molti dei fatti narrati si baseranno su reali eventi di cronaca dell'epoca, la società di quel periodo sarà accuratamente ricostruita con tutti i suoi dilemmi, con le sue contraddizioni, con la sua violenza, propria di un periodo di transizione e di trasformazione profonda del tessuto sociale, ma non sarà una ricostruzione meramente storica. Ai fatti realmente accaduti si affiancheranno eventi di fantasia che possano però riproporre i temi propri del periodo: la lotta di classe, le tensioni sociali, il risveglio delle coscienze, la violenza come un mezzo per ottenere un fine più alto.

Le interazioni sociali saranno ricreate nella maniera più veritiera possibile: le differenze di classe, il ruolo della donna in rapida evoluzione, la presa di coscienza dei lavoratori e dei cittadini di quelli che sono i loro diritti ed i loro doveri nei confronti della società, l'esigenza di cambiare gli equilibri di potere nella politica e nella società.

Un LARP eticamente connotato

"Ultimo Covo" metterà i giocatori davanti a dilemmi etici di difficile soluzione. Ognuno sarà combattuto tra interessi personali ed ideali politici, tra amore e affetto per i propri cari, tra convenienza e aspirazione al miglioramento della società. Ognuno dei personaggi che si troveranno ad agire in "Ultimo Covo" farà la Storia, perché la Storia è la somma delle singole azioni compiute dalle persone che la vivono: nessuno può dirsi estraneo, nessuno può abdicare alla

responsabilità di schierarsi da una parte o dall'altra. "Ultimo Covo" ha tra i suoi fini quello di mettere ognuno nella posizione di poter (e dover) decidere se ci sono limiti da non superare, se esistono valori davvero irrinunciabili, quali sono i compromessi a cui è lecito piegarsi per cambiare una società.

Un LARP immersivo

"Ultimo Covo" non vuol essere un live agonistico o esclusivamente ludico.

La parte principale consiste nell'immedesimazione: nel riuscire a ricreare in maniera veritiera l'atmosfera di quel periodo storico e a dare vita alle molteplici sfaccettature dei personaggi, costruendo insieme un quadro il più possibile vicino alla realtà dell'epoca.

Vi troverete ad vestire gli abiti di qualcuno vissuto in un'altra epoca, in una differente struttura sociale, politica e storica. Un poliziotto integerrimo, qualcuno politicamente schierato, una madre preoccupata per i figli, una lavoratrice impegnata per il riconoscimento dei suoi diritti, ognuno con delle scelte difficili da compiere. Sarete voi che vivrete nei panni del vostro personaggio per tutta la durata dell'evento, sarete voi che deciderete quale sentiero fargli percorrere.

Un LARP esperienziale

Nel corso di "Ultimo Covo" avrete la possibilità di entrare in contatto con la realtà quotidiana di un piccolo Quartiere Operaio, creato nelle vicinanze di una fabbrica. Tali realtà, delle quali in Italia abbiamo avuto diversi esempi, mettevano in contatto i diversi aspetti della vita dei lavoratori. Il contesto sociale aveva quindi un'impronta fortemente comunitaria ed in questa comunità vi troverete a vivere. Verranno organizzati momenti di socializzazione e condivisione: la componente esperienziale dell'evento si concretizzerà, per esempio, nel preparare insieme il cibo per una festa o nell'organizzare cortei e manifestazioni. Alcuni gruppi di gioco vivranno un'esperienza fisicamente più provante: le

forze dell'ordine ed i gruppi armati o estremamente politicizzati si troveranno ad affrontare scontri fisici, inseguimenti e sparatorie e si troveranno ad usare e subire metodi coercitivi durante il confronto con altri giocatori.

Un LARP politico

"Ultimo Covo" tratta di un periodo storico fortemente politicizzato e le ideologie politiche saranno di conseguenza presenti in maniera massiccia in tutto il substrato dell'evento. Tutto lo Staff di Ultimo Covo ritiene inammissibile il ricorso alla violenza e al terrorismo sotto qualsiasi forma e per qualsiasi fine o scopo.

Saremmo ingiusti con la Storia e con i suoi protagonisti, tuttavia, se non prendessimo in considerazione ognuna delle voci che si sono intrecciate per creare la complessa melodia che ha caratterizzato gli Anni di Piombo. Ciò a cui miriamo è una riflessione corale su quale sia il prezzo di un ideale e su quali siano le motivazioni che muovono gli animi, che li trasformano, che li conducono su di una via dalla quale non c'è ritorno.

Un LARP "pubblico"

"Ultimo Covo" non si svolgerà solo nello spazio delle Casermette. Grazie infatti al Patrocinio che il Comune di Bobbio Pellice ha accordato al nostro evento avremo a disposizione un'ampia area di gioco che comprenderà alcune strutture esterne alla location principale e facenti parte degli edifici di proprietà del Comune stesso. Alcune scene si svolgeranno lungo le vie del paese e potremo approfittare anche degli ampi spazi boschivi che circondano l'abitato. Il Patrocinio del Comune di Bobbio Pellice è per noi un importante riconoscimento della rilevanza culturale dell'evento, che vuole essere un momento di riflessione profonda su quelle che sono le radici della società contemporanea, così come è accaduto per "I Ribelli delle Montagne". Nello stesso tempo il Patrocinio ci spinge a manifestare per il Comune che ci accoglie il massimo rispetto: le strutture messe a nostra disposizione sono una proprietà comunale, e vengono

quotidianamente utilizzate per lo svolgimento delle attività del Comune stesso: siamo certi che tutti voi mostrerete lo stesso rispetto verso le strutture che ci sono concesse in utilizzo, evitando di rovinare o sporcare le proprietà pubbliche.

Ambientazione

Gli Anni di Piombo

Il desiderio era uno solo, accelerare il corso della storia, portare l'Italia, appesantita da atavici problemi, al collasso, così che si potesse istituire un nuovo stato in una nuova società.

Sotto lo Slogan "pronte a lottare contro i padroni sul loro stesso territorio" nascevano, il 20 ottobre 1970, le Brigate Rosse: l'associazione terroristica che fu protagonista della scena nazionale italiana lungo tutti gli anni 70. I terroristi rossi, insieme all'estremismo di matrice neofascista, contribuirono a creare una delle più grandi e serie minacce per la nostra democrazia, per la quale si aveva aspramente lottato solo 30 anni prima; così iniziavano i cosiddetti "anni di piombo". La fama delle bande terroristiche crebbe di pari passo con le azioni di guerriglia che riuscivano a compiere, i simpatizzanti crescevano di fronte alla fiacchezza della risposta delle forze dell'ordine e la strategia di "annientamento" portò presto il panico e lo scompiglio fra i "servi dello stato". Giornalisti, magistrati, notabili e burocrati finirono nel mirino di questi guerriglieri all'italiana che volevano esportare il modello sudamericano de "La Revolución" giusta e senza mezzi termini: il tempo di dialogare con le istituzioni era finito. "O si muore, o si combatte".

La politica istituzionale ben presto tentò azioni di risposta. Berlinguer con la sua cristallina onestà, Andreotti con il suo enorme peso politico e il suo cinico realismo riuscirono a creare un progetto condiviso per difendere lo stato, un progetto non completo e pieno di difetti, ma comunque l'unico veramente valido per salvare le istituzioni dal caos di una guerra civile, che sarebbe potuta nascere

al primo passo falso. I "governi di solidarietà nazionale" e il "Compromesso storico" non furono certo sinonimo di risposta compatta ed univoca di fronte alle varie sfide, ma gli sforzi congiunti dei due maggiori partiti accesero una luce in fondo al tunnel. Esse furono la fiammella che avrebbe spento l'incendio di violenza che stava per sconvolgere ogni ambiente della società civile. Il 16 ottobre 1978, il rapimento di Aldo Moro, il grande tessitore della politica democristiana, fu il funerale dei movimenti rivoluzionari italiani. L'estremizzazione delle brigate, il rifiuto di un dialogo da parte dello stato e infine l'uccisione di Moro ebbero la conseguenza di delegittimare i gruppi rivoluzionari che militavano pacificamente e di diffondere nella popolazione civile un netto rifiuto della violenza. È durante questi ultimi anni che si svolgono i fatti che avranno luogo in "L'Ultimo Covo", il colpo di coda dei brigatisti, che, messi all'angolo dalla società civile che li aveva nutriti o foraggiati, come fiere terrorizzate, tentano l'ultimo atto disperato, cercano di puntare al collo dell'aggressore. I morti e i feriti aumentano su entrambi i fronti ma oramai gli ultimi covi hanno le ore contate; lo stato e la democrazia stavano per mettere il punto al capitolo terrorismo ma non senza aver pagato un prezzo enorme.

Politica e vita quotidiana

I manifestanti nel '77 urlavano per le strade denunciando l'invasione capillare dei media nella vita di tutti i giorni; gli studenti accusavano la cultura capitalistica commerciale che stava degenerando gli animi degli italiani. Da un lato gli yuppies, la disco dance e la vita mondana. Dall'altro le radio libere che parlano di politica e divengono la voce di collettivi e gruppi rivoluzionari. Agli eccessi, alle libertà e ai colori di quegli anni si contrappongono il terrore e la violenza colorate di nero e rosso. Quando, durante la cena, si accendeva la televisione per il telegiornale della sera era diventato normale sentir parlare di morti o scomparsi: il panico e l'impotenza della classe politica erano percepiti

distintamente. Nel frattempo, quando la lotta ideologica raggiunse il punto da far temere una guerra civile sopraggiunsero la crisi, l'inflazione e la disoccupazione. Famiglie spaccate dallo scontro generazionale: la cultura del boom contro quella giovanile. Padri di famiglia costretti a scegliere se esporsi in manifestazione con i sindacati per i propri diritti o assicurarsi quei pochi spicci per far studiare i figli e dargli una vita il più dignitosa possibile. In questo clima di caos molti compagni cedettero alla tentazione dell'estremismo, smarriti e senza punti di riferimento politici.

Solo trent'anni prima si era usciti da una guerra civile che aveva logorato il paese. Il benessere generale era comunque palpabile, lo spirito democratico, la narrazione partigiana, il rifiuto da parte della popolazione della violenza; l'atroce omicidio di Moro: l'immagine della macchina con dentro il cadavere fresca e vivida nella memoria collettiva. La grande alleanza politica tra Pci e Dc, fu l'unica valida risposta messa in campo dalla politica italiana per la lotta al terrorismo, che colpiva magistrati, giornalisti ed impiegati statali con sempre più ferocia e intensità dopo le elezioni politiche del '76. Aldo Moro fu rapito per mettere sotto accusa la Democrazia Cristiana e il sistema politico italiano. Giuseppe Taliercio per mettere sotto accusa il capitalismo, le sue contraddizioni e le condizioni nelle fabbriche. Il generale NATO James Lee Dozier, per mettere sotto accusa il sistema di difesa integrato e l'imperialismo occidentale. Così si vivevano gli anni in cui le Brigate Rosse davano il colpo di coda, così si stava per giungere alla notizia dello smantellamento dell'Ultimo Covo.

Il rapimento Dozier

Ore 23:15 del 17 dicembre 1981: "Si interrompono le normali trasmissioni televisive per una edizione straordinaria di Rai Notte. Alla redazione Ansa di Milano è giunta una telefonata anonima; un uomo che affermava di parlare a nome delle Brigate Rosse ha detto: abbiamo

rapito il generale di brigata James Dozier in via Lungo Adige 5, seguirà comunicato". Dal silenzio e dallo stupore di quella notte si svilupperanno le vicende che ci vedono coinvolti: le Brigate Rosse rapiscono a Verona il generale americano NATO James Lee Dozier. Quattro brigatisti travestiti da idraulici suonano alla porta dell'appartamento del militare, immobilizzano la moglie e lo caricano su un furgone dopo una colluttazione. Il generale non ha guardie del corpo e l'operazione si rivela sorprendentemente facile. E' l'inizio di un giallo internazionale che vede coinvolte l'Italia, l'America e la Nato. Inizia la più grande operazione di polizia mai vista in Italia, controlli e posti di blocco in tutto il Veneto e sulle principali arterie del paese. L'insistenza americana e le pressioni internazionali, le ipotesi che in realtà dietro ai nuclei combattenti proletari vi fossero gli interessi dell'Unione Sovietica, come il Presidente della Repubblica Sandro Pertini disse nel suo discorso di capodanno, e l'attacco diretto alle forze dell'ordine con gli attentati al vice-capitano della digos Nicola Simone fanno presagire un futuro sempre più cupo per il generale NATO. Lo stato reagisce con la fermezza e le BR, ormai convinte di essere in uno stato di guerra civile, si rifiutano di trattare per la liberazione dell'ostaggio; la morte del generale è un'ipotesi plausibile ma le forze dell'ordine non si danno per vinte, si è vicini a trovare l'ultimo covo e a sgominare una delle ultime colonne italiane. Si è alle ultime mosse di una partita a scacchi durata più di un mese che ancora è tutta da decidere.

Pindemonte

Il luogo dove le vicende si svolgeranno è Pindemonte. Pindemonte non è che uno dei tanti paesini delle Alta Padana che hanno subito negli ultimi vent'anni un cambiamento epocale. Camminando per le sue strade, potresti sentire qualche vecchio al bar dire: "Una volta qua era tutta campagna, una volta l'aria era buona e si stava bene". Ora, in realtà, Pindemonte rappresenta il fiore all'occhiello di una piccola industria

Veneta in forte crescita. Da villaggio rurale a paese industriale, da piccola comunità coesa a realtà complessa ove: idee, origini e politica diventano luogo di scontro e attrito. L'Uniplast negli anni sessanta, sotto la guida del cavalier Araldi e del compianto Ugo Polini si è ampliata, è cresciuta ed è diventata il polo di attrazione di manodopera eterogenea, la quale si è stabilita nel vicino paesello con la famiglia. Nei primi anni '70 molti giovani cercarono alloggio a Pindemonte, dati gli affitti più bassi e le opportunità del luogo, e fu aperta anche la casa studentesca Don Bosco la quale ospita i ragazzi fuori sede che frequentano la vicina università di Padova. Ben presto lo studentato divenne luogo di accesi dibattiti politici, e le posizioni si radicalizzarono rapidamente. Pindemonte non divenne certo luogo di sparatorie e scontri di piazza, purtuttavia la tensione, la violenza e l'exasperazione, nonostante il piccolo contesto, crebbero ed alimentarono un circolo vizioso. Un osservatore esterno potrebbe dire che Pindemonte è una piccola Italia, fra le sue stradine che dal vecchio borgo sfociano nel nuovo quartiere operaio, la realtà fluida di una società in rapidissimo cambiamento si manifesta in mille diverse sfaccettature: i movimenti studenteschi della sinistra progressista, le lotte operaie per i diritti dei lavoratori, le donne che lottano per l'emancipazione e la cultura popolare che subisce le influenze estere, l'American life style come ambizione. Guardando bene però, notiamo che dietro alla maschera del cambiamento e della novità la cultura e le idee più radicate della società Italiana resistono ai colpi: il regionalismo acceso e la discriminazione verso i terroni, l'idea di famiglia e di quanto sia disonorevole l'adulterio o l'aborto, la religione che ancora è un faro acceso che guida le coscienze collettive e le tradizioni, che come sacre reliquie del passato, rappresentano un'ancora di salvataggio in mezzo al turbine dei cambiamenti. Pindemonte fino ad oggi ha dovuto far fronte a pochi episodi di reale tensione: piccole scaramucce fra studenti, disagi dovuti dalle manifestazioni operaie contro la dirigenze Uniplast, qualche famiglia

che veniva turbata da quello o quell'altro piccolo scandalo paesano; nulla di innaturale per una comunità né di sicuro per le autorità.

Gruppi di gioco

I Brigatisti - La Colonna Anna Maria Ludman

Proletari che escono da una condizione di marginalità civile e politica, convinti che la guerriglia sia necessaria per distruggere la società capitalista e dare potere al proletariato. Sono operai, studenti, impiegati, contadini, delinquenti comuni, giovani e meno giovani, ma pronti a sfidare lo stato imperialista. La lotta politica ha dimostrato il suo fallimento: è ora di imbracciare il fucile e fare la rivoluzione! Non importa se lo stato imperialista e la borghesia manipolano la realtà facendoli passare come terroristi e delinquenti. E' il prezzo che si deve pagare, prendendo la strada della clandestinità e portando avanti la lotta armata. Presto gli indecisi capiranno la forza rinnovatrice delle BR, li seguiranno e allora sarà il giorno della sconfitta del capitalismo e dell'imperialismo.

Le Forze dell'Ordine

La Polizia di Stato

(UCIGOS Ufficio Centrale per le Investigazioni Generali e le Operazioni Speciali - NOCS Nucleo operativo centrale di sicurezza)

Si è in guerra. Gli agenti di polizia lo sanno bene. Sempre in prima linea contro questi terroristi, consci di essere un bersaglio, costantemente sotto minaccia, pagati poco per quello che devono sopportare e rischiare.

E' il momento per uomini forti, decisi e risoluti, che sappiano cosa sia la lealtà per lo Stato: al bando, quindi, le debolezze o le paure! La polizia vuol far ricredere chi dubita della sua efficienza nel

contrastare il terrorismo e vuole zittire chi ancora osa insultarla, per lo più giovani imberbi, sprezzanti l'ordine e la stabilità sociale.

I Carabinieri

Il cittadino vede nel Carabiniere un riferimento solido. Gli stessi bambini hanno paura dei poliziotti ma non dei Carabinieri. Sembra quasi un carattere distintivo e storico dell'Arma, le loro mostrine sono il segno di riconoscimento di una dignità che non abdica mai. Ogni giorno questi servitori dello Stato escono di casa con la divisa, consapevoli dei rischi a cui vengono esposti semplicemente per il fatto di indossarla: ne sono esempio i tanti colleghi caduti sotto i colpi delle mitragliette skorpion dei terroristi. Forse questi uomini avrebbero preferito continuare a fare l'appuntato o il maresciallo di quartiere, il padre e il marito piuttosto che essere ricordati con una lapide, ma chi può dubitare del loro senso del dovere?

I Servizi Segreti

Nel mondo è in corso una guerra fredda, nascosta, per la quale le superpotenze si scontrano nel silenzio, utilizzando agenzie come la CIA, il KGB. Spionaggio e controspionaggio. Servizi deviati e doppiogiochismo. Gli agenti segreti sembrano essere uomini senza scrupoli: non si fidano di nessuno, nemmeno dei propri colleghi e passano le loro vite a tramare nel buio. Il loro lavoro li porta a non avere un senso morale, che si tratti di servire o tradire il proprio Paese. Questi uomini sono l'emblema di tutte le contraddizioni che caratterizzano l'essere umano in sé. Sono, in una sola parola, spie.

Gli studenti

All'alba degli anni '80 la vita studentesca era caratterizzata da rivendicazioni sociali di stampo marxista, organizzate in collettivi, movimenti e partiti: sono gli anni in cui gli studenti lavoratori versano in condizioni impossibili, tanto da far aumentare a dismisura i ritiri e il numero degli studenti fuori corso relegando nuovamente l'università a espressione di una società fortemente classista. Negli anni in cui rieccheggiano ancora forti le parole di Don Milani nella sua "Lettera a una professoressa", il movimento studentesco si scopre ancora politicizzato, sveglio ed ambizioso, spesso violento e aperto allo scontro. Un movimento che si fa voce di una sistematica accusa verso le istituzioni sociali, dalla famiglia allo Stato. I valori del boom economico italiano e della tradizione cattolica vengono sostituiti dall'esaltazione dell'individuo e delle sue libertà, in una visione politica che ha ormai superato l'utopistico ideale puramente comunista del decennio precedente.

La società civile

Il mondo civile non è un mero spettatore delle vicende politiche. Gli operai, sempre meno fiduciosi del ruolo dei sindacati asserviti alle sfere politiche, sono sull'orlo del collasso tra aggressione al salario e rigidità del lavoro; si organizzano quindi in comitati di base, cominciando a contare solo sulle proprie forze e nella loro protesta trovano l'appoggio degli studenti. In questo stravolgimento sociale, spesso il piccolo borghese cerca riparo nel fortilizio della famiglia oppure in chiesa, confidando sui valori cristiani. Aleggia la paura della novità che stravolge le consuetudini o che minaccia l'immobilità, che lacera i valori tradizionali, in poche parole la paura del Male. L'alta borghesia, ingabbiata in un mondo che non sembra più il suo, ha paura di perdere la propria ricchezza: questo la rende insicura ed è per tale ragione che invoca l'autoritarismo, il controllo assoluto, la censura, non disdegnando nemmeno la violenza privata, agitandosi in

frenesie di linciaggio e giustizialismi, in anacronistici autodafè e sognando in cuor proprio il ritorno dello squadrone fascista e delle norme tedesche per l'ordine pubblico.

Come si gioca

Regole "narrative"

Ricorda che ogni nota presente su questo documento, ogni indicazione e ogni "regola" propriamente detta è stata pensata 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

Ultimo Covo vuole giungere ad un climax, essere un'escalation, un accelerando: da una situazione relativamente tranquilla, gli eventi precipiteranno rapidamente arrivando, verso la fine del nostro larp a conseguenze violente. E' importante che questo sia chiaro per tutti, e che tutti agiscano in questa direzione: nessuno, ad esempio, dovrebbe tentare pestaggi sanguinari senza esclusione di colpi pochi istanti dopo l'inizio del gioco, nessuno andrà a cercare il suo peggior nemico a

poche ore dall'inizio, così come nessuno dovrebbe rilassarsi bevendo uno spritz quando evidentemente le cose stanno diventando più tese. Lasciatevi coinvolgere dagli spunti narrativi che gradualmente si sveleranno, e aiutateci a indirizzare la storia a cui daremo vita in questa direzione. Ricordate che in generale vorremmo evitare che l'evento degeneri scontri e violenze senza senso: il 1981 nei pressi di Padova non è un fronte di guerra. A partire da una serie di avvenimenti del sabato pomeriggio, in ogni caso, la tensione narrativa dovrà salire fino a raggiungere il suo apice nella mattina di Domenica: la seconda parte dell'evento, quindi, vuole focalizzarsi sulle risoluzioni drammatiche, le grandi scelte dei personaggi, l'epilogo dei conflitti, qualsiasi esso sarà.

Segreti, Clandestinità' e Omertà'

A differenza di molti altri eventi larp, e in effetti a differenza della maggior parte degli eventi di Terre Spezzate, **Ultimo Covo non è un gioco in cui è importante rivelare i propri segreti.** Questa tecnica di game design, che si definisce di solito "Secret Sharing", è utilissima nella maggior parte dei larp, quando è necessario che tutti abbiano spunti continui e che la narrazione non si blocchi mai: al contrario, **Ultimo Covo vuole portare in scena tensione, ansia e diffidenza, una società appesantita, scura e sofferente;** non vuole essere un racconto epico, ma un racconto realista. Nella realtà, e così anche in **Ultimo Covo**, raccontare di aver ucciso un uomo può costare anni di galera; svelare alla Polizia che il vostro vicino di casa è un mafioso potrebbe costarvi la testa, e far trapelare che il vostro migliore amico è in realtà sotto falso nome potrebbe impedirvi di vederlo ancora. Ricordate che stiamo tentando di rappresentare un'Italia provinciale, chiusa, gretta, omertosa, egoista e bigotta, sotto la facciata scintillante dell'inizio dei roboanti anni '80. Questa indicazione non vuole essere costrittiva per il gioco di nessuno, ma è fondamentale che sia rispettata, almeno fino a che la tensione non si farà evidente

e plateale - ricordate che esiste una fazione, le Forze dell'Ordine, che deve indagare e cercare tra i segreti degli abitanti del luogo per adempiere alla sua missione: non sarebbe divertente per nessuno se tutto arrivasse alle loro orecchie troppo presto.

Indicazioni narrative: le buste fato.

Ultimo Covo 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 scatena una rissa con il Collettivo Ingranaggi Rossi", "Quando incontrerai il signor Giannini dovrai pretendere il denaro che ti deve" etc. Solitamente i **fati 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. Riceverete un prologo più ampio all'inizio del gioco, e poi ulteriori prologhi durante l'evento. Li consegnerà il personaggio ponte della tua fazione; **leggilo discretamente e senza farti notare non appena ti verrà consegnato.** Poiché non esistono pause durante il gioco, è possibile che lo staff abbia bisogno di indirizzare alcuni sviluppi narrativi attraverso la consegna di fatti a particolari personaggi durante l'evento. Se il personaggio-ponte della tua fazione ti chiamerà in disparte e ti

consegnerà una busta, trova un luogo appartato, leggi le indicazioni e gioca il fato che vi sarà contenuto esattamente come se fosse stato segnalato nel tuo prologo.

La catena di comando e il rispetto dell'autorità

Ultimo Covo vuole essere un larp realista, per quanto possibile. Per quanto possa sembrare costrittivo per la libertà dei giocatori, è necessario per il funzionamento dell'evento che, come nella realtà, **si seguano delle procedure rodate** e che ci sia poco spazio a colpi di testa. Questo è necessario per dare credibilità a ciò che accade, ma è anche fondamentale per permettere agli organizzatori di mantenere il controllo narrativo sull'evento. Quindi, fino alla notte di Sabato, è necessario per tutti gli appartenenti a forze militari o paramilitari **ESEGUIRE GLI ORDINI DI UN SUPERIORE E NON DISCUTERLI**. Lo spazio narrativo per il caos, le decisioni impulsive e il lasciarsi sopraffare dall'emotività è dalla seconda notte in poi.

D'altro canto, sempre fino alla notte di Sabato, le persone comuni, persino quelle dall'animo più sovversivo, dovrebbero **evitare di scontrarsi apertamente con le Forze dell'Ordine**, soprattutto se da soli, e anche solo verbalmente, proprio come accade nella realtà. Un poliziotto rappresenta l'ordine pubblico, sfidare lui significa sfidare un sistema che potrebbe in pochi giorni portarvi in galera, e nessuno è così stupido da regalare la propria vita alle sbarre per un'impudenza di troppo.

Intensita' e sicurezza: Safeword e Scene delicate

Premessa

Se vuoi partecipare a "Ultimo Covo", 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, gradualmente 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 e gli esplosivi scenici**;
- 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.

Safeword

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:

- Il Compagno Trapletti cattura il giovane fascista Salvani e gli lega i polsi, con la corda un po' stretta. Salvani dice "Vacci Piano" e il Trapletti prontamente allenta la stretta.
- Trapletti lega i polsi di Salvani facendo un semplice giro di corda con un fiocco. Salvani dice "È tutto qui?" Franco fa un nodo più realistico e credibile.
- Trapletti inizia a legare i polsi di Salvani, ma questi ha una spalla slogata o comunque non vuole essere legato. Salvani dice "PAUSA" e Trapletti 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. Anche le perquisizioni della polizia, per quanto non sia "filologicamente corretto", non

dovrebbero andare nemmeno a sfiorare parti sensibili.

- **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.

Violenza, risse, ferite, cure e scontri a fuoco

Ultimo Covo 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 suo apice nella mattina 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 l'autorità potrebbe essere messa in discussione da chiunque. Ricordiamo ancora tuttavia che Pindemonte non è fronte di guerra, e la tensione violenta deve mantenersi nell'ambito del vivere civile. Pur non volendo incanalare troppo il vostro gioco, ecco alcune indicazioni di massima per gestire il livello della tensione durante l'evento (che verranno poi puntualizzate nei paragrafi successivi):

- **Venerdì sera e sabato mattina**, se anche le discussioni dovessero degenerare, **nessun giocatore inizierà grandi risse o scontri fisici** salvo situazioni indotte dallo staff. A questo punto dell'evento, nessuno dovrebbe mettere in discussione apertamente le autorità costituite.
- **Sabato pomeriggio** sarà possibile **reagire alle minacce verbali con la violenza fisica**. Sarà possibile subire ferite, ma nessuno, nemmeno le Forze dell'Ordine, estrarrà le armi dalla fondina. Da questo momento in poi è possibile, a proprio rischio e pericolo, sfidare apertamente le Forze dell'Ordine.
- **A partire dalla notte tra Sabato e Domenica**, si potrà tentare di **resistere a ogni minaccia**, sarà possibile estrarre le armi e addirittura spara su propria

iniziativa, e sarà quindi possibile subire ferite gravi e invalidanti e persino perdere la vita.

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 Oreste, due studenti militanti del Collettivo, giocano una scena di pestaggio disarmato ai danni di Paolina, una studentessa che milita nella sezione giovanile dell'MSI. Paolina può scegliere di reagire, in modo coerente, giocando diverse scene. Per esempio:

- può rialzarsi dolorante e andare a riposare per mezz'ora sul suo letto, cercando poi i suoi Camerati per raccontare ciò che le è accaduto.
- può rimanere sofferente a terra e interpretare l'impossibilità di camminare fino a che qualcuno non venga in suo aiuto
- 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 infermiere (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 qualcuno n suo soccorso. 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 plateali, 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") o pericolosi ("spariamogli in fronte da pochi centimetri). E' possibile giocare scene di violenza così estrema solo a partire dalla tarda notte tra Sabato e Domenica. Gli scontri armati sono una possibilità, ma non vogliamo in alcun modo che Pindemonte si trasformi nel Far West - nessuno, nemmeno il brigatista più infervorato, mette mano a un'arma da fuoco senza conseguenze.

In generale, quando e se vi ritroverete in uno scontro all'arma bianca, 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. **La risoluzione degli scontri a fuoco è fondamentale 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), e che le scene di scontro armato saranno poche e circoscritte. 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. In generale, chiunque si trovasse sulla linea di tiro di un'arma che fa fuoco è da considerarsi colpito, se si trova entro pochi metri.

Personaggi addestrati

Alcuni personaggi hanno l'archetipo "addestrato". Costoro, durante il loro passato hanno sviluppato una particolare abilità nel confronto fisico e nella lotta. Costoro provengono principalmente dagli ambienti militari, ma anche alcuni personaggi che hanno imparato a battersi sulla strada hanno sviluppato una scorza particolarmente resistente. Costoro sanno muoversi e colpire dove fa più male e sono in grado di vincere in automatico un confronto fisico con un personaggio che non abbia la sua preparazione. **I personaggi addestrati hanno l'abilità di vincere un qualsiasi confronto fisico, armato o disarmato, contro un singolo avversario.** Per rendere l'altro giocatore a conoscenza del fatto della situazione, e che egli sta affrontando un avversario più preparato di lui, dovrà usare la chiamata **"Ti faccio vedere io!"**

Esempi:

- L'anarchico Francesco durante un corteo tira un sasso all'agente Barnardi. Barnardi viene colpito e dopo aver incassato il colpo sguaina il manganello e rivolto al

ragazzo grida: "Ora ti faccio vedere io, Teppista!" e si avventa su di lui.

- Al bar del paese Martino sta giocando a scopa con Marcello, ex pugile professionista. Marcello si accorge che Martino sta barando e, rovesciato il tavolo urla. "Lurido baro! Ti faccio vedere io!" e lo manda al tappeto con una sberla

Inoltre i personaggi addestrati, possono ignorare gli effetti della tortura, accusandone le ferite ma senza avere l'obbligo di cedere e rivelare informazioni a chi le infligge.

Conseguenze di esplosioni, molotov, etc.

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 detona vicino a voi (cioè ogni volta che sarete nei pressi, anche solo a 5-10 m) ne verrete Feriti Gravemente.**

Conseguenza 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. Il climax della tensione dovrebbe di per sé evitare situazioni spiacevoli di questo tipo. 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

Pindemonte è un paese di periferia balzato negli ultimi giorni agli onori della cronaca. Per le sue strade chi si ostina a esprimersi con il consueto dialetto autoctono si imbatte spesso con chi, emigrato in cerca di lavoro, è cresciuto parlandone uno dell'altra estremità del paese. E mentre i colti e gli istruiti fanno del loro impeccabile italiano un motivo di vanto chi è giunto dall'estero per indagare sul caso utilizza l'inglese. Come fare a conciliare queste differenze linguistiche in un larp senza pregiudicarne la giocabilità?

L'italiano è la lingua principale, usata da tutti con diversa abilità a seconda della loro estrazione sociale. Se il vostro personaggio non ha avuto modo di studiare difficilmente userà termini complessi e probabilmente sbaglierà anche qualche congiuntivo. Se invece il vostro personaggio è uno studente o ricopre un importante incarico pubblico sarà

sicuramente in grado di esprimersi in un fluente italiano.

I personaggi stranieri, indicati come "international" si esprimono in inglese e hanno difficoltà, come si presume i giocatori che li interpreteranno, a comprendere l'italiano. Per questo motivo i personaggi per cui è prevista una forte interazione con loro sono stato consigliati a giocatori con una buona padronanza della lingua inglese.

Per evitare però di limitare eccessivamente il gioco dei personaggi international si è scelto di fare in modo **che chiunque possa esprimersi, anche a un livello elementare in inglese.** Questa è una piccola forzatura al contesto storico dell'epoca in cui la conoscenza della lingua inglese era limitata a pochi. A seconda delle esperienze e dell'istruzione del vostro personaggio sarete in condizioni di esprimervi in inglese, ovviamente se lo siete voi stessi. Ovviamente molti personaggi, a seconda del loro background, incontreranno delle difficoltà, molte più di quelle che potrebbero incontrare i giocatori. Vi forniamo quindi alcuni consigli per rendere in gioco questo limite:

- Usate parole semplici, alla portata del vostro personaggio
- Parlate lentamente, come se le parole vi uscissero con fatica
- Fate delle pause, e fermatevi a riflettere per qualche secondo su come proseguire
- Non balbettate o sbagliate a pronunciare le parole: ricordate che il vostro interlocutore deve comunque comprendere ciò che dite
- Fingete di non ricordare un termine e usate giri di parole per esprimerlo, o chiedete direttamente al vostro interlocutore
- Coinvolgete un altro personaggio nella discussione per aiutarvi a comprendere chi vi parla

Lo staff in gioco

Durante il gioco, entreranno in scena dei personaggi a voi ignoti con cui potrete interagire come se fossero dei veri giocatori. Saranno PNG che avranno la

funzione di permettere lo sviluppo di determinate trame. Li riconoscerete in quanto o verranno annunciati in pubblico (durante una riunione etc) o di loro verranno forniti precise generalità ma sempre comunque da una fonte esterna. **In ogni fazione di gioco, in ogni caso, sarà presente un personaggio-ponte, un personaggio di ruolo marginalmente narrativo e prevalentemente logistico, a cui potrete rivolgervi per ogni questione o dubbio.** Se lo ritenete necessario, potrete prenderli da parte e rivolgervi a loro anche fuori dal gioco. Il Generale Dozier sarà interpretato da un collaboratore dello Staff. **Lo staff dedicato invece alla regia ed alla sceneggiatura e che si muoverà all'interno delle Casermette sarà riconoscibile da un fulard giallo al braccio.**

La Droga

L'uso della droga, soprattutto quelle leggere, viene sdoganato nel '68 con le proteste giovanili. Ben presto però a queste sostanze si affianca l'eroina, molto più letale. nel periodo che andiamo a rappresentare, l'eroina è la droga di chi si trova ai margini della società, o che vi finisce presto, a causa degli effetti rapidi e devastanti. Dopo il primo buco, inizia un lento declino fisico e cognitivo. Rimane però una droga decisamente costosa e sono in pochi a potersela permettere e ben presto diventa la droga della media e bassa borghesia.

Alcuni personaggi hanno in scheda la dipendenza da droga dovranno trovare una dose di eroina prima della fine dell'evento per non patire gli effetti dell'astinenza.

Se la dose non verrà assunta entro sabato pomeriggio a partire dalla sera essi dovranno iniziare a soffrire i sintomi di una crisi d'astinenza: essi saranno liberi di agire normalmente ma inizieranno a mostrare irritabilità, malessere, scatti d'ira e un comportamento ossessivo.

Se la dose non viene assunta nell'arco della serata domenica mattina dovranno inscenare una vera e propria crisi d'astinenza, accusando un intenso malore psico fisico per almeno mezz'ora dopodiché sentirsi profondamente debilitato.

Gli effetti cesseranno nel momento in cui il personaggio riuscirà ad assumere una dose.

Quando un personaggio assume una dose si sentirà in estasi per almeno una decina di minuti, in cui si sentirà in estasi e dovrà interpretare gli effetti del trip e nient'altro, essendo praticamente incapace di agire. Dopodiché avrà una fase di "down" e depressione per almeno mezz'ora in cui sarà libero di agire ma con difficoltà psico fisiche. Il dettaglio dell'interpretazione degli effetti della droga è lasciato ai giocatori.

La "dose" è facilmente perché, nella finzione del gioco, è costituita da **una fiala contenente un liquido di colore verde**. I giocatori sono liberi di fingere di assumere e abusare di qualsiasi sostanza desiderino ma esse avranno l'effetto di un temporaneo palliativo e, per quanto possano essere degli ottimi spunti di gioco ma non conteranno ai fini degli effetti della dipendenza.

IMPORTANTE: l'intento degli organizzatori di Ultimo Covo è quello di includere nella narrazione una componente drammatica delle cronache degli anni settanta e ottanta. Non intendono incoraggiare in nessun modo all'assunzione e all'abuso di sostanze stupefacenti. Nel gioco, come nella vita, la responsabilità è vostra.

Perquisizioni, arresti e tortura

La prigionia e la tortura giocano un ruolo importante nel gioco come, del resto, lo è stato storicamente. Bisogna tenere presente che per quanto i tempi fossero movimentati non ci si trovava in tempi di guerra e l'autorità era comunque tenuta a rispettare le leggi e le norme della società. Le norme del codice penale si applicano anche alle Forze dell'ordine: violarle è sempre possibile ma attenzione alle conseguenze.

Una perquisizione dovrebbe essere sempre autorizzata dal Pubblico Ministero e dalla Polizia Giudiziaria mediante il rilascio di un decreto. Tale documento deve essere esibito prima di poter procedere con la perquisizione di una abitazione e/o di un ufficio, ed una copia rilasciata al diretto

interessato. Quindi, ad esempio, qualora il commissario Genova decidesse di fare una perquisizione in un qualunque appartamento dovrebbe richiedere l'autorizzazione al Sostituto Procuratore Papalia che funge da PM. In caso di estrema "urgenza" si possono verificare perquisizioni domiciliari anche senza il decreto rilasciato dal PM; questo è un atto possibile per i Carabinieri in quanto essi ricoprono anche il ruolo di operatori di Polizia Giudiziaria. Nel caso in cui però un atto del genere abbia luogo nell'abitazione di qualcuno, i Carabinieri stessi sono obbligati successivamente a richiedere al Sostituto Procuratore la convalida della perquisizione effettuata, entro e non oltre 48 ore. **Se il livello di gravità di tali indizi è molto alto, l'operazione diviene della massima urgenza e dunque in quei casi non c'è a disposizione il tempo necessario per richiedere ed ottenere l'autorizzazione.** Può capitare dunque che alcune perquisizioni effettuate senza mandato, siano comunque legittime ai fini del ritrovamento di indizi che altrimenti andrebbero dispersi se non eliminati.

L'arresto e il fermo sono provvedimenti limitativi della libertà personale temporanei e precautelari che si caratterizzano per il connotato dell'urgenza e l'assenza di un provvedimento dell'Autorità Giudiziaria che interviene solo successivamente nelle forme della convalida. L'arresto è per reati colposi colti in flagranza (ma anche non colposi, come falsa attestazione di identità) mentre il fermo è per reati anche fuori dei casi di flagranza, quando sussistono specifici elementi che fanno ritenere fondato il "pericolo di fuga" a carico della "persona gravemente indiziata di un delitto grave (compreso anche quello per finalità di terrorismo o di eversione dell'ordine democratico).

Ad esempio, se, nel gioco, le forze dell'ordine decidono per il fermo di un sospetto terrorista (PG o PNG che sia), lo potranno fare e, solo dopo, tale fermo potrà essere convalidato o meno dal Sostituto Procuratore. Così anche per l'arresto in flagranza di un delinquente comune sorpreso a svaligiare un alloggio o

le Poste, sarà necessaria la convalida da parte dell'Autorità Giudiziaria. In gioco, come nella realtà, potrebbe quindi essere possibile la non convalida dell'arresto o del fermo, per cui il PG dovrà essere immediatamente rilasciato.

La tortura rappresenta purtroppo un fenomeno non solo appannaggio delle dittature ma anche dei cosiddetti stati democratici. All'epoca del rapimento Dozier venne riattivata direttamente dal Ministero dell'Interno una squadra deputata esclusivamente all'utilizzo della tortura per estorcere informazioni ai terroristi allo scopo di salvaguardare lo Stato democratico, nota come "I cinque dell'Ave Maria" capitanata dal famoso Professore De Tormentis. **Non ci sono delle regole precise sull'utilizzo dei mezzi di tortura da parte dei PG salvo ovviamente le sopraccitate regole di sicurezza e intensità del gioco.** Tuttavia per vostra conoscenza si elencano di seguito i mezzi di tortura più utilizzati dalla suddetta squadra : veniva stilato un vero e proprio ordine di servizio. Il prigioniero veniva legato con gli occhi bendati di solito su un tavolo di legno dopodichè veniva costretto a bere abbondanti quantità di acqua e sale. A questo si accompagnavano sevizie molteplici fisiche e psicologiche ; dalla simulazione di esecuzioni, a percosse metodiche fino ad arrivare ad abusi sessuali. Solitamente vi erano delle pause in cui ovviamente i tutori della legge ponevano domande per ottenere una confessione o una informazione. **La tortura da parte delle Forze dell'Ordine dovrà avvenire soltanto all'interno di un'area dedicata presso la Questura (al di fuori delle Casermette).** Quindi il prigioniero se arrestato dovrà essere ivi condotto prima di essere torturato.

Non è escludibile la tortura anche da parte dei Brigatisti sul prigioniero politico : in questo caso si lascia ai PG la scelta di effettuarla **SEMPRE E COMUNQUE nel rispetto delle regole di sicurezza e intensità del gioco**

Telefono, oggetti tecnologici, documentazione

A Pindemonte è presente un solo telefono, ubicato nell'ufficio postale. Nessuno sa in effetti come si usa, se non gli impiegati delle poste, interpretati dallo staff. Quando avrete necessità o desiderio di telefonare a qualcuno, **avvisate l'impiegato**, che comporrà il numero al posto vostro e chiamerà il centralino, prima di passarvi chi avete cercato. Non è consentito utilizzare il telefono autonomamente.

Durante l'evento saranno presenti alcuni personaggi e PNG che avranno il compito, a metà tra il gioco e il fuori gioco, di documentare gli avvenimenti con registrazioni audio, video e foto. Chiaramente avranno con loro macchine fotografiche e altri oggetti tecnologici adatti allo scopo. Vi chiediamo di **evitare in ogni caso di utilizzare questi oggetti o interferire con loro: non sono coinvolti in nessuna trama e non contengono informazioni utili.** Non tentate di impossessarvi di questi oggetti o di farveli consegnare. **Vi invitiamo inoltre a informare lo staff in caso non vogliate che le vostre immagini vengano utilizzate a scopo documentario e promozionale nei mesi successivi all'evento.** Nel caso non doveste comunicarci il vostro parere contrario, ci consideriamo autorizzati a utilizzare la vostra immagine e la vostra voce per promuovere Terre Spezzate e Ultimo Covo. In gioco saranno presenti alcuni elettrodomestici di vario tipo - se non vi è stato spiegato come funzionano, non toccateli.

Data di gioco

Entrambe le repliche rappresenteranno i giorni di Venerdì 26, Sabato 27 e Domenica 28 Gennaio 1982.

Oggetti di gioco

Lire, buoni pasto, carte d'identità

Metteremo in gioco **repliche di banconote di vario taglio**, oltre che alcune monete. Saranno chiaramente tutte Lire, e dovranno essere utilizzate, oltre che per fini narrativi, per pagare i piccoli servizi all'interno di Pindemonte: il bar, l'ufficio postale etc.

Non abbiamo implementato dinamiche complesse né un'economia "funzionale" riguardo al denaro, ma siamo certi che avere nelle vostre mani delle lire aiuterà a calarvi nell'ambientazione e vi permetterà di creare scene interessanti.

Per poter accedere ai pasti nel ristorante convenzionato avrete dei Buoni Pasto creati ad hoc per l'evento, che riceverete all'inizio del gioco e dovrete utilizzare autonomamente.

Riceverete all'inizio del gioco anche un documento identificativo (carta d'identità o tesserino militare), da personalizzare con i dati fittizi del vostro personaggio e con una fototessera che sarà vostra cura procurarvi. Durante la segreteria lo staff sarà a vostra disposizione per aiutarvi nella compilazione.

Armi

Durante l'evento saranno presenti **alcune repliche scaccia cani** (giocattoli molto rumorosi, realistici, sicuri e di libera vendita) **di vari modelli di arma**. 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 numero piuttosto ristretto di armi di svariati modelli: Revolver, pistole automatiche, mitragliatori. **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).. Per le regole legate alle conseguenze dei colpi d'arma da fuoco vedi il paragrafo apposito.

Oltre alle armi da fuoco saranno presenti manganelli, spranghe, coltelli e altre repliche di oggetti contundenti assolutamente innocue.

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.

Passamontagna

Per chi compie attività criminose o di indagine è importante mantenere l'anonimato e rendersi irriconoscibile. Nel contesto del gioco questo è impossibile, in quanto tra giocatori ci si conosce tutti, e non accadrà mai che qualcuno si imbatta davvero in uno sconosciuto. Per quanto possa camuffarsi ogni personaggio è facilmente riconoscibile, tanto quanto lo è il giocatore che lo interpreta. Per simulare una situazione reale si è deciso di adottare una regola particolare per i personaggi che indossano i passamontagna: **chiunque abbia un passamontagna calato sul volto sarà irriconoscibile dagli altri personaggi** che non riusciranno in nessun modo a identificarlo. Vestiti, voce, o movenze non dovranno essere presi in considerazione ma andranno completamente ignorati.

Questo vale sia per i personaggi interpretati dai giocatori che quelli interpretati dallo staff. Attenzione a non sopravvalutare però la protezione offerta dai passamontagna. Potrete essere

riconosciuti se qualche personaggio dovesse vedervi mentre lo indossate o lo sfilate, oppure se vi tradite con le vostre parole.

Esempio: Il professore Salerno dopo ha fatto bocciare i due peggiori studenti della sua classe: "Serramanico" e "Catena". La sera rincasando viene aggredito da due misteriosi teppisti con indosso un passamontagna che li rendono irriconoscibili. Il professore non riconosce i suoi due alunni e il giorno dopo, quando denuncia il fatto ai Carabinieri non sarà in grado di fornire indicazioni utili per il loro riconoscimento.

Tabacco e sigarette

E' consentito fumare sigarette, tabacco, sigari e pipe, **solo all'esterno degli edifici.**

Vi chiediamo se possibile di evitare di mostrare pacchetti moderni, portando con voi portasigarette o portatabacco in stile. Se vi è impossibile, non lasciate pacchetti

Veicoli

In gioco saranno presenti alcuni veicoli storici o scenografati come tali. **E' severamente vietato ai giocatori tentare di metterli in moto autonomamente.** Per motivi di sicurezza e di rischio essi potranno essere messi in moto e guidati **unicamente dallo staff dell'evento.** I mezzi non sono di proprietà dello staff di Ultimo Covo e ogni danno ad essi causato dall'imprudenza di un giocatore sarà da risarcirsi da parte del giocatore stesso.

Area di gioco

La principale area di gioco è costituita da **Le Casermette**, un complesso di edifici di proprietà dell'Esercito della Salvezza. La conformazione della struttura permette di simulare il villaggio operaio, con gli appartamenti per i ceti sociali più alti, i dormitori per gli operai e quelli per gli studenti, il bar, il campo sportivo, l'ufficio postale, la chiesa, la stazione dei carabinieri.

Una parte dell'area di Casermette sarà interdetta al gioco, in quanto riservata al gestore e alla sua famiglia (con bambini).

Il grosso delle Forze dell'Ordine non è di Pindemonte, ma è stata mandata sul posto da altre località, da Padova, da Roma, dagli Stati Uniti, hanno pertanto requisito un locale comunale che hanno trasformato in quartier generale e dormitorio. Questo locale, che chiameremo "la Questura" si trova al centro di Bobbio Pellice a qualche centinaio di metri dalle Casermette.

All'esterno di Casermette si trovano la Uniplast (un fabbricato industriale in cui non possiamo entrare) e il Bar, dove saranno consumati alcolici e snacks.

Le Casermette

Le Casermette è una struttura costituita da sei edifici contornati da prati e cortili. Gli edifici che ospitano appartamenti e camerate, completi di bagni, arredi e in alcuni casi angolo cottura, sono indicati nella cartina sottostante con il numero di posti disponibili.

Le aree delimitate dalle linee rosse saranno interdette al gioco. (mappa nella pagina seguente) La cucina non è utilizzabile né dallo staff né dai giocatori. **La sala da pranzo verrà adibita a circolo BAR.** La sala Monviso verrà adibita a edificio di culto. La stanza n°16 sarà adibita a Ufficio Postale. La sala n°14 sarà **la stazione dei Carabinieri.** La sala Cruello sarà **l'ufficio del Sindaco.** Mentre la Sala Monte Granero verrà utilizzata in caso di pioggia o per altre necessità scenografiche. In alcune sale ci sono impianti di amplificazione. **Vi ricordiamo di utilizzare spazi e arredi con attenzione evitando ogni danneggiamento, anche involontario.** Le Casermette è di proprietà dell'Esercito della Salvezza, organizzazione che si occupa di recupero di persone ai margini della società, in particolare alcolizzati. Per esigenze di gioco potranno essere comunque presenti alcolici, che saranno somministrati in punti specifici. Si raccomanda un consumo limitato, in quanto non saranno ammesse situazioni di ebbrezza, è doveroso rispettare i valori di chi ci ospita.

I locali comunali aka "La Questura"

Le Forze dell'Ordine avranno come punto di riferimento alcuni spazi che concessi dal Comune e normalmente usati dal Consiglio Comunale, dalla Pro Loco e un ampio salone multiservizi. Anche in questo caso si richiede il massimo rispetto delle strutture e degli arredi.

Il Covo

Non vi diciamo dove si trova. Però esiste.

Le porte

Gli edifici in cui ci muoveremo rappresentano gli alloggi e le abitazioni dei personaggi. **Sebbene nella realtà nessuno sarà in possesso di chiavi, nella finzione del gioco essi saranno da considerare come chiuse a chiave** e non sarà possibile entrarvi di soppiatto in assenza degli occupanti. Nel caso vi sia qualcuno all'interno dovrà essere lui ad aprirvi quindi ricordatevi di bussare e annunciarvi.

Anche le forze dell'ordine non saranno libere di entrare ovunque per compiere perquisizioni e dovranno farsi aprire dai residenti, che potrebbero anche opporsi alla decisione. Oppure potranno simulare un'irruzione nel caso di blitz e azioni programmate. In questo caso ricordate che le porte sono chiuse per finta e che, ovviamente, non dovrete danneggiarle

Indicazioni per il gioco in pubblico

Grazie alla disponibilità del Comune di Bobbio Pellice, si potrà giocare anche all'esterno delle aree di gioco, tenendo presente che ci si muove tra altri cittadini, strade aperte al traffico, bambini, anziani.

Gli abitanti di Bobbio potranno essere alcuni incuriositi dal gioco altri infastiditi, è opportuno quindi giocare soprattutto nelle aree note e usare gli spazi nel paese per esempio per incontri clandestini. Abbiamo preso tutte le misure del caso informando le autorità e gli

abitanti delle nostre attività per evitare spiacevoli incomprensione, ma confidiamo comunque nel vostro buon senso: gli ordini di una persona in divisa o qualcuno armato che si muove furtivo possono essere facilmente fraintesi da chi non ha ben chiaro cosa stiamo facendo. **In particolare, è ASSOLUTAMENTE VIETATO iniziare scene di violenza esplicita in luoghi pubblici, così come è vietato estrarre le armi fuori dalle location ufficiali del larp.**

Il "Sant'Antonio" e "Via Due Palazzi"

Un paio di luoghi dell'ambientazione hanno una particolare natura: l'ospedale "Sant'Antonio" e il carcere "Via Due Palazzi". Questi posti non corrispondono a posti fisici presenti nell'area di gioco, ma sono in realtà luoghi "fittizi" in cui possono essere condotti alcuni membri dello staff (o giocatori che avessero qualche problema) che hanno la necessità di uscire dal gioco. Per esempio un criminale arrestato o una comparsa gravemente ferita: ha poco senso che rimangano in gioco per ore, o giorni, ammanettati in questura o riversi in un letto a un passo dalla morte. I personaggi che si trovano al Sant'Antonio o in Via Due Palazzi possono rientrare in gioco in un secondo tempo, se i giocatori lo ritenessero importante: basterà comunicarlo attraverso i canali ufficiali delle forze dell'Ordine.

Per nessuna ragione narrativa i personaggi dei giocatori debbono essere condotti al Sant'Antonio o in Via Due Palazzi: questo equivarrebbe a farli uscire dal gioco.

Il Comune di Bobbio Pellice

Quando abbiamo individuato Le Casermette come location adatta a Ultimo Covo abbiamo anche compreso, insieme ai rappresentanti del Comune, che organizzare un evento qui rappresenta anche il desiderio degli organizzatori di rivalutare borghi e paesi di montagna

purtroppo oggetto di progressivo spopolamento. La nostra presenza a Bobbio Pellice vuole anche essere occasione per far conoscere questi luoghi, paesaggi e cultura, ai giocatori, e per dare opportunità ai residenti di vedere il loro paese "animarsi" di persone motivate dalla voglia di passare tre giorni in sane attività ludico-culturali.

Per questo motivo il Comune di Bobbio Pellice ha patrocinato l'evento e noi ci auguriamo che tutti i giocatori rientrino nelle loro case con una bell'impressione di questi luoghi e il desiderio di tornarci e che tutti gli abitanti e i loro amministratori possano serbare un bel ricordo di questi giorni, e il desiderio che Terre Spezzate torni ad animarlo con nuovi eventi in futuro.

Informazioni pratiche

Timeline

Venerdi

Ore 13.30 - apertura della Segreteria

Ore 15.30 - chiusura della segreteria. Chi arrivasse oltre questo orario è pregato di avvisare lo staff nelle persone di Elio Biffi o Barbara Crivelli.

Ore 16.00 - In costume! Workshop, sistemazione nelle stanze.

Ore 18.30 circa - Inizio del gioco
Tutti gli orari "in gioco" saranno comunicati durante gli workshop o direttamente in gioco.

Sabato

Completamente in gioco.

Domenica

Ore 12.00 circa - conclusione del gioco

Ore 13.00 circa - saluti, photoset in costume

Ore 14.00 circa - pranzo post evento

Ore 16.00 - riordino e sistemazione: più siamo più facilmente lavoriamo, dateci una mano!

Cibo e pasti

I pasti in gioco (cena di venerdì, pranzo di sabato, cena di sabato) saranno somministrati da un ristorante/pizzeria nei pressi delle Casermette, dove ciascuno avrà diritto a un piatto caldo da pagare con un Buono Pasto in gioco. Se qualcuno avesse problematiche alimentari dovrà confrontarsi con il personale del ristorante.

Le colazioni e le piccole consumazioni, così come gli alcoolici, saranno gestiti da PNG baristi all'interno di uno spazio bar allestito a Casermette.

Clima

Bobbio Pellice è a oltre 700 m s.l.m. ed è collocato al fondo di una valle alpina.

In ottobre le temperature oscillano tra i 5° e i 18° e le precipitazioni possono essere frequenti.

Consigliamo fortemente di attrezzarsi con vestiti pesanti e indumenti per la pioggia.

Dove parcheggiare le auto

A Bobbio Pellice è presente un grosso parcheggio raggiungibile dalla piazza del municipio andando verso sinistra rispetto alla strada principale. Altri posti sono nella piazza del Municipio. Entrambi sono a circa 300 metri da Le Casermette. Per aiutarci a mantenere al minimo le intrusioni estetiche fuori gioco, vi chiediamo di parcheggiare in questi spazi dopo aver scaricato i vostri bagagli a Casermette.

Come raggiungere Le Casermette

Le Casermette sono a Bobbio Pellice, comune della Val Pellice, a 75 km dal centro di Torino.

Dalla tangenziale di Torino, si prende l'autostrada per Pinerolo per poi prendere la SP161 seguendo le indicazioni per "Val Pellice", "Luserna" o "Torre Pellice".

Dopo aver attraversato Torre Pellice e Villar Pellice, si raggiunge Bobbio Pellice, Le Casermette poco oltre il municipio, sulla sinistra.

Lo Staff apporrà cartelli per guidare i giocatori verso il punto di ritrovo.

Treni e aerei e mezzi pubblici

Chi arriva in aereo a Torino Caselle, deve raggiungere la Stazione Torino Porta Susa con il bus Sadem linea 268 <http://www.sadem.it/media/6355/000268.pdf>.

Chi arriva in treno deve scendere alla Stazione Torino Porta Susa.

Per raggiungere Bobbio Pellice con i mezzi pubblici, si parte sempre dalla Stazione Torino Porta Susa e si raggiunge Pinerolo con:

- treno SFM2 per pinerolo <http://www.sfmatorino.it/orari/>
- autobus Sadem linea 275 o 901, che partono dal Terminal Bus di Corso Bolzano (fronte Torino Porta Susa) <http://www.sadem.it/media/6361/000275.pdf> o <http://www.sadem.it/media/6403/000901.pdf>

Dalla Stazione di Pinerolo il servizio autobus per Bobbio Pellice è assicurato dalla Sadem, linea 901 <http://www.sadem.it/media/6403/000901.pdf>

Nota finale

I personaggi e le vicende presentati in Ultimo Covo sono ispirati a persone e a fatti reali, ma la loro descrizione e caratterizzazione è totalmente frutto di fantasia.

Gli autori non hanno come obiettivo una rappresentazione di eventi, luoghi e persone che rispecchi la veridicità storica o l'effettivo corso degli accadimenti ma solo quella di creare un evento puramente ludico che faccia rivivere ai partecipanti, in maniera romanzata, il clima degli Anni di Piombo.

Nella scrittura dell'evento numerose libertà sono state prese, in particolar modo per quel che riguarda la caratterizzazione dei personaggi, le

immagini utilizzate e la successione dei vari accadimenti, che tuttavia non pretendono mai di rispecchiare la realtà dei fatti o dei comportamenti dei personaggi storicamente esistiti.

L'interpretazione dei giocatori e l'evolversi della narrazione potrà condurre a momenti e eventi parecchio distanti da quello che è la realtà storica.

Non è intenzione degli autori assumere alcuna specifica posizione o esprimere giudizi sui fatti realmente accaduti, se non la condanna dell'uso di qualsiasi forma di violenza da parte di chiunque.

Cosa portare con se'

- Per il pernottamento è necessario provvedere autonomamente alla biancheria da letto. In particolare, se alloggerai a Casermette **dovrai portare da casa delle coperte**. Le Forze dell'Ordine dormiranno su brandine, quindi consigliamo loro di portare con sé **un sacco a pelo vagamente adatto all'ambientazione o coperte molto pesanti**, o alternativamente un sacco a pelo moderno e una coperta o un lenzuolo per coprirlo.
- **Porta con te l'occorrente per la tua igiene personale**, compresi asciugamani o accappatoi: a Casermette ci sono le docce.
- Per rendere il più possibile personalizzati i documenti di gioco, chiediamo a ogni giocatore di ogni replica di **portare con se 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.
- **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 le Forze dell'Ordine 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. Se non vi fosse possibile, avvisate lo staff al momento della segreteria, vi forniremo qualcosa per coprire il vostro bagaglio e renderlo meno fastidioso alla vista.
- **Oltre al costume, ricordati di costruire l'immaginario del tuo personaggio con piccoli oggetti quotidiani a lui cari**: libri, orologi, gioielli, ma anche fiaschette di alcolici, 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.

Cosa non fare

- **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, mettiti 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. Estrarre armi fuori dalle location di gioco, in particolare nelle strade del paese, aperte al pubblico
- **Trascurare i nostri rapporti con il Paese:** non parlare con estranei al gioco quando si è in divisa, non sparare al di fuori degli orari concordati con il Comune di Bobbio Pellice, non gridare o fare schiamazzi nelle vie del paese durante la notte, in generale non arrecare danno o disturbo agli abitanti di Bobbio Pellice.