

DEMETRA

GUIDA
EVENTO



TERRE SPEZZATE LARP



WWW.GRV.IT/DEMETRA

SOMMARIO

INTRODUZIONE

- Le Tre Regole D'oro Del Larp 3
- “GIOCARRE PER PERDERE” 4
- “GIOCARRE PER GLI ALTRI” 4

ESPERIENZA

- IL RIBALTAMENTO DEGLI ARCHETIPI CLASSICI 4
- I PERSONAGGI FEMMINILI 5
- I PERSONAGGI MASCHILI 5
- CONFLITTI 5
- POLITICAMENTE SCORRETTO - UNA RIFLESSIONE 5

AMBIENTAZIONE

- L'EVENTO CHE CAMBIÒ OGNI COSA 6
- LA DEMETRA 7
- LA MALATTIA: LA SINDROME DI MARTHA CHASE 7
- LA SOCIETÀ 8
- LA RELIGIONE 9
- CRONOLOGIA 9
- AGOSTO 1989 - IL MEETING ANNUALE DEMETRA 10

PERSONAGGI

- GRUPPI 11

INTENSITÀ E SICUREZZA

- Safewords 13
- Cose Importanti “Fuori Gioco” 13
 - STEWART & HOSTESS 13
 - CONCIERGE 13
 - ZONE PROIBITE - “HIGH VOLTAGE” 14
 - DORMIRE 14
- Azioni Pericolose e Rispetto Reciproco 14
 - LEGARE, BENDARE E TRASPORTARE 14
 - UBRIACARSI 14
 - DERUBARE E PERQUISIRE 14
 - RUBARE ARMI, VESTITI E PROP 15
 - PRIGIONIA E TORTURA 15
 - SESSO 15

- Scontri Disarmati 16
 - RISSE 16
 - FORZA FISICA: PERSONAGGI MASCHILI E FEMMINILI 16
 - LOTTA TRA GLADIATORI 17
- Violenza e Armi 17
 - ARMI BIANCHE 17
 - ARMI DA FUOCO 17
- Sotto Tiro 18

MECCANICHE DI GIOCO

- White Room 19
- Progresso Sindrome di Martha Chase 19
- Notizie e Pettegolezzi 19
- Farmaci e Droghe 20
 - TESTOSTEROIDE 20
 - FILTRO DI ARES 20
 - COCAINA 20
 - SIERO DELLA VERITÀ 20
 - CLOROFORMIO 21
- Il Gas Nervino 21
- La Morte 21

INFORMAZIONI PRATICHE

- DOVE 22
- QUANDO 22
- PROGRAMMA 23
- PERNOTTAMENTO 23
- PASTI 24
- BAGAGLI 24

COSTUMI

- CLASSICITÀ - ELEGANZA - VINTAGE 25
- ABITI PER LE DONNE 25
- ABITI PER GLI UOMINI 26

CREDITS



INTRODUZIONE

IN UN FILM TUTTI GUARDIAMO LA STESSA STORIA.
IN UN LARP CI SONO MOLTE STORIE DA RACCONTARE.
OGNI PARTECIPANTE VIVRÀ LA PROPRIA IN MANIERA CHE TUTTE SIANO
INTRECCiate IN UN GRANDE RACCONTO DI CONFLITTI E RELAZIONI.

LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP

RESTA SEMPRE NEL GIOCO:

1] RIMANI SEMPRE NEL PERSONAGGIO: con le parole, con le azioni, coi pensieri. Non uscire mai dal gioco, non parlare d'altro, evita gli anacronismi: il gioco è bello ed emozionante se tutti lo rendono vero e vivo a beneficio degli altri partecipanti.

2] REAGISCI ALLE AZIONI ALTRUI, NON DEVONO CADERE NEL VUOTO: a ogni azione fai corrispondere una reazione. Se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina capo della servitù, ti pugnala a tradimento... reagisci. Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, possibilmente qualcosa di appropriato, di divertente, di drammatico. In un larp nessuna azione deve cadere nel vuoto.

3] NON ASPETTARTI UNA REAZIONE SPECIFICA DAGLI ALTRI, PRENDI TUTTO PER BUONO: accetta le azioni altrui poiché in un larp ciascuno è regista di se stesso. Non mettere mai in dubbio le azioni o la buona fede degli altri e non aspettarti mai da loro una reazione specifica. Prendi sempre per buono tutto quello che succede e che fanno gli altri partecipanti e gioca di conseguenza. In un larp non c'è copione, non ci sono prove e non si rigrano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.

Demetra è un larp immersivo, basato sulla libera interpretazione e improvvisazione dei partecipanti. Immagina di essere protagonista di un film, con i suoi sentimenti, pulsioni, obiettivi e paure. Qualunque azione tu voglia compiere durante gioco, la farai davvero! Gli unici limiti saranno imposti dal buon senso e alcune semplici regole per simulare quei pochi aspetti che sarebbe troppo difficile o pericoloso interpretare realmente (combattimenti, armi da fuoco, droghe o medicinali, rapporti d'intimità, per esempio).

In Demetra avranno grande spazio segreti, investigazione, intrighi e contrasti sia di natura ideologica, sia di natura fisica. Lo scopo dei conflitti non è la vittoria ma la costruzione di una storia comune e i rapporti tra i personaggi. Tali scene devono essere connotate in modo "cinematografico" e quindi interessanti e coinvolgenti anche per chi non le vive attivamente. "Concedere" la scena ad un avversario, soccombendo durante uno scontro fisico, o cedendo alle sue richieste, risulta sempre essere più divertente. Questa filosofia di gioco è riassumibile nei due principi: "play to lose" o "gioca per perdere" e "play to lift" o "gioca per gli altri".



“GIOCARRE PER PERDERE”

Giocare per perdere significa accettare il gioco altrui e concedere ai propri comprimari la scena e gli obiettivi delle loro storie, senza preoccuparsi di raggiungere la vittoria personale: nel “giocare per perdere” il vero obiettivo è costruire insieme una narrazione condivisa.

“GIOCARRE PER GLI ALTRI”

Giocare per gli altri significa sostenere e supportare le loro azioni per costruirvi sopra il gioco, e coinvolgere quanti più giocatori possibili nelle proprie trame, distribuendo il gioco stesso a chi ci sta intorno, senza accentrarlo su di sé.

L'ESPERIENZA

Demetra è un larp che vuole rovesciare, estremizzando, i rapporti sociali tipici dell'America degli anni Cinquanta, basati su un diffuso patriarcato in cui la donna ha come massima aspirazione essere un perfetto angelo del focolare. Questo evento larp vuole porre l'attenzione, in maniera politicamente scorretta, su tutti gli squilibri e le diseguaglianze di genere basate sulle aspettative di un ruolo imposto dalla società e dalla tradizione. Demetra racconta una realtà che non esiste, ispirata da un mondo che non esiste quasi più, ma intende offrire spunti di riflessione su questioni quantomai attuali.

Vogliamo incoraggiare i partecipanti ad interpretare personaggi insoliti, sovvertendo i ruoli sociali tradizionali grazie ad un'ambientazione distopica e volutamente estremizzata. Questo vuole essere Demetra: una sfida!

IL RIBALTAMENTO DEGLI ARCHETIPI CLASSICI

Tutti i personaggi di Demetra sono scritti per essere interessanti e piacevoli da giocare, in questo il larp non fa differenza con altri eventi. La particolarità di Demetra risiede nel ribaltare gli archetipi classici legati al genere e rovesciarli, offrendo un'esperienza unica ai giocatori come alle giocatrici.

Il ricco ereditiere corteggiato da molte, la spia seducente alla Mata-hari, il giovanotto idealista che vuole sfidare le convenzioni, la recluta che sogna di provare il suo valore in un ambiente tipicamente femminile e misandrico, lo scaltro consigliere che influenza le decisioni della moglie potente, il divo desiderato dalle donne e invidiato dagli uomini, il segretario fintamente svanito che in realtà sa tutto, l'Homme Fatale, l'attivista per i diritti degli uomini, l'amante o il figlio della boss criminale, il "Bond boy", l'intellettuale che lotta per farsi strada nel baronato femminile saranno il genere di personaggi tipici disponibili solo per gli uomini.

Al contrario, ruoli come l'ereditiera vessata per tenere alto il nome della famiglia, la donna povera spinta da ambizione che diventa capitana d'industria, la leader militare, politica o religiosa, la



poliziotto testa calda, la boss criminale, la spietata killer, la 007, la guardia del corpo del divo divisa tra amore e dovere, la cascamorta, la maverick, la fallita spiantata che annega i dispiaceri nell'alcool, la detective cinica e disincantata saranno il genere di personaggi tipici disponibili solo per le donne.

I PERSONAGGI FEMMINILI

Le giocatrici, senza rinunciare alla femminilità, avranno quindi la possibilità di ricoprire ruoli pubblici di comando e di potere: leader di aziende, guide religiose o spirituali, squali della finanza e influenti pensatrici. La loro dominanza fisica e sociale è uno status quo. Le responsabilità delle donne si esplicano sia nel "mondo fuori", che è lo spazio del lavoro, della politica e della competizione, sia nel "mondo dentro", essendo loro le capofamiglia e unica fonte di sostentamento domestico. In quest'ottica si potranno sperimentare temi come l'arrivismo, gli intrighi politici, la dominanza, la pressione sociale, l'etica e la protezione del buon nome della famiglia.

I PERSONAGGI MASCHILI

Gli uomini, in questa distopia fisicamente deboli per via di una malattia congenita, sono privati di gran parte della loro indipendenza sociale ed economica. I giocatori avranno quindi la possibilità di esplorare temi insoliti quali l'accudimento del focolore familiare, l'attenzione al benessere più privato, l'affettività, l'intimismo, ma anche la sottile arguzia dell'opportunismo, l'arte del tramare dietro le quinte, la ricerca della giustizia sociale e dell'equità di genere. Sarà interessante provare ad utilizzare le armi seduttive per perseguire i propri obiettivi: fragilità, manipolazione, capriccio, forza di volontà e investigazione sono alcuni aspetti che faranno parte di questo gioco.

Nell'ambientazione di Demetra gli uomini invecchiano più rapidamente e muoiono molto giovani, per questo i giocatori più maturi potranno mettersi alla prova interpretando personaggi giovani o giovanissimi, mentre giocatori più giovani potranno tranquillamente scegliere personaggi più maturi. In pratica l'età anagrafica e quella apparente non coincidono per i personaggi maschili, è una scelta soggettiva che spetta al giocatore.

CONFLITTI

I conflitti tra i personaggi e le fazioni aiutano ad esplorare e sviluppare relazioni. L'obiettivo è dare vita ad un evento che sia coinvolgente, corale e divertente attraverso scene il più emotivamente realistiche possibile sia per i personaggi direttamente coinvolti sia per quelli che vi partecipano come spettatori. Ci aspettiamo che tutti i partecipanti si sentano a proprio agio con il tipo di intensità verbale e fisica che vedreste in un film con scene d'azione, drammatiche, romantiche, violente. Non tutti i partecipanti magari vorranno prendere parte alle scene più conflittuali, per cui è bene ricordare che sarà sempre possibile allontanarsi da una scena, qualora non si desiderasse interpretarla, anche solo semplicemente abbandonandola fisicamente, uscendo dalla stanza o spostandosi di qualche metro.

POLITICAMENTE SCORRETTO - UNA RIFLESSIONE

Tutti i partecipanti di questo evento ricco di azione, investigazione e politica saranno spinti a prendere decisioni etiche altamente discutibili. Gli autori di Demetra ci tengono a sottolineare che questo evento non è pensato per dare o suggerire giudizi, quanto piuttosto per ragionare sui



pregiudizi: un larp capace di offrire momenti di riflessione sul concetto di squilibrio sociale qualsiasi esso sia. Non è solo un evento che parla della discriminazione delle parti sociali percepite o reputate più deboli, ma anche della pressione sociale sulla parte percepita o reputata più forte.

AMBIENTAZIONE

“VEDI COSA È IL POTERE: TENERE NELLA TUA MANO LE PAURE
DI QUALCUN ALTRO E MOSTRARGLIELE!” **(AMY TAN)**

Demetra è ambientato in un mondo distopico in cui, a seguito di un cataclisma ambientale e del sopraggiungere di una malattia legata al cromosoma Y, il potere politico e sociale passa totalmente nelle mani delle donne e, in particolare, di quelle a capo della “Demetra”, l’azienda privata che in pochi anni ha conquistato il controllo dell’industria alimentare.

L’evento ha come palcoscenico l’incontro aziendale indetto dal Consiglio di Amministrazione della Demetra durante l’estate 1989, al fine di presentare l’ultimo nuovo prodotto, mantenuto volutamente in un alone di mistero. L’occasione mondana sarà un modo per stringere le mani a coloro che detengono le redini del mondo, ma non solo. Chiunque abbia nel cuore il seme dell’ambizione potrà assaggiare, anche solo per un breve istante, il dolce sapore del potere.

L’EVENTO CHE CAMBIÒ OGNI COSA

Il 31 gennaio 1958, quelli che erano i pilastri secolari del mondo conosciuto crollarono miseramente, dando inizio ad una nuova era ed aprendo le porte su un universo del tutto estraneo e sconosciuto fino a quel momento. Radio e telegiornali di tutto il mondo passarono la terribile notizia: la sonda Explorer I lanciata dagli Stati Uniti era esplosa in volo, causando quello che è tutt’oggi conosciuto come il “Disastro di Van Allen”. La deflagrazione causò un’alterazione della magnetosfera terrestre, investendone la superficie sotto forma di radiazioni omega. Il California Institute of Technology, forse per mascherare un errore umano, affermò che la colpa potesse essere imputata ad un sabotaggio russo. Che si sia trattato di un boicottaggio o di un incidente, l’effetto fu devastante: ben presto le colture di cereali quali riso, frumento e mais iniziarono a deteriorarsi. La carestia che ne seguì fu inevitabile e devastante.

I Paesi tecnologicamente più arretrati, dove l’economia si basava principalmente sull’agricoltura, furono i primi a soccombere al caos politico e sociale. Le strade si riempirono ben presto di poveri derelitti affamati e le fosse comuni si colmarono di cadaveri, seppelliti in maniera frettolosa per evitare l’insorgere di epidemie; mentre i Paesi ritenuti fino ad allora dominanti vennero travolti da tumulti e manifestazioni di protesta da parte di una popolazione terrorizzata, che vedeva i propri figli morire di fame. Le derrate alimentari alternative, oltre ad avere costi esorbitanti, diventando un’esclusiva del ceto più abbiente, non erano sufficienti a coprire la perdita dei raccolti mondiali di riso, grano e mais. La crescente violenza portò ben presto i governi ad impiegare l’esercito contro i civili per cercare di mantenere l’illusione del controllo. In questo caos un’azienda di nome Demetra accese un lume di speranza.



“DA BUONI SEMI, BUONI FRUTTI.”

La Demetra era una piccola realtà imprenditoriale bellica fondata nel 1939. Complice il conflitto alle porte, durante la Seconda Guerra Mondiale non solo si arricchì, ma si espanse nel settore della produzione alimentare sfruttando i vasti latifondi di proprietà della famiglia Rothschild per fare fronte alle due principali necessità dei tempi: armare i soldati e sfamare la popolazione. Non era inconsueto, data la gran quantità di coscritti tra i lavoratori dell'industria e dei campi, che le donne in tempo di guerra venissero chiamate al lavoro. Ma la Demetra era nota non solo per aver impiegato prevalentemente manodopera femminile, ma per aver promosso donne anche nell'amministrazione dei reparti produttivi. Al termine del grande conflitto, l'azienda investì le ingenti risorse accumulate sul fronte della ricerca tecnologica: quando il Disastro di Van Allen distrusse la maggior parte dei raccolti la Demetra iniziò a ricercare una soluzione.

Forte delle scoperte sul DNA di Rosalind Franklin, la Demetra riuscì a produrre un cereale resistente al virus di "Van Allen", ottenendo ben presto ingenti fondi da parte di tutte le potenze mondiali e arrivando, agli inizi degli anni 60, a controllare totalmente il mercato mondiale del cibo. Essere la mano che nutre consentì alla Demetra di aver un peso sociale talmente importante da tenere sotto scacco i Governi. Nella pratica la sua ultima parola assumeva il valore di un comandamento. Sono ormai pochi quelli che dipingono le manager dell'azienda come volgari approfittatrici. La maggior parte del mondo vede la Demetra come la salvatrice dell'umanità e grazie al suo occhio attento continua amorevolmente a vegliare affinché non avvengano più simili catastrofi.

Eppure non vi è niente di più effimero del potere stesso e se oramai la Demetra è l'ombra alle spalle di ogni governo e detta le regole dei giochi politici, da poco si parla di una nuova ma agguerrita azienda russa, la Mokoš (**Мокoш**), che pare intenzionata a contendere la sua posizione dominante sul mercato, come un novello Davide contro Golia.

LA MALATTIA: LA SINDROME DI MARTHA CHASE

“SE GLI UOMINI FOSSERO BELLI E INTELLIGENTI,
SI CHIAMEREBBERO DONNE”.

(AUDREY HEPBURN)

Fu solo verso la fine del 1962, quando un mondo claudicante e ferito si avviava verso un futuro più sereno, che l'intera umanità fu messa davanti ad una nuova e sconvolgente scoperta. La WHO (World Health Organization) annunciò che le conseguenze de "il disastro di Van Allen" non erano purtroppo cessate. Furono evidenziati numerosi casi, ritenuti eventi non isolati, in cui individui di sesso maschile andavano incontro ad una rapida demenza senile, deterioramento delle condizioni fisiche e morte precoce. In meno di un anno, 200.000 morti furono ricondotte alla nuova patologia. Le vittime erano tutte di uomini con più di 40 anni di età, migliaia di famiglie furono private di padri, zii e nonni ritenuti fino ad allora i capisaldi della gestione familiare, lasciando così le nuove generazioni a crescere prive di figure maschili. Col passare dei mesi l'incidenza della patologia aumentò, invece di diminuire: nel 90% degli uomini entro i 30 anni subentrava un'infertilità incurabile, che fu causa del successivo tracollo della curva demografica mondiale, ed entro i successivi 10 anni circa si raggiungeva un decadimento fisico e mentale drammatico che conduceva alla conseguente morte.



La Demetra stanziò, fin dalle prime fasi della crisi, fondi e personale di altissimo livello per fare ricerca sulla patologia che stava colpendo gli uomini, scoprì così che il morbo era una malattia geneticamente trasmissibile: le onde elettromagnetiche dovute allo scoppio dell'Explorer 1 avevano danneggiato il cromosoma umano Y, radicando in esso una grave e permanente alterazione. Venne denominata sindrome di Martha Chase, dal nome della ricercatrice che per prima isolò il difetto sul genoma.

La madre sfama e la madre cura, così la Demetra si lanciò di nuovo nel campo della ricerca per trovare una cura, ma stavolta senza successo. L'unico frutto della sperimentazione fu un farmaco a base di ormoni androgeni, una cura palliativa in grado solo di rallentare gli effetti della malattia. La sindrome di Martha Chase sconvolse l'umanità nella sua più profonda natura, stravolgendo per sempre quelli che erano gli assetti sociali e culturali.

Nessun uomo aveva più la forza fisica per compiere mestieri pesanti, né viveva abbastanza a lungo da ricoprire ruoli di autorità, e spesso i primi segnali di demenza senile si manifestavano ben prima delle fasi finali della sindrome.

LA SOCIETÀ

“IN POLITICA, SE VUOI CHE QUALCOSA VENGA DETTO,
CHIEDI A UN UOMO;
SE VUOI CHE QUALCOSA VENGA FATTO, CHIEDI A UNA DONNA.”
(MARGARET THATCHER)

Le conseguenze della sindrome di Martha Chase furono devastanti, quanto rapide. Di colpo una generazione di donne si ritrovò a dover ricoprire tutti quei ruoli di leadership e autorità che in precedenza erano appannaggio dell'uomo. Al contempo, nell'immaginario della società negli anni a seguire, si impose una figura maschile più debole che andava in qualche modo protetta dal mondo e soprattutto controllata. La diminuzione delle nascite e l'infertilità precoce maschile fece sì che in breve gli uomini furono considerati un bene prezioso, disponibile solo per quelle donne che erano in grado di mantenerli al sicuro e con un tenore di vita adeguato. Quindi solo le donne con una carriera solida o una stabilità economica importante potevano concedersi il lusso di un marito al proprio fianco mentre le donne delle classi meno agiate si ritrovarono a dover condividere un compagno e a formare nuclei familiari alternativi. All'uomo erano permessi pochi lavori non usuranti, a causa della loro fragilità fisica, e comunque di secondo piano rispetto a quelli femminili, il suo compito principale era di fare figli e passare con loro il maggior tempo possibile prima che i primi segnali di decadimento fisico e mentale rendessero pericoloso occuparsi di loro. I più intraprendenti potevano tentare, per qualche anno, di adempiere a mestieri come il maestro, il segretario, l'assistente, ma di necessità si fece virtù, e le virtù più apprezzate di un uomo risiedevano nel suo essere marito e padre, destinato ad una vita agiata e sicura da novello “angelo del focolare”. Non solo gli uomini andavano tutelati e protetti per garantire la sopravvivenza della specie, ma si impose anche un sentimento collettivo che voleva concedere al sesso debole agi e spensieratezza nel loro breve periodo di vita. Di contro, la diminuzione degli uomini disponibili aveva portato all'insorgere di nuovi disordini sociali, da parte di quelle donne che avevano fallito la propria carriera e che manifestavano il proprio scontento con continue proteste.

Siamo negli anni '80 e le trasformazioni nella costruzione delle identità maschile e femminile, l'imporsi di una nuova tecnologia che semplifica il lavoro domestico e l'aumento progressivo dei salari grazie al boom economico ha permesso a molti uomini di dedicarsi totalmente alla propria casa e alla valorizzazione ed esaltazione del ruolo paterno. Ormai la radicalizzazione,



nell'immaginario collettivo, della figura del casalingo 'tout court' maschile e del "procacciatore di reddito" femminile, è uno standard al quale ci si deve solo adeguare.

In un mondo che osanna l'uomo "perfetto", buon marito e padre, sono presenti anche figure che con le loro idee si discostano da queste leggi non scritte. Costoro, ritenuti libertini e pericolosi, attirano l'astio e il dissenso dei più vigorosi e radicali sostenitori di questo nuovo stato sociale.

LA RELIGIONE

BEATO L'UOMO CHE DIO CORREGGE!
TU NON DISPREZZARE LA LEZIONE DELL'ONNIPOTENTE;
PERCHÉ EGLI FA LA PIAGA, MA POI LA FASCIA;
EGLI FERISCE, MA LE SUE MANI GUARISCONO.”
(5, 17 – 18; 1994)

Come ogni cambiamento passa attraverso il caos e la sofferenza anche quello affrontato dal mondo non poteva che creare nuove lotte e il formarsi di nuovi ordini. Coloro che più di tutti patirono furono quelli che, inamovibili e forti delle loro convinzioni passate, si ponevano contro il mutamento come rocce poste ad arginare la corrente di un fiume. Se le tradizioni potevano essere un forte legame col passato, ben presto non furono più sufficienti a contrastare il cambiamento, soprattutto con la caduta degli uomini più conservatori e la nascita del bisogno di un nuovo riferimento spirituale in quelle genti che avevano vissuto la tragedia sulla loro pelle.

Tali eventi condussero ben presto la Chiesa verso la necessità di rinnovarsi ed essa aprì le sue porte alle Priore che affiancarono i Vescovi nei loro concili, fino a sostituirli quasi del tutto, per sfociare poi nella grande elezione del 17 febbraio 1970 in cui una donna divenne la prima Papessa col nome di Benedetta I. Se vi sono donne e uomini che in Dio hanno ritrovato la fede durante gli anni di dolore e sofferenza è anche vero che nuove correnti di pensiero si diffondono all'interno della stessa Chiesa: se prima nella donna vi era chi vedeva la pernicioso tentatrice, ora sono in molte che si chiedono se non sia stata proprio la mano Divina a punire l'uomo nella sua tracotanza inviando sotto forma di malattia una nuova terribile piaga per insegnare a quel figlio troppo orgoglioso i suoi errori e mostrargli la sua terribile colpa.

CRONOLOGIA

- ★ **31 GENNAIO 1958:** La sonda Explorer I lanciata dagli Stati Uniti esplode in volo causando il disastro di Van Allen. Il California Institute of Technology afferma la colpa sia dovuta ad un sabotaggio russo. A seguito dell'esplosione le particelle cariche della magnetosfera terrestre subiscono un'alterazione e investono la superficie terrestre sotto forma di radiazioni omega.
- ★ **MARZO 1958:** I primi effetti delle radiazioni risultano evidenti in una carestia delle coltivazioni di cereali: primi fra tutti frumento, riso, mais e avena.
- ★ **3 MAGGIO 1958:** l'Organizzazione delle Nazioni Unite lancia l'allarme e dichiara la Crisi Mondiale mentre i paesi più poveri sono i primi ad essere dilaniati dalla Carestia.
- ★ **OTTOBRE 1958:** si scopre che la principale causa della morte delle colture di cereali è un virus che ha subito una mutazione a causa delle radiazioni omega.
- ★ **DICEMBRE 1958:** la carestia ha una portata mondiale e conta ormai milioni di morti.
- ★ **GENNAIO 1959:** l'azienda Statunitense Demetra annuncia di aver trovato una variante di frumento resistente alla malattia grazie agli studi di Rosalind Franklin sul DNA. I fondi nazionali vengono deviati verso l'azienda e i suoi laboratori di ricerca al fine di arginare la crisi.



- ✪ **PRIMAVERA 1960:** Demetra inizia a distribuire a prezzo di costo farina principalmente alle popolazioni degli Stati Uniti d'America, in cui vige ancora il razionamento delle risorse ma che inneggiano alla Demetra come loro salvatrice.
- ✪ **ESTATE 1960:** indebitamento delle potenze Europee, Russe e Giapponesi verso la Demetra che in cambio del suo contributo richiede di poter gestire e organizzare i fondi per la ricerca dei paesi aiutati.
- ✪ **11 SETTEMBRE 1961:** viene istituito il Programma alimentare mondiale (World Food Programme), agenzia delle Nazioni Unite per l'assistenza alimentare al cui comando vengono posti i dirigenti della Demetra stessa.
- ✪ **15 OTTOBRE 1962:** viene lanciato l'allarme: il virus omega ha lasciato ripercussioni anche sulla razza umana alterando il cromosoma Y e indebolendo gli uomini.
- ✪ **GENNAIO 1963:** Kennedy muore per complicazioni. Si diffonde la notizia che la malattia lo abbia condotto alla demenza e alla pazzia. Viene ricoverato e muore pochi mesi dopo.
- ✪ **PRIMAVERA 1963:** il mondo in crisi per l'aumento di casi di demenza e per l'indebolimento fisico degli Uomini. Compaiono le prime donne nei governi di molti paesi e molti personaggi politici uomini "spariscono" dalla scena pubblica.
- ✪ **4 DICEMBRE 1963:** Papa Paolo VI annuncia che in seguito a consultazione con il Concilio dei Vescovi le Priore degli ordini monastici femminili vengono ammesse al Concilio stesso. Verrà ricordato come il Papa "illuminato".
- ✪ **GIUGNO 1965:** Viene eletto il primo Presidente Americano donna.
- ✪ **17 FEBBRAIO 1970:** sale sul trono pontificio la prima Papessa col nome di Benedetta I.
- ✪ **ESTATE 1987:** appare sul mercato la Mokoš, nuova azienda di import export di origine russa.

AGOSTO 1989 - IL MEETING ANNUALE DEMETRA

"NUOVO CONGRESSO DEMETRA: LA CAPACITÀ DI RAGGIUNGERE
DEGLI SCOPI È LA CAPACITÀ DI EFFETTUARE DEI CAMBIAMENTI".

Quest'anno il congresso internazionale organizzato dall'azienda coincide anche con il 50° anniversario della Demetra. La natura dell'evento è al contempo frivola e seria. Il programma include infatti attività leggere e mondane per gli uomini, come il Ballo dei Debuttanti, ma anche l'attesissimo lancio del nuovo rivoluzionario prodotto della Demetra. Ospiti prestigiosi, personalità del mondo politico e religioso, insieme ad intrattenitori di prim'ordine contribuiranno a rendere l'evento dell'anno assolutamente indimenticabile.

DA BUONI SEMI, BUONI FRUTTI.



TERRE SPEZZATE LARP



WWW.GRV.IT/DEMETRA

PERSONAGGI

DEMETRA è un evento progettato per 90 personaggi che sono appositamente scritti dagli autori.

I personaggi sono rappresentati da:

- ✿ un motto, dalla frase chiave che rappresenta il vostro personaggio;
- ✿ un teaser, una breve descrizione che racconta il vostro personaggio, come viene percepito dall'esterno.
- ✿ legami pubblici, sono solo una piccola parte dei legami del personaggio; sono legami palesi, alla luce del sole e di cui tutti possono essere al corrente.

LA SCHEDA COMPLETA DEL PERSONAGGIO RIVELA INVECE LA VERA NATURA DEL SUO CARATTERE, I SUOI SEGRETI, LE SUE AMBIZIONI E LA DESCRIZIONE COMPLETA DEI LORO LEGAMI.

Le informazioni complete su ciascun personaggio includono:

- ✿ una breve descrizione del personaggio scritta in prima persona che rivela parti salienti del suo background, personalità, problemi, segreti, obiettivi ed aspirazioni
- ✿ la descrizione dei legami significativi con altri personaggi
- ✿ un breve paragrafo che descrive il punto di vista del personaggio su questioni di ordine morale, religioso, politico o scientifico.
- ✿ eventuali paragrafi aggiuntivi che descrivono conoscenze, comuni o segrete, riguardo ad eventi e personaggi della storia.
- ✿ un paragrafo "di gruppo" per coloro che partecipano al Meeting perché parte di un particolare gruppo, ad esempio: la ESS o gli Intrattenitori.

GRUPPI

L'evento per festeggiare il 50esimo anniversario della Demetra è quasi pronto e la lista degli invitati è assai lunga. C'è chi apparterrà alla **DIRIGENZA DELLA DEMETRA**, personaggi senza scrupoli che mantengono alto il nome della famigerata industria, e chi alla **DIRIGENZA DELLA MOKOS**, squali provocatori dell'azienda russa nascente, pronta a sfidare il mercato con una concorrenza spietata.

Anche gli **IMPIEGATI E GLI OPERAI DELL'ANNO** sono attesi all'appello, poiché è giusto che il loro sudore sia la testimonianza diretta del successo della Demetra. Questa felice occasione dovrà essere raccontata con cura e con il giusto spirito critico dalle giornaliste delle varie testate della **STAMPA**.

Non mancheranno i **PRESTIGIOSI OSPITI**, nomi importanti e influenti dello spettacolo accompagnati dai loro staff personali.

Molti rumors si concentrano su chi saranno gli **INTRATTENITORI** invitati quest'anno. Modelli, accompagnatori e gladiatori, sono tutti uomini scelti con cura per la loro avvenenza non ancora sfiorita.



La Demetra sa che anche lo spirito non può essere trascurato; e così tra i nomi dei invitati si leggono le autorevoli eminenze della **NUOVA CHIESA RIFORMATA**, affinché la fede abbia sempre il suo giusto posto e possa benedire il grano che sfama questo mondo.

Chi detiene il potere è più esposto a insidiose invidie e ai suoi pericoli, ma la Demetra, che tutto prevede, assicura la completa incolumità dei suoi preziosi ospiti, garantita dalla presenza delle efficientissime guardie di sicurezza, la **ELITE SECURITY SERVICES**.

INTENSITÀ E SICUREZZA

Usa sempre **IL BUON SENSO** e non fare nulla di pericoloso: nessuno deve farsi male.

Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche, anche intense o negative, con gli altri partecipanti, incluse cose come: trasportare un ferito, spintonare, afferrare o simulare una rissa, abbracciare, accarezzare, tenere per mano la persona amata.

Usa particolare cautela e riguardo quando interpreti scene intense, fisiche o potenzialmente imbarazzanti.

Ogni partecipante si impegna a:

- ✿ essere a proprio agio con l'intensità fisica e verbale che ci si aspetta di vedere di un film o recitando a teatro
- ✿ regolare l'intensità del proprio gioco secondo le proprie esigenze, attraverso l'uso delle Saafewords descritte nel paragrafo successivo
- ✿ evitare situazioni di gioco che potrebbero essere sgradevoli per sé, abbandonando la scena prima che diventi fastidiosa
- ✿ rispettare le scelte degli altri partecipanti e prendersi cura della loro esperienza di gioco
- ✿ fare uso del contatto fisico per creare momenti e scene interessanti per il gioco di tutti, non per imporsi sugli altri
- ✿ ricordare la Regola d'Oro n.0: sempre prendersi cura del proprio benessere fisico e psicologico!

Ricorda: puoi abbassare l'intensità di qualsiasi situazione o scena in cui non ti senti a tuo agio, o allontanarti da essa in ogni momento. Anzi, **NON SOLO PUOI, MA DEVI FARLO!**

NON AVERE MAI ALCUNA REMORA NELL'UTILIZZO DELLE SAFAEWARDS

NON QUESTIONARE O GIUDICARE MAI CHI NE FA USO!



TERRE SPEZZATE LARP



WWW.GRV.IT/DEMETRA

SAFEGWORDS

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e devi!) usare la frase di sicurezza:

"VACCI PIANO!": è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altro giocatore che deve evitare di essere troppo realistico, lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male. Non c'è nulla di male ad usare il "Vacci piano" e obbedisci sempre prontamente se qualcuno te lo dice: ciascuno ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e tu devi rispettarla ciecamente.

"Vacci piano!" significa: lasciami spazio, abbassa il livello, non mi piace.

Più spesso, può capitare che un giocatore sia troppo prudente o timido e, non volendo rischiare di infastidire l'altra persona, interpreti una scena in modo fin troppo astratto, soft, poco realistico. In questi casi puoi usare la frase di sicurezza

"È TUTTO QUI?": indica all'altro giocatore che, se vuole, può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. Nessuno è obbligato a obbedire: "È tutto qui" è una richiesta, un consiglio, ma non è un ordine.

E se mi cade un vaso in testa? E se va a fuoco il bosco? Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale emergenza, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà ed eventualmente avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare.

COSE IMPORTANTI "FUORI GIOCO"

STEWARD & HOSTESS

Tutti i personaggi di Demetra saranno in gioco per l'intera durata dell'evento, ma lo staff potrebbe aver bisogno di muoversi nell'hotel per occuparsi di mansioni tecniche di vario genere: servizio, effetti speciali, ecc.

Lo staff fuori gioco sarà vestito da hostess o steward del Meeting: camicia bianca, gilet nero e rosa gialla appuntata sul petto. Queste persone si occupano dei lavori più umili e non fanno parte del gioco, non badate a loro e ignorate la loro presenza. Se avete bisogno di parlare con uno degli organizzatori, rivolgetevi al Concierge.

CONCIERGE

Il/la Concierge è sempre presente al piano terra dell'Hotel ed è riconoscibile per l'abbigliamento, simile a hostess e steward, ma con **UNA ROSA BLU APPUNTATA SUL PETTO**. La figura del Concierge non è parte del gioco, ma è la persona a cui rivolgersi per qualsiasi dubbio o domanda, o per problemi e necessità fuori gioco.

Se hai bisogno di parlare con uno staff durante lo svolgimento dell'evento, il Concierge è a disposizione per aiutarti con ogni questione pratica o per una chiacchierata amichevole se ne hai



bisogno. Se per qualsiasi ragione dovessi avere bisogno di una pausa dal gioco, rivolgiti al Concierge, ti condurrà ad una delle stanze fuori gioco dello staff.

ZONE PROIBITE - "HIGH VOLTAGE"

Porte, stanze e oggetti marcati con un adesivo **"DANGER - HIGH VOLTAGE"** non fanno parte del gioco e vanno ignorati. È tassativamente proibito entrare nelle zone contrassegnate dal segnale di Pericolo!, così come è proibito interagire con gli oggetti che recano quel simbolo.



DORMIRE

L'evento è continuativo e non ci saranno pause, ma l'animazione da parte dello staff si interrompe di notte, dalle 2 alle 9 del mattino. È proibito fare rumore ai piani dell'hotel che ospitano le stanze durante questa fascia di tempo.

AZIONI PERICOLOSE E RISPETTO RECIPROCO

LEGARE, BENDARE E TRASPORTARE

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose sono regolate dalle parole di sicurezza *Vacci Piano* oppure *È tutto qui?* In ogni caso, per quanto sia masochista il giocatore "vittima", non devi mai, per nessun motivo compiere azioni oggettivamente pericolose o sgradevoli (es. trasportare qualcuno a spalle giù per una ripida rampa di scale, legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, arrampicarti su un albero...). Se bendi gli occhi di qualcuno sei responsabile della sua sicurezza.

UBRIACARSI

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.

DERUBARE E PERQUISIRE

Nello spirito del (ragionevole) realismo derubare e perquisire non vengono simulati e andranno effettuati realmente. Se sconfiggi o catturi qualcuno e vuoi impossessarti dei suoi beni, dovrai frugargli materialmente nella borsa. Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone "proibite" come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati in tasca, nello zaino o in altri posti simili di facile accesso.



Più in generale: nascondere un oggetto è molto facile, trovarlo è molto difficile. Tuttavia, in un larp i segreti hanno senso solo per il loro potenziale di essere scoperti; gli oggetti nascosti sono interessanti solo se vengono svelati. Se nascondi qualcosa, cerca sempre di farlo con la prospettiva che venga trovato da un altro giocatore. Non impegnarti a nascondere o nessuno lo troverà e sarà stato inutile per il larp.

RUBARE ARMI, VESTITI E PROP

Rispetto delle proprietà altrui - se il tuo personaggio deruba, ad esempio, il cappello o la pistola 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 buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e i prop degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato “davvero”. Se vuoi tenerteli per un po’ e usarli, non c’è problema, ma entro qualche ora dovresti trovare il modo di farli tornare al proprietario, o almeno mostrargli che sono al sicuro.

PRIGIONIA E TORTURA

Se, per qualche motivo, prendi qualcuno prigioniero, rispetta sempre queste indicazioni:

- ✿ Non legare nessuno con le mani dietro la schiena o per il collo e evita nodi troppo stretti. Se bendi gli occhi di qualcuno, sei responsabile che non vada a sbattere e non cada nel fosso.
- ✿ 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 prigionia diventa noiosa, o comunque 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. Se sei in dubbio, parla con lo Staff.

SESSO

Le eventuali scene di intimità e di sesso vanno giocate con senso di responsabilità e complicità tra i partecipanti. Rispettiamo e usiamo le safeword, e cerchiamo tutti di impegnarci per mantenere la scena un’esperienza serena per gli altri giocatori.

Le scene di intimità e di sesso sono, nei limiti della decenza, rappresentate realmente. Le azioni più spinte vengono simulate, mimandole in chiave più soft. I giocatori ricorrono a trucchi e convenzioni per evitare cose troppo osè, e usano le safeword per regolare il livello di astrazione o di verosimiglianza di una scena di intimità.

- ✿ Tenersi per mano, accarezzarsi i capelli e il viso bisbigliando parole d’amore, abbracciarsi e simili: queste cose si fanno tranquillamente e realmente.
- ✿ Un bacio sulla guancia, o un bacio a stampo sulle labbra “rappresentano” il bacio appassionato.
- ✿ Non si toccano mai, né a uomini né a donne, i genitali, il seno, il sedere, l’interno coscia. Carezze e palpeggi in queste parti del corpo vengono sostituite dalle stesse azioni sulle spalle, sulla nuca, sui fianchi ecc.
- ✿ Un abbraccio con carezze sulla schiena e insistiti baci sulla guancia e sospiri “rappresenterà” un petting spinto.



- ✿ Togliere o slacciare in modo suggestivo uno o più capi di vestiario “rappresenterà” un amplesso. Non è uno spogliarello ma un gesto convenzionale ed efficace, da usare con buon senso. Ad esempio: lei toglie il cappello e la giacca di lui. Oppure: lui slaccia il collo della camicia di lei; o le solleva parzialmente la gonna.
- ✿ Non consigliamo di fare cose come piegare il partner a 90° e mimare di possederlo attraverso i vestiti: risulta ridicolo e imbarazzante. Piuttosto (oltre al gesto convenzionale di spogliare il partner), i giocatori produrranno gemiti appropriati, abbracci, giaceranno affiancati, seduti abbracciati o simili per circa un minuto.
- ✿ Subito dopo l'eventuale estasi, gli amanti dovrebbero giocare una scena insieme, che sia un saluto amaro, uno scambio di tenerezze, una promessa d'amore (o uno scambio più veniale).

Ci si aspetta che facciate **AMPIO USO DELLE PAROLE DI SICUREZZA**. Deve essere agevole, per chi lo desidera, giocare una scena di sesso piuttosto astratta, es. bacio sulla guancia, abbraccio con qualche scambio di parole, i due che parlano dopo.

Spogliare simbolicamente il partner di un capo di vestiario vale anche come codice: se durante il gioco vedi due persone che lo fanno, significa che il tuo personaggio li ha sorpresi mentre commettevano atti carnali.

SCONTRI DISARMATI

Tutte le scene di violenza senza armi in Demetra sono regolate dai partecipanti usando il buon senso e l'attenzione alla sicurezza dei giocatori coinvolti. Le risse non sono un metodo di risoluzione dei conflitti, ma bensì un'occasione per creare una bella scena di gioco che diverta sia i partecipanti che gli spettatori.

RISSE

Gli scontri disarmati sono da considerarsi scene interessanti ma prive di conseguenze se non un temporaneo brutto mal di testa. Inoltre Demetra è un larp incentrato sullo spionaggio, non le risse da bar, ci aspettiamo quindi che tali scene siano piuttosto rare. Qualche combattimento a mani nude potrebbe comunque accadere, per questo durante il workshop proporremo esercizi e prove pratiche per fare in modo che tutti si sentano a proprio agio in una rissa simulata.

REGOLE GENERALI:

- ✿ Comincia piano e in sicurezza (contatto fisico minimo) per poi alzare gradualmente il livello dello scontro se l'altro giocatore si mostra disponibile.
- ✿ Presta sempre attenzione alle Safewords e non avere paura di usarle entrambe: “Vacci piano” oppure “È tutto qui?”
- ✿ Un personaggio picchiato pesantemente dovrebbe ricevere assistenza medica.

FORZA FISICA: PERSONAGGI MASCHILI E FEMMINILI

Nella realtà distopica di Demetra, a causa della Sindrome di Martha Chase le donne sono sempre fisicamente più forti degli uomini. L'unica eccezione a questa regola è nel caso un uomo abbia assunto del Testosterone, una droga che rende temporaneamente forti come donne.



LOTTA TRA GLADIATORI

Gli incontri di lotta sono sempre tra due contendenti e sono a tutti gli effetti simili alle risse. Lo scontro viene vinto quando uno dei due combattenti rimane al tappeto per 5 secondi senza riuscire a rialzarsi oppure quando uno dei due si arrende, e concede la vittoria. I combattimenti sono puramente scenici e l'esito viene stabilito dal tifo. Gli spettatori con le loro urla e le loro incitazioni influenzano e determinano la vittoria.

Esiste un'eccezione a questa regola. Alcuni PG hanno un'abilità particolare. Quando uno di questi personaggi sale sul ring per un combattimento, può dire una frase che riguarda la forza dei suoi pugni per farsi riconoscere come tale.

Ad esempio: "dopo un mio pugno preferirai non esser mai nato" è un tipico annuncio da farsi prima dello scontro. Questo è il segnale per sancire la sua superiorità in combattimento.

Se l'avversario non ha la stessa abilità soccomberà, a prescindere dal favore del tifo. Se al contrario è un altro lottatore esperto e a sua volta decide di vantarsi della forza dei suoi pugni, sarà il sostegno degli spettatori a decretare la vittoria di uno o dell'altro combattente. Ogni volta che ci si scontra corpo a corpo, è caldamente consigliato arringare la folla, e spronarla ad urlare il proprio nome a squarciagola.

VIOLENZA E ARMI

ARMI BIANCHE

Le armi bianche che useremo durante Demetra saranno repliche inoffensive di armi (come manganeli, tonfa o coltelli) e altri prop innocui come coltelli in plastica dalla lama retrattile. Tutte le armi sono fornite dallo staff a personaggi specifici o in giro per la location.

Essere colpiti da un'arma ha sempre conseguenze: anche un singolo colpo ferisce il personaggio e rende necessario ricevere assistenza medica, quindi reagisci sempre ad un'aggressione in modo appropriato!

Se si riceve più di un colpo d'arma bianca il personaggio è sopraffatto e non può reagire se non per urlare dal dolore, implorare aiuto, giacere esausto o qualsiasi altra reazione sia appropriata. Sconsigliamo lo svenimento o la perdita di coscienza per più di un paio di minuti perché risulta sempre noioso da interpretare.

ARMI DA FUOCO

Demetra non è di certo un larp "pioggia di pallottole", inoltre l'evento si svolge per lo più al chiuso nell'hotel e il rispetto per l'ambiente montano ci impedisce di usare le pistole scacciaacani che spesso fanno parte dei larp di Terre Spezzate.

Le pistole però sono sempre belle, oltre che appropriate ad una storia di spionaggio ed intrigo. Per questo a Demetra useremo pistole da soft-air senza pallini: sono uguali alle pistole dei film ma quando sparano producono un suono ovattato simile a quello di un'arma da fuoco con silenziatore.

REGOLE GENERALI:



- ✿ Le pistole da soft-air sono piuttosto facili da maneggiare, ma in ogni caso ci sarà un workshop su come usarle in sicurezza.
- ✿ Le persone sono spaventate dalle armi da fuoco.
- ✿ Un personaggio ferito da un'arma da fuoco ha immediato bisogno di assistenza medica.
- ✿ Se qualcuno ti tiene sotto tiro e ti minaccia con una pistola, DEVI concedere la scena e fare quello che ti viene chiesto. (la meccanica "Sotto tiro" è descritta in seguito).

SOTTO TIRO

Lo scopo di questa regola è incoraggiare le situazioni di tensione tipiche dei film d'azione, come la presa di ostaggi o le minacce con la pistola, a discapito delle "banali" sparatorie, che sono ben più povere di potenziale drammatico.

Se qualcuno ti minaccia con una pistola puntata, oppure con un coltello alla gola, sei "sotto tiro": non puoi ribellarti, fuggire, né cercare di sopraffarlo fisicamente e devi anzi cercare di assecondare le sue richieste. Un personaggio armato può tenere "sotto tiro" tutti i personaggi presenti nella stessa "stanza" (o piccola casa, o radura, come risulta verosimile). Il personaggio armato deve fare richieste ragionevoli che diano la possibilità agli altri di cedere in modo credibile e al gioco di andare avanti, e deve evitare di trascinare troppo a lungo la scena di minaccia.

Fin tanto che è presente, il personaggio armato mantiene il "controllo della stanza", la situazione di "sotto tiro" si conclude solo quando viene accontentato o decide di andarsene.

Il personaggio armato può a sua volta essere messo "sotto tiro" dal sopraggiungere di un altro personaggio armato, e così via, finché la situazione non si risolve.

Il controllo della stanza rimane sempre all'ultimo personaggio armato giunto sulla scena. Tuttavia, è impossibile sottrarre il controllo della stanza ad avversari che siano in condizione di palese superiorità. Ad esempio: se Peter tiene tutti sotto tiro con una pistola, i coltelli non saranno sufficienti a intimidirlo e ottenere il controllo della stanza. Se ci sono due persone armate di pistola che tengono sotto tiro una stanza, una singola pistola non basterà a intimidirli, ma ne serviranno due. Se la situazione ti sembra già fin troppo confusa, evita di intervenire: lo scopo della regola non è rallentare il gioco con complicati conteggi del tipo "noi abbiamo 3 pistole e due coltelli, gli altri hanno 4 pistole, chi vince?".

Normalmente, i personaggi sotto tiro devono acconsentire alle richieste di chi li minaccia, come già detto; tuttavia, solo dalla mattina del terzo giorno di gioco (vedi "La Morte", pagina 25) i personaggi minacciati possono decidere di "tentare invano" di ribellarsi, nel qual caso verranno sopraffatti e rimarranno feriti o uccisi.



MECCANICHE DI GIOCO

WHITE ROOM

La White Room è una stanza particolare in cui il personaggio può ottenere suggerimenti e suggestioni atte a veicolare il gioco e l'ambientazione di Demetra. In particolare all'interno della W.R. un personaggio può ascoltare la rappresentazione della coscienza sociale, di quelle convinzioni inconscie che vengono instillate da una società diseguale e che giustificano una serie di atteggiamenti sociali di stigmatizzazione e colpevolizzazione. Qualora i giocatori si trovino in difficoltà nel vivere o veicolare un'ambientazione così dissimile da quella in cui vivono possono prenotarsi presso il "Conciierge" dell'Hotel chiedendo venga preparato un "Blue Lagoon"; un cocktail tipico degli anni ottanta, e verranno in seguito chiamati dallo Staff stesso all'interno della White Room quando questa sarà libera. I giocatori possono quindi continuare il loro gioco senza interruzioni fino a che un inserviente, o gli altoparlanti, annunceranno il suo nome e la frase chiave "Il Blue Lagoon è servito": a quel punto il giocatore deve recarsi presso l'ingresso della W.R. o rinunciare al proprio turno.

Lo Staff si riserva di convocare i giocatori all'interno della W.R. per dare spunti di gioco o indicazioni precise che possano influenzare il personaggio stesso.

IL PROGREDIRE DELLA SINDROME DI MARTHA CHASE

I personaggi uomini possono, a discrezione, giocare il progredire della malattia anche nel caso non abbiano indicato tali temi all'interno della scheda personaggio. In particolar modo si evidenzia che i personaggi o png "Psichiatri" hanno il potere di diagnosticare il procedere della malattia a livello psichiatrico e neurodegenerativo togliendo i pochi diritti concessi al paziente e affidandolo completamente all'autorità della parente/moglie più prossima o mettendolo sotto l'autorità medica rappresentata dalla Psichiatra stessa. Una volta dichiarato ufficialmente malato il personaggio riceve un braccialetto medico al polso che ne evidenzia lo status di soggetto infermo e privo di ogni diritto.

NOTIZIE E PETTEGOLEZZI

Le informazioni sono uno dei cardini di una spy story e possono permettere di distruggere o ricattare un avversario. Bisogna però distinguere tra pettegozzi e notizie: le prime possono indebolire la reputazione di individui deboli e senza supporto come gli uomini ma non possono essere utilizzate per influenzare l'opinione pubblica. I semplici pettegozzi non sono un vero pericolo per le grandi aziende o per le donne di grande influenza che possono distruggere facilmente la credibilità di chiunque rivolga verso di loro delle accuse non supportate da prove. Qualora si entrasse in possesso di documenti, registrazioni o attestazioni si può invece utilizzare la notizia per i propri scopi. In particolar modo alcuni personaggi del gruppo "La Stampa" hanno il



potere, una volta acquisite prove, di diffonderle verso l'opinione pubblica influenzando così le grandi masse.

FARMACI E DROGHE

Saranno presenti durante il gioco alcune sostanze farmacologiche che possono avere diversi effetti.

TESTOSTEROIDE

Rappresentato da cristalli di zucchero blu, per avere un effetto devono essere assunti 2-3 cristalli. Il testosteroide è un farmaco sviluppato dalla Demetra che ha come effetto quello di contrastare momentaneamente l'invecchiamento precoce causato dalla Sindrome di Martha Chase. Il giocatore può decidere sia gli effetti della malattia sia come l'assunzione del testosteroide ne rallenti il progredire.

FILTRO DI ARES

È una droga illegale che si ritiene sia un'evoluzione del testosteroide. Il Filtro di Ares è rappresentato da un liquido azzurro contenuto in delle siringhe. Per subire gli effetti del Filtro bisogna fingere di iniettarlo ed in seguito si potranno manifestare i seguenti effetti: aumento dell'aggressività nei soggetti che lo assumono, aumento della prestanza fisica che per un breve lasso di tempo rende un uomo forte quanto una donna in uno scontro fisico e fa insorgere negli individui che lo utilizzano una dipendenza dello stesso.

COCAINA

Rappresentata da normalissimo zucchero a velo. La sua assunzione non ha particolari effetti sul gioco se non una certa instabilità a livello emotivo: assunta può causare Euforia, Iperattività e/o Paranoia. Il giocatore è libero di interpretare gli effetti tra quelli elencati che maggiormente possono risultare per lui divertenti.

SIERO DELLA VERITÀ

Il siero della verità è rappresentato da specifiche siringhe monodose riempite d'acqua. Il siero della Verità può essere somministrato solo al termine di un interrogatorio serrato, di almeno 10 minuti, che metta sotto pressione la vittima. In seguito alla sua somministrazione il personaggio che ne subisce gli effetti si sente intontito, disorientato e DEVE rispondere sinceramente alle domande che gli vengono poste. Gli effetti durano una scena.



CLOROFORMIO

Il cloroformio è rappresentato da una boccettina di liquido colorato dall'odore intenso (collutorio). Se viene premuto un fazzoletto che presenta un forte odore di collutorio sul volto di un personaggio, il giocatore deve fingersi intontito e perdere velocemente i sensi. Visto che lo svenimento è poco divertente da rappresentare dopo pochi minuti il personaggio riprenderà i sensi mostrandosi però intontito e malleabile fino a che non passeranno gli effetti della droga. La droga dura una scena, dopo di che il personaggio inizia a riprendersi ma avrà mal di testa e difficoltà a ricordare con chiarezza l'accaduto per un paio d'ore.

IL GAS NERVINO

Rappresentato da fumo bianco, il gas nervino inibisce l'enzima acetilcolinesterasi causando una paralisi di tipo spastico delle sinapsi nervoso-muscolari. In concreto, causa rapidamente difficoltà respiratorie e visive, nausea, svenimento. Entro pochi minuti, sopraggiunge la morte per soffocamento. È sufficiente una breve esposizione per subire gli effetti: se vedi del fumo vicino a te, o ne senti l'odore, scappa o muori!

LA MORTE

Demetra non è un live incentrato sulla morte ma è, ovviamente, possibile uccidere un altro personaggio. La morte però può avvenire, a discrezione del giocatore che la subisce, solo dalla mattina dell'ultimo giorno di gioco per permettere ad un giocatore di poter vivere appieno l'arco narrativo del personaggio che interpreta. Se si subisce una ferita mortale l'ultima mattina si può quindi interpretare la morte dando sempre la possibilità al personaggio di dire le sue ultime parole.



INFORMAZIONI PRATICHE

DOVE

L'evento si svolge nella Baita della Luna, Località Sagnalonga, 22, Cesana Torinese.

Il punto di ritrovo per il larp è:

[Ponte Tibetano di Claviere](#)

[Coordinate: 44.940996, 6.756493](#)

Il punto di ritrovo è il parcheggio in cui lasciare le auto e il punto di partenza per la navetta che porterà i vostri bagagli in location. La navetta può anche trasportare persone, nel caso qualcuno non se la senta di fare la passeggiata nei boschi fino all'hotel.

Il sentiero montano che da Claviere arriva fino a Sagnalonga è di circa 4,4km e a metà del percorso c'è un comodo altopiano pianeggiante dove faremo una pausa.

QUANDO

Demetra si svolge dal 27 luglio al 29 luglio 2019.



TERRE SPEZZATE LARP



WWW.GRV.IT/DEMETRA



Programma e Orari

Sabato 27 luglio ...

Arrivo al parcheggio di Claviere 14:00-15:00

Trasferimento all'hotel 14:00-15:30

(navetta oppure a piedi con trasporto bagagli)

Segreteria al parcheggio 14:00-15:30

(Pranzo al sacco: panini, bibite e snack)

Workshop 16:00-19:00

Preparazione 19:00-20:00

Time-in e Cena in gioco 20:00

Pausa notturna 2:00

(Le notti sono in gioco, ma dalle 2 del mattino in

poi non ci saranno animazioni staff ed è vietato

fare rumore ai piani)

Domenica 28 luglio ...

Colazione 10:00

Pausa notturna 2:00

(Le notti sono in gioco, ma dalle 2 del mattino in

poi non ci saranno animazioni staff ed è vietato

fare rumore ai piani)

Lunedì 29 luglio ...

Colazione 10:00

Time-Out 14:00

Pranzo e After Party 14:00-15:30

Check-out stanze entro 16:00

Trasferimento al parcheggio 15:30-17:00

(navetta oppure a piedi con trasporto bagagli)



PERNOTTAMENTO

Durante l'evento i partecipanti saranno ospitati in comode stanze (da 2 a 4 persone) dotate di bagno privato: potrete godervi un pernottamento con tutti i comfort compreso nel prezzo dell'iscrizione.

L'evento è continuativo, non ci saranno pause e anche i pernottamenti saranno in gioco. Il riposo sarà comunque garantito: tra le 2 di notte e le 8 del mattino sarà vietato fare rumore, soprattutto nei pressi delle camere dell'albergo. Consigliamo a tutti i partecipanti di usare queste ore per riposare.

Le camere sono dotate di cuscini, ma lenzuola, coperte e asciugamani vanno portati dai partecipanti.

PASTI

La quota di partecipazione include i pasti (colazioni, pranzi e cene) e le bevande serviti durante l'evento e durante il party fuori gioco. I pasti saranno in tema con il clima sofisticato e mondano del larp, includeranno opzioni vegetariane e vegane, e verranno servite modeste quantità di alcolici come vino, cocktails, liquori e birra. Ci aspettiamo che i partecipanti si comportino da adulti: non è tollerato essere ubriachi durante l'evento. Lo staff si riserva di imporre pause a chi dovesse esagerare, inoltre eventuali comportamenti molesti porteranno all'allontanamento immediato dall'evento. L'albergo è dotato di bar in cui sarà possibile acquistare bibite extra, caffè e the.

I PASTI INCLUSI SONO:

- ✿ pranzo al sacco all'arrivo
- ✿ tutti i pasti in gioco
- ✿ rinfresco fuori gioco

BAGAGLI

Ti consigliamo di portare:

- ✿ un abito fresco per il giorno
- ✿ qualcosa di caldo da mettere la sera e la notte*
- ✿ articoli per l'igiene personale (e asciugacapelli se ne hai bisogno)
- ✿ asciugamano
- ✿ lenzuola, federa e coperta

*In montagna l'escursione termica può giocare brutti scherzi, portare un abbigliamento "a cipolla" è sempre una buona idea.



COSTUMI

CLASSICITÀ - ELEGANZA - VINTAGE

I costumi di Demetra saranno ispirati al gusto estetico tipico degli anni '50 e '60.

“UN UOMO PUÒ INDOSSARE CIÒ CHE VUOLE.
RESTERÀ SEMPRE UN ACCESSORIO DELLA DONNA.”

(COCO CHANEL)

A seguito del disastro di “Van Allen” e la conseguente deriva sociale descritta in ambientazione la società non ha mai affrontato alcune particolari vicende: nessuna rivoluzione sessuale ha stravolto gli animi nel 1968 e nessuna conseguente comparsa della minigonna ha rivoluzionato l'estetica femminile. La moda, una volta ristabilito il benessere sociale, ha volto il suo sguardo verso quel periodo pieno di speranza che erano stati gli anni '50, con la loro esaltazione della femminilità, le gonne sotto il ginocchio e le fantasie allegre: le donne non sentono il bisogno di cambiare un modo di vestirsi che le fa sentire belle e a loro agio. L'estetica maschile non fa differenza, anzi, l'attenzione per il buon gusto e l'eleganza vengono esaltate. Il fascino classico e lo stile di Cary Grant convivono con il look più trasgressivo e sensuale alla Marlon Brando e James Dean.

Grazie al grande successo della moda vintage e alla natura distopica dell'evento, che richiede abiti “in stile” ma non storicamente corretti, predisporre uno splendido costume sarà molto facile sia per gli uomini che per le donne. Potrete prendere spunto sia da questa pagina che dalla galleria Pinterest che troverete qui.

ABITI PER LE DONNE

La parola d'ordine è femminilità: che sia un abito dalla linea svasata, con la gonna a ruota intera sostenuta da una vaporoso sottogonna, o che sia un'elegantissima gonna “a matita” potrete indossare qualcosa che metterà in risalto le vostre doti migliori. Anche i pantaloni andranno benissimo, attillati se li sceglierete in tessuti a pois, o più ampi se deciderete per una tinta unita, magari color crema. Gli intramontabili pantaloni “capri” sono nati proprio in questi anni. Online troverete decine di siti specializzati in abiti degli anni '50 a prezzi più che abbordabili, inoltre stilisti e case di abbigliamento rilanciano spesso le linee e i tessuti di quegli anni nelle loro collezioni. Osate con colori vivaci e fantasie floreali, o con i pois, vero must dell'epoca. Gli accessori saranno cinture, guanti, borsette, foulard e cappelli che danno risalto al viso.



TERRE SPEZZATE LARP



WWW.GRV.IT/DEMETRA

ABITI PER GLI UOMINI

Stile, fascino, eleganza sono i cardini del diktat maschile della moda anni '50, in cui per vedere un film o un pranzo a casa di amici c'erano delle regole precise. Per il barbecue, l'uomo indossa la polo e dei pantaloni lunghi e larghi oppure i pantaloncini più corti del bermuda; l'abito elegante viene utilizzato per cenare al ristorante, ma anche per andare al cinema. Il cappello, la camicia, la giacca e la cravatta sono sempre di rigore per le occasioni importanti. In casa o per gli impegni più informali vanno benissimo jeans (rigorosamente con il risvolto) e t-shirt o camicia più sportiva, magari con un bel giubbotto di pelle o un cardigan. Lo stile da ragazzo trasgressivo alla Danny Zucco di Grease è un altro classico di quegli anni. Ricorda, l'uomo si veste per "apparire al meglio", in ogni circostanza!

I particolari sono curati: niente scarpe da ginnastica, ma un bel paio di scarpe eleganti, di mocassini o persino di stivali andranno più che bene. Un bel cappello arricchisce subito qualsiasi outfit, e dettagli vintage come bretelle, gilet, cravattini, orologi e gemelli sono elementi che conferiscono subito un tocco retrò perfettamente in linea con lo stile dell'evento. È davvero semplice avere già nell'armadio quanto necessario per mettere insieme un costume adatto...se così non fosse: i mercatini dell'usato e le collezioni di abiti hipster in vendita presso note catene di abbigliamento fanno al caso vostro, senza dimenticare di attingere dagli armadi di papà e nonni, vere miniere d'oro per scovare vestiti e accessori retrò!



TERRE SPEZZATE LARP



WWW.GRV.IT/DEMETRA

CREDITS

DEMETRA È UN LARP DI **TERRE SPEZZATE** - WWW.GRV.IT

SOGGETTO ORIGINALE DI

Cristina Jon

PRODOTTO DA

Chiara Tirabasso

GAME DESIGN - TRAME

Cristina Jon

Elio "Digio" di Giovanni

Chiara Bottone

Daniele Cristina

Matteo Verzeletti

PERSONAGGI

Cristina Jon

Elio "Digio" di Giovanni

Chiara Bottone

Daniele Cristina

Michela Molinari

Chantal Mingardi

Filippo Santi

Mario Di Cinto

Federico Ferri

Chiara Tirabasso

LARPITECHTURE - SET DESIGN - PROPS

Marco Ascanio Viarigi

Massimiliano Milano

Alessio Santarini

GRAFICA

Cristina Palamini

Giacomo Sommella

Fotografie: Roberto Rosso

TRADUZIONI

Chiara Tirabasso & Francesco Pregliasco
con un grazie speciale per **Matteo Verzeletti**
e tutti i collaboratori del team traduzioni:

Diana Canzi, Sarah Caterina Bonzi,

Anita Berthold, Hanna Anderssén,

Sara Donnarumma, Elena Mastro della Siepe,

Tanya Itkin, Jeff Mann, Ashley Perryman,

Luca Novelli, Federico Iseppi, Lorenza Scipioni,

Dario Utari, Enrico Francese.

PRODUTTORI ASSOCIATI

Un ringraziamento particolare ai generosi
Produttori Associati, che hanno deciso di
sostenere la realizzazione di questo larp:

Camilla Colombo

Daniela Camba

Elisa Canavese

Francesco "Biagio" Beccalossi

Martin Meeks

Omar Safi

