

# GUIDA EVENTO

# I RIBELLI DELLA MONTAGNA

**L'ultima notte di Montelupo**

**VILLAGGIO DELLE STELLE, LUSERNETTA (TORINO)**

**20-22 E 27-29 SETTEMBRE 2024**

un larp di



**TERRE  
SPEZZATE**

[www.grv.it](http://www.grv.it)

Per favore, **non stampare** questa Guida Evento. Se devi, stampa **2 pagine in 1** per non sprecare carta.

**Sommario**

<b>INTRODUZIONE</b> .....	<b>3</b>
Le tre regole d'oro del larp .....	4
Stile di gioco .....	4
La storia e la finzione.....	4
Come si gioca.....	5
La nostra visione.....	6
Un larp storico.....	6
Un larp antifascista ed antitotalitario .....	6
Un larp esperienziale .....	7
“Play to Lift” .....	8
<b>INFORMAZIONI PRATICHE</b> .....	<b>9</b>
Dove e quando .....	9
Come arrivare.....	9
Orari e appuntamenti .....	9
Vitto e alloggio.....	10
Mangiare.....	10
Dormire .....	11
Costumi e prop .....	11
Ambiente di gioco .....	11
Oggetti di gioco .....	12
Prop personali.....	12
Costumi.....	12
In breve: cosa mi porto .....	13
<b>AMBIENTAZIONE</b> .....	<b>14</b>
La turbolenta situazione del '44.....	14
La linea gotica e l'Appennino toscano-emiliano.....	15
Montelupo e le valli circostanti .....	17
La vita quotidiana .....	17
Personaggi.....	18
La scheda personaggio .....	19
Gruppi di gioco .....	19
La Brigata “Stella Rossa”.....	19
La Brigata “Fiamme Verdi”.....	20
Inviati del Comitato di Liberazione Nazionale.....	21
Uomini delle Brigate Nere.....	22
Militi della Repubblica Sociale Italiana .....	22
Le Volontarie del Servizio Ausiliario Femminile .....	23
Soldati del 16. SS - Panzer - Aufklärungsabteilung.....	23
Donne al seguito delle SS.....	24

Gli abitanti di Montelupo.....	25
<b>INTENSITÀ E SICUREZZA</b> .....	<b>26</b>
Safeword: parole di sicurezza .....	26
“Vacci Piano!” .....	26
“È tutto qui?”.....	27
Azioni e temi delicati.....	28
Fobie e argomenti tabù.....	28
Fai attenzione a.....	29
Sesso e intimità.....	31
<b>COMBATTIMENTO E FERITE</b> .....	<b>32</b>
La spirale della violenza.....	32
Risse disarmate, scontri e realismo drammatico.....	32
Il combattimento .....	33
Scontri armati e ferite .....	33
Scontri con armi da fuoco .....	35
Esplosioni, granate, mitragliate e armi chimiche.....	36
Le ferite .....	37
I personaggi medici .....	37
La morte.....	38
<b>CONVENZIONI E MECCANICHE</b> .....	<b>40</b>
Regole “narrative” .....	40
Ritmo dell'evento.....	40
Indicazioni narrative e “Buste Fato” .....	41
Rivelare i segreti .....	41
Il peso del comando .....	42
Lingue di gioco.....	43
Lo Staff in gioco .....	43
Le vecchine del villaggio .....	43
I personaggi ponte.....	44
Area di gioco .....	44
Limiti dell'area di gioco .....	44
Fine dell'evento .....	45
Prop e gadget.....	46
Denaro e oggetti di valore .....	46
Radiocomunicazioni e riproduzione musicale .....	46
Veicoli.....	46
<b>CREDITS</b> .....	<b>47</b>
Chi siamo .....	47
I nostri prossimi larp.....	48

# INTRODUZIONE

“**I ribelli della montagna - l'ultima notte di Montelupo**” è un evento autoconclusivo di Gioco di Ruolo dal Vivo, che si svolgerà al Villaggio delle Stelle (Lusernetta, Torino) in due repliche nel corso del mese di Settembre 2024.

**I ribelli della montagna**, prodotto nel 2015, è stato il primo larp storico di Terre Spezzate e finalmente, dopo nove anni, ritorna!

La narrazione e l'esperienza di gioco si concentreranno sulla difficile situazione di un immaginario borgo agricolo dell'Appennino tosco-emiliano, Montelupo, durante la complessa occupazione nazifascista del territorio italiano, nell'autunno del 1944.

Dopo quasi dieci anni dalle prime repliche, Terre Spezzate ripropone il suo primo evento di impostazione prettamente storica e realistica: **I ribelli della montagna**, un Larp apertamente ispirato ai drammatici fatti accaduti nella zona di Monte Sole tra il 29 settembre e il 4 ottobre 1944.

Molti dei personaggi dell'evento saranno modellati su figure storiche del periodo della Resistenza.

L'evento è prodotto da un collettivo di autori di chiara impronta antifascista, antinazista e antitotalitaria.



---

## LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP

### 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) A ogni azione, una reazione

Se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina capitano della guardia, 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) Accetta le azioni altrui

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 rigirano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.

---

## STILE DI GIOCO

C è un gioco di ruolo dal vivo di impostazione storica e realistica in cui il riferimento a fatti realmente accaduti è dichiarato. L'evento non sarà una rievocazione storica: gli eventi che metteremo in gioco sono tutti frutto della fantasia degli autori, sebbene stimolata e arricchita dal continuo confronto con fonti storiche.

**I ribelli della montagna** è organizzato tra gli altri motivi anche per celebrare la storia della nostra Liberazione ed è prodotto da un collettivo di autori di chiara impronta antifascista, antinazista e antitotalitaria.

Il tema politico, in un evento di questo tipo, sarà fortemente presente ma desideriamo che ogni partecipante interpreti un personaggio che sia, prima che comunista, nazista o fascista, una figura umana complessa e drammatica.

### La storia e la finzione

**I ribelli della montagna** è un evento ispirato ai drammatici fatti accaduti nella zona di Monte Sole (comuni di Monzuno, Grizzana Morandi e Marzabotto) tra il 29 settembre ed il 4 ottobre 1944, durante la II Guerra Mondiale.

Molti dei personaggi dell'evento saranno modellati su figure storiche più o meno note del periodo della Resistenza.

L'ambientazione, essendo reale, viene resa nella maniera più accurata possibile: sono considerati usi, costumi, credenze, ideologie, tradizioni e problematiche dell'epoca considerata, e i riferimenti a personaggi realmente esistiti ed eventi realmente accaduti saranno sicuramente presenti.

## Come si gioca

**I ribelli della montagna** è un evento larp di impostazione prettamente narrativa e immersiva: lo scopo dell'evento è costruire una narrazione corale complessa e problematica e nel contempo vivere sulla propria pelle, per qualche giorno, emozioni, sensazioni e dilemmi che hanno caratterizzato la guerra di Resistenza italiana.

Il nostro larp desidera ricreare una realtà il più possibile realistica e convincente. L'ambiente di gioco sarà quindi curato in ogni dettaglio e tutto sarà pianificato affinché ogni azione che un personaggio desideri compiere sia effettivamente attuabile, nel rispetto dell'ambiente di gioco, del materiale predisposto per l'evento e ovviamente degli altri partecipanti.

### WYSIWYG: "È come lo vedi"

**I ribelli della montagna** non è un larp privo di regole, ma quelle indispensabili al gioco sono agili e facili da ricordare e mettere in pratica. La norma fondamentale è What You See Is What You Get, ovvero "è come lo vedi": i nostri larp cercano il maggior realismo possibile, ovvero tutto ciò che esiste nel gioco è fisicamente rappresentato nella realtà. Ovviamente talvolta gli oggetti possono, e devono, essere simulazioni della realtà, ad esempio non potremmo combattere senza repliche realistiche, ma sicure, di armi e esplosivi, né ci avveleneremo a vicenda usando vere pastiglie al cianuro, ma nel remoto caso utilizzeremo di una sostanza edibile e riconoscibile a tutti.



## LA NOSTRA VISIONE

### Un larp storico

Come un romanzo storico, un larp storico come **I ribelli della montagna** si basa su un'ambientazione reale, ricreata nel modo più accurato possibile. Vengono considerati usi, costumi, credenze, ideologie, tradizioni e problematiche dell'epoca, e i riferimenti a personaggi e eventi storici sono frequenti. Tuttavia, il nostro Larp non è una rievocazione storica: come un buon romanzo, mescoleremo fatti reali e fantasia. Allo stesso modo di un film storico, la nostra creatività si inserirà tra le pieghe della Storia, senza tradire i fatti e la realtà di fondo.

**I ribelli della montagna** intende creare uno scenario accurato e realistico, in cui i giocatori potranno muoversi liberamente e integrarsi senza forzature nel difficile contesto della guerra civile del 1944. Questo obiettivo non può essere raggiunto senza la piena partecipazione dei giocatori, che dovranno approfondire e comprendere l'ambientazione, per allinearsi al meglio a questo mondo così lontano dal nostro eppure così vicino.

### Un larp antifascista ed antitotalitario

**I ribelli della montagna** affronta alcuni temi importanti, come la guerra, il rapporto con l'autorità oppressiva e le scelte che i giocatori dovranno compiere.

La guerra è uno dei temi principali del Larp. Si svolge nel 1944, sul finire della II Guerra Mondiale. I giocatori dovranno affrontare le conseguenze del conflitto sulla vita di tutti i giorni, lo stravolgimento dei legami familiari e d'amicizia, e il disgregarsi delle certezze.

Un altro tema importante è il rapporto con l'autorità oppressiva. I giocatori dovranno relazionarsi con il potere dispotico e le sue vessazioni.

Infine, i giocatori saranno chiamati a compiere delle scelte importanti. La violenza può essere legittimata dai soprusi subiti? La tutela della propria incolumità o di quella dei propri cari può giustificare il perpetrarsi dell'ingiustizia? Il senso del dovere viene prima di quello di giustizia o di pietà? Un combattente deve adottare gli stessi metodi del suo nemico?

Il Larp vuole stimolare i partecipanti a riflettere su queste domande, che non hanno risposte facili. Ogni scelta avrà conseguenze importanti, e i personaggi dovranno imparare che la storia è fatta dalle decisioni che prendiamo.

L'obiettivo è che i partecipanti si mettano nei panni dei personaggi e si chiedano: "Cosa avrei fatto io?"

## Un larp esperienziale

Il coinvolgimento dei partecipanti al Larp **I ribelli della montagna** non si limiterà alla componente psicologica e caratteriale dei personaggi, ma comprenderà anche interazioni fisiche e attività esperienziali.

Le attività previste possono essere la panificazione, una fuga nei boschi, dormire all'addiaccio, spennare un pollo, nutrirsi con cibi poveri e semplici, fare la guardia ad un accampamento.

Lo scopo del Larp è di ricreare, in modo sicuro, i sentimenti e le sensazioni delle donne e degli uomini che hanno vissuto la tragica situazione dell'Italia del 1944.

I partecipanti rivivranno quindi concretamente situazioni simili a quelle vissute dai protagonisti di allora.

Per questo motivo, le attività previste saranno, per alcuni personaggi, impegnative a livello fisico. Il gioco più faticoso sarà quello dei gruppi più attivi e "militarizzati", quindi i partigiani e i nazifascisti.

Gli abitanti di Montelupo, invece, saranno caratterizzati da un'esperienza di gioco meno fisica, ma non per questo meno interessante.



## “Play to Lift”

Ci sono tanti approcci diversi al larp: si può giocare in modo competitivo, essere orientati al successo del personaggio e al raggiungimento dei suoi obiettivi, ovvero impegnarsi per vincere (*play to win*). Oppure si può giocare in modo assolutamente cooperativo ed essere orientati alla creazione di una storia drammatica e piena di pathos, in cui i personaggi travolti dagli eventi e dalle difficoltà vivono una storia più interessante e significativa degli eroi che trionfano; in questo caso i giocatori si impegnano a perdere (*play to lose*).



Esiste poi una via intermedia, in cui talvolta i personaggi hanno successo e talvolta perdono tutto, ma in ogni caso sono al centro di una storia emozionante creata insieme. Questo approccio si chiama *play to lift*, cioè giocare per *sollevarsi* a vicenda. Questo approccio implica che tutti prestino attenzione al gioco degli altri, e si supportino a vicenda. In pratica non solo ciascuno si impegna per interpretare il proprio personaggio in modo credibile e divertente, ma ha anche l'appoggio di chi ha intorno.

Quando un personaggio è un celebre cantastorie e sta raccontando una leggenda, non per forza il giocatore che interpreta il bardo sarà un oratore straordinario; quindi è responsabilità anche dell'uditorio supportarlo in questa scena con reazioni appropriate: stupore, commenti entusiasti e applausi. Viceversa, se a raccontare la stessa storia ci fosse invece un apprendista alle prime armi, che si presenta impacciato ed esitante e sta chiaramente cercando un modo di mostrare la sua scarsa esperienza, è assai probabile che voglia fallire orribilmente nel suo discorso pubblico. In questo caso il modo per “sollevare il suo gioco” sarebbe invece fischiare al principiante e cacciarlo dal palco.

Può ovviamente capitare che non si capisca esattamente quale sia l'intenzione dei giocatori, e che si reagisca in modo diverso da quello che si aspettava il giocatore che stiamo cercando di “sollevare”. Questo non è un problema. Proprio come in un ballo, a volte si può pestare l'alluce del partner o farlo volteggiare quando in realtà si aspettava qualcos'altro. Proprio come in un ballo, si migliora con la pratica. L'importante è prestare attenzione a cosa giocano gli altri e cercare, al meglio delle proprie possibilità, di aiutarli a vicenda nel vivere personaggi, scene e avventure straordinarie ed emozionanti e aiutare tutti ad essere i protagonisti della propria storia.

# INFORMAZIONI PRATICHE

## DOVE E QUANDO

### Come arrivare

Il ritrovo del larp sarà al [Villaggio delle Stelle](#), Lusernetta (Torino) a partire dalle ore 14:00 di venerdì 20 settembre 2025 (e il 27 settembre per la seconda replica).

Dopo aver scaricato bagagli e passeggeri al Villaggio, le auto dovranno essere lasciate nel parcheggio di [via Pietro Guglielmo](#) a Luserna. Per riportare i conducenti al Villaggio, organizzeremo un servizio navetta che sarà attivo dalle 14:30 alle 15:30.

Importante: quando si scaricano i bagagli, per evitare ingorghi è vietato scendere lo sterrato di accesso al villaggio; fate manovra e scaricate tutto allo slargo sulla strada asfaltata (lo sterrato è lungo poche decine di metri).

### Rispettiamo la location e i prop

Ci aspettiamo che tutti i partecipanti mostrino considerazione e rispetto per le baite di pietra e legno che ci ospitano, come pure per prop e costumi portati dallo staff o dagli altri partecipanti. Tutti i gli oggetti di scena, che siano autentici o curate scenografie, vanno trattati con estremo rispetto e maneggiati con cura. In particolare: non scavare buche in giardino, fai la differenziata, se rovesci qualcosa sul pavimento pulisci subito! Se hai dubbi, chiedi allo Staff.

### Orari e appuntamenti

Il ritrovo è **venerdì dalle 14:30 alle 15:30**. Per le 16:30 saremo tutti in costume e inizieranno spiegazioni e workshop preparatori al larp. Il gioco vero e proprio partirà **alle 19:00 di venerdì per protrarsi fino alle 13-14 circa di domenica**.

Ricordiamo che arrivare prima delle 15:30 è strettamente obbligatorio per partecipare al larp.

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

Domenica pomeriggio, appena finisce il gioco, avrà luogo il “riordino collettivo” (tutti insieme, diamo una pulita alla location).

Appena il riordino è completo (ci vorrà un'oretta, o di meno se siete veloci!) spuntino post-larp, saluti e abbracci concluso entro le 16:30.

---

## VITTO E ALLOGGIO

### Mangiare

Nell'iscrizione all'evento sono compresi **tutto il cibo e le bevande** che verranno consumati in gioco, e in aggiunta un abbondante buffet prima del nostro larp ed uno a fine evento. E' importante **non portare nessun genere di cibo o bevanda da casa**, per non spezzare l'immersione e non turbare le dinamiche di gioco che dal cibo nasceranno, e quindi permettere a tutti di vivere appieno l'evento. Se avete **REALI** esigenze alimentari, contattate lo staff.

**Buffet pre evento:** per dare a tutti la possibilità di mangiare qualcosa prima dell'inizio del gioco verrà fornito alla fine dei workshop un abbondante buffet ai partecipanti.

**Pasti in gioco:** tutti i pasti a partire da venerdì sera fino a domenica mattina saranno in gioco e verranno cucinati dagli stessi partecipanti (con l'aiuto e il supporto dello staff) utilizzando i forni, i camini e le piccole cucine presenti nell'area di gioco. Alcuni partecipanti potranno offrirsi volontari per dare una mano extra in cucina e per coordinare i pasti nei vari gruppi di gioco; per questo faticoso lavoro riceveranno Buoni Larp (1 buono larp = 1 € di sconto per partecipare a successivi eventi di Terre Spezzate). Questa possibilità dipende anche dal personaggio interpretato, non tutti i personaggi infatti sono adatti a svolgere questa mansione.

L'utilizzo delle cucine a gas sarà consentito, operando una piccola forzatura storica. I prodotti e le materie prime saranno quelli il più possibile tipici del periodo e del luogo dell'evento; inoltre, poiché quello che faremo rivivere è un momento tragico e difficile della Storia, un momento in cui il cibo era povero e scarso, sappiate fin da ora che così sarà anche per quello disponibile durante l'evento. Saranno fornite quindi molte verdure di stagione, frutta secca, pochissima carne, farine grezze, legumi eccetera. Infine, è fondamentale ricordare che il cibo sarà una parte integrante delle dinamiche narrative; non vi dovrete stupire se ne verrete privati perché esso verrà usato da altri, rubato, venduto e così via. Lo staff, che spesso in gioco avrà compiti di cambusiere, si adopererà perché nessuno sia mai effettivamente digiuno, ma potrebbe essere possibile che il vostro personaggio salti alcuni pasti. Se foste in difficoltà e fame reale in ogni caso, non esitate a parlarne con lo staff. Abbiamo le merendine, in regia.

## Dormire

I partecipanti dormiranno come avrebbero fatto i loro personaggi, tra le varie case del villaggio e altre strutture in gioco. Ci sono letti, cuscini e coperte, ma **dovrai portare tu lenzuola e federe** (bianche o tinta unita, per non stonare).

I personaggi partigiani vivranno invece l'esperienza di dormire all'addiaccio, nel bosco (in caso di maltempo, forniremo un riparo di fortuna per proteggersi almeno parzialmente dalla pioggia). Se giochi il partigiano porta un maglione caldo e una coperta in stile (forniremo coperte extra a chi ne fosse sprovvisto). Raccomandiamo a tutti di dosare le proprie energie e non dimenticarsi di dormire, soprattutto tra venerdì e sabato.

**Posso arrivare il giorno prima o restare un giorno in più?**

Sì. Basta che lo segnali allo Staff. Vedi i dettagli su [grv.it/ribelli/info.html](http://grv.it/ribelli/info.html)

---

## COSTUMI E PROP

### Ambiente di gioco

“**I ribelli della montagna** – l’ultima notte di Montelupo” è un evento larp che si prefigge l’obiettivo, del **WYSIWYG (what you see is what you get)**: ogni oggetto con cui un personaggio volesse interagire, qualsiasi cosa voglia toccare, muovere, trasportare o comunque ogni cosa con cui vorrà compiere un’azione utile al gioco sarà presente fisicamente, e rappresentato in modo quanto più fedele alla realtà possibile. **Ogni oggetto verrà ricostruito in maniera quanto più fedele** all’ambientazione dell’Appennino del 1944. Dalle pentole al forno a legna, dalle radio agli accampamenti partigiani, tutto verrà ricreato per contribuire all’illusione narrativa in un’attenzione al dettaglio di livello rievocativo o cinematografico.

Il Villaggio delle Stelle, luogo scelto come ambientazione dell’evento, è un agglomerato di baite interamente “in gioco” composto da edifici abitabili e ristrutturati, forniti di buoni comfort, ma al contempo **interamente fedeli all’ambientazione del 1944**: pavimenti in legno, mura in pietra, camini, stufe, vecchi mobili e soffitti bassi: e tutto ciò che vi è all’interno richiama il passato, mantenendo viva la sospensione di incredulità e consentendo al partecipante un facile e immediato calarsi nel tempo della nostra narrazione e nel personaggio. Le baite, che rappresenteranno le case delle famiglie degli abitanti di Montelupo e altri luoghi della loro quotidianità (l’osteria, lo studio del medico, il fienile...) saranno private di ogni riferimento al mondo moderno. Per esempio, pur mantenendovi la luce elettrica, solo alcune lampadine saranno funzionanti e spesso si dovrà ricorrere a lumi ad olio, torce e lampadine di scarsa potenza. Il Villaggio delle Stelle è inoltre immerso in un bosco, circondato da vegetazione e da una natura incontaminata:

ciò consentirà ai personaggi di muoversi non solo nell'ambiente antropizzato, ma anche per mulattiere e sentieri. Questo ci permetterà di vivere in maniera autentica e fedele anche **l'esperienza della guerriglia tra i boschi**. Tra i boschi, inoltre, sono presenti altri edifici e rovine, nascoste dalla vegetazione: anch'esse diverranno parte del nostro evento, e saranno rese nascondigli, covi, rifugi **a uso delle fazioni partigiane**.

## Oggetti di gioco

Il nostro larp ha l'ambizione di ricreare un'esperienza tangibile e completa, decisamente più vicina alla rievocazione che alla rappresentazione simbolica. Per questo, gli oggetti quotidiani con cui si interagirà saranno il più possibile riadattati e camuffati per non rompere l'illusione narrativa: dalle **radio** che trasmetteranno musica dell'epoca, notizie e informazioni (o quelle militari, utilizzabili per comunicare con i vari comandi), alle **banconote** che serviranno per gli scambi commerciali e i piccoli traffici necessari, passando per **volantini e manifesti** stampati cercando di essere quanto più fedeli all'epoca. **Cibo, sigarette e tabacco** saranno forniti ai partecipanti o "razionati" (senza realmente privare nessuno di quanto gli è necessario per sopravvivere), e verranno utilizzati come materiali reali utili al conflitto e alle dinamiche del gioco. **Tessere di partito, atti, carte d'identità, contratti, documenti per il ritiro del cibo**: tutti faranno parte della dotazione fornita a ciascun partecipante in funzione del proprio ruolo. Gran parte del cibo non verrà cucinato dallo staff, ma fornito ancora grezzo ai giocatori: sacchi di farina, uova, legumi, latte, scatolette, salami, formaggi, verdure di stagione e materie prime da cucinare. Ciascuna baita è fornita di fornelli e pentole così come l'Osteria del paese sarà a disposizione dei partecipanti per organizzare le risorse fornite. Ai corpi militari, partigiani e nazifascisti, saranno fornite **le armi**. Si tratterà di **repliche realistiche di armi da fuoco dell'epoca**, a salve. Tutte funzioneranno grazie a repliche di munizioni di aspetto realistico, che verranno fornite ai giocatori insieme a tutto ciò che si rende necessario per combattere una guerra o una guerriglia. Saranno infine presenti un piccolo numero di repliche in materiale plastico (plastazote) di manganelli, randelli e altre armi da impatto, anch'esse completamente sicure ed innocue.

## Prop personali

Oltre al costume, ricordate di costruire l'immaginario del vostro personaggio portando **piccoli oggetti quotidiani a lui cari**: santini, piccoli rosari, medagliette con Santi, ma anche fiaschette di alcolici, orologi da tasca, anelli, portafogli, e così via.

Ricordiamo poi che l'evento è caratterizzato dal gioco continuativo e dall'immersività: non esisteranno "pause" per cambiarsi e rinfrescarsi, né luoghi "fuori gioco" veri e propri. Consigliamo di ponderare la possibilità di avere un ricambio di abiti "in gioco".

## Costumi

I costumi indossati durante l'evento dovranno essere **quanto più realistici possibile e esteticamente adeguati all'autunno del 1944**. Alcuni gruppi di personaggi (corrispondenti alle quote evento "Abitanti di Montelupo", "Partigiano" e "Seguito delle SS") saranno tenuti a preparare il proprio abbigliamento in maniera autonoma: è molto più semplice di quanto si creda riuscire a procurarsi un costume comodo, consono ed esteticamente appagante, visitando mercatini dell'usato o i vecchi armadi di parenti un po' attenti.

Segnaliamo la chat WhatsApp "[Costumi Terre Spezzate](#)" per chiunque cerchi consigli e aiuto sull'abbigliamento. Per gli uomini consigliamo camicie, pantaloni "sartoriali", a coste o lisci, gilet, cappelli di varia foggia, scarponi pesanti, o scarpe in cuoio o tela, quanto più in tema possibile (non saranno ammesse scarpe da ginnastica o scarpe da montagna tecniche colorate o di evidente look moderno). Le donne potranno indossare gonne ampie, scialli, maniche a sbuffo, veli e foulard sopra la testa.

### Noleggio costume

Molti personaggi delle forze nazifasciste **riceveranno un costume** dall'organizzazione, per questioni di uniformità stilistica. Ciascun corpo militare o paramilitare che avrà un ruolo nell'evento (l'esercito della RSI, le ausiliarie della SAF, le Brigate Nere e ovviamente le Waffen SS) **ha necessità di mostrarsi univoco per divise e simboli**. Le uniformi fornite ai giocatori saranno **complete e dettagliate**, dal cappello o elmo ai pantaloni, passando per camicia, cinturone, fondina della pistola, mostrine ecc. La biancheria non sarà ovviamente inclusa. Le **scarpe**, per l'estrema variabilità di taglie possibili, saranno anche in questo caso **a carico del partecipante** (si consigliano caldamente anfi e stivali neri). Non appena lo staff avrà ultimato la pianificazione e gli acquisti necessari comunicherà dettagliatamente agli iscritti di questi gruppi cosa comprenderà ciascuna uniforme.

Ricordiamo che l'evento è caratterizzato dal gioco continuativo e dall'immersività: non esisteranno "pause" per cambiarsi e rinfrescarsi, né luoghi "fuori gioco" veri e propri. Consigliamo di ponderare la possibilità di avere un ricambio di abiti "in gioco".

La biancheria intima: biancheria per quanto possibile coerente con l'evento (per esempio, chiediamo di evitare mutande, reggiseni e canotte di colori sgargianti, e di prediligere maglie di lana o comunque di cotone bianco o panna)

### In breve: cosa mi porto

Il tuo costume (se lo hai noleggiato, non dimenticare la biancheria, maglio extra ecc.)

Scarpe comode e adatte a camminare (il noleggio NON include le calzature)

Lenzuola e federe, bianche o tinta unita; asciugamano

# AMBIENTAZIONE

## LA TURBOLENTA SITUAZIONE ITALIANA DEL '44

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

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

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

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

La guerra continuava.

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

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

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

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

## **La linea gotica e l'Appennino tosco-emiliano**

Il Feldmaresciallo Albert Kesserling, ufficiale in comando delle forze tedesche in Italia, dopo l'armistizio dell'8 settembre 1943 intendeva proseguire la battaglia contro gli Alleati applicando la strategia della "ritirata combattuta", infliggendo al nemico un gran numero di perdite e impedendogli di raggiungere il Nord Italia e quindi il cuore dell'Europa. Il punto per istituire un buon fronte di difesa venne individuato dalla provincia di Apuania (Massa e Carrara) sul mar Tirreno, fino alla costa Adriatica, nella provincia di Pesaro estendendosi quindi lungo la Garfagnana, appennino modenese, appennino bolognese e alta Val d'Arno. La linea difensiva, composta da fortificazioni, bunker, postazioni di avvistamento, caserme fu chiamata Gotenstellung, in italiano Linea Gotica. La forza lavoro impiegata era parte dell'Organizzazione Todt, composta da manodopera italiana prelevata in maniera coatta e obbligatoria. I passi della Futa e del Giogo, a ridosso di Monte Sole, erano un punto fondamentale da oltrepassare per sfondare la Linea Gotica

secondo l'Operazione Olive messa in piedi dagli Angloamericani. I Tedeschi ben comprendevano la necessità di fortificare la zona e assicurarsi il controllo di quella porzione di territorio. Per poter difendere però quella porzione di territorio era necessario eliminare ogni possibile focolaio di Resistenza e con essi ogni Brigata partigiana, briganti, ribelli e fiancheggiatori. Kesslerling, il 12 agosto 1944, emanò un bando con alcuni punti fondamentali che, in sostanza, davano carta bianca ai comandanti della Wehrmacht su come agire:

### 12 agosto 1944: Bando di Kesselring (estratto)

*1. Iniziare nella forma più energica azioni contro le bande armate dei ribelli, contro i sabotatori e i criminali che comunque con la loro opera deleteria intralciano la condotta della guerra e turbano l'ordine e la sicurezza pubblica.*

*2. Costituire una percentuale di ostaggi in quelle località dove risultano essere bande armate e passare per le armi detti ostaggi tutte le volte che nelle località stesse si verificassero atti di sabotaggio.*

*3. Compiere azioni di rappresaglia fino a bruciare le abitazioni poste nelle zone da dove si siano sparati colpi di arma da fuoco contro reparti o singoli militari germanici.*

*4. Impiccare sulle pubbliche piazze quegli elementi riconosciuti responsabili di omicidi e capi di bande armate.*

*5. Rendere responsabili gli abitanti di quei paesi dove si verificassero interruzioni di linee telegrafiche e telefoniche nonché atti di sabotaggio relativi alla circolazione stradale.*

*6. Quanto precede si porta a conoscenza dei cittadini i quali devono contribuire efficacemente affinché da parte di elementi al soldo del nemico non possano essere compiuti gli atti criminosi sopra menzionati.*

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

## MONTELUPO E LE VALLI CIRCOSTANTI

Montelupo è un piccolo borgo che sorge aggrappandosi alle pendici di Monte Sole, appena a nord dell'appennino tosco emiliano, il primo paese oltre il passo della Raticosa. Verso est vi è Monzuno, verso Ovest Grizzana Morandi, a nord Marzabotto e Sasso Marconi. Giù, verso il fiume Reno, la borgata di Santa Maria Assunta. Oltre il Reno, Bologna.

Montelupo è uno dei primi e più importanti paesi che si trovano oltre i passi che dividono la Toscana e l'Emilia Romagna, passaggio obbligato per le truppe Alleate che stanno risalendo la penisola italiana. Baite di pietra, un forno e una locanda. Non manca nemmeno la casa di tolleranza, con tariffe agevolate per militari. La guerra sta volgendo al termine, o almeno questo pensa la popolazione del piccolo villaggio. Ormai i tedeschi si stanno ritirando, hanno smontato pezzi di artiglieria, interi tratti di ferrovia, smantellato postazioni, disfatto i sistemi di comunicazione via cavo e distrutto le antenne e i ripetitori. La vita, presto o tardi, tornerà alla normalità. La gente di Montelupo è serena. Voci dicono che gli Alleati, gli anglo-americani, si trovano appena oltre il passo. Qualcuno afferma di aver visto con il binocolo alcune avanguardie anglo-americane sulle montagne. La notizia della liberazione di Firenze è ormai confermata e sicura. La prossima sarà Bologna e non può mancare molto. Gli stessi partigiani locali stanno lasciando la macchia e spesso violano la clandestinità facendosi vedere in paese. La **Stella Rossa** - così si chiama la Brigata Partigiana Autonoma fondata da Ettore Gamberini, detto Sirio - controlla i boschi limitrofi continuando la guerriglia nei confronti dell'oppressore tedesco. I preti, dal canto loro, cercano di mediare la situazione. O meglio, questo è sicuramente quello che fa Don Cattani, mentre Don Montanari pare si sia unito alla Brigata partigiana. Il Podestà Giulio Castaldi, in accordo con il capitano delle **Brigate Nere** Augusto Malagoli, cerca di mantenere una situazione di equilibrio.

Forse, finita la guerra, vincitori e vinti, chiunque essi siano, potranno trovarsi a bere qualcosa insieme all'osteria e la vita potrà tornare alla normalità, come quando la guerra era solo un incubo lontano. Montelupo è attualmente abitato da una prevalenza di donne che, in barba alle leggi di Mussolini del 1938, si sono dovute arrangiare per sopravvivere come moltissime altre italiane. Hanno dovuto lavorare e darsi da fare poiché gli uomini sono partiti per la guerra, morti, oppure dispersi nei boschi. Dopo la disfatta della XVI Panzer Granadier Divisionen nel maggio del '44, il podestà e Giulio Castaldi e Don Umberto hanno allontanato i bambini di Montelupo mandandoli giù a valle, nella borgata di Santa Maria Assunta, nei pressi del fiume. Ma la guerra sta finendo e presto le mamme potranno andare a recuperarli.

### La vita quotidiana

La vita quotidiana è uno sforzo sovrumano per sfuggire alla guerra. E ormai, a quanto sembra, la gente di Montelupo ce l'ha quasi fatta. Gli uomini hanno lasciato il villaggio, chi prima e chi dopo. Qualcuno è rimasto per mandare avanti la baracca ma sono le donne a essere diventate l'anima e la vita del villaggio. Qualcuno non farà mai ritorno. In fin dei conti qualcuno doveva pensare ai campi, agli animali e a tutto il resto. I fratelli sono partiti

e i genitori con le figlie sono rimasti. Anziani e donne cercano di sopravvivere, giorno per giorno, usando i bollini per recuperare il cibo, mostrando le tessere per avere quanto era possibile per mangiare. Impastano il pane, curano le galline, cuciono i vestiti nell'attesa che tutto finisca. In fin dei conti a chi può interessare un paese di pochi abitanti come Montelupo? I giovani, incoscienti, o forse coraggiosi, hanno abbandonato le loro case per vivere nel bosco, dormendo una notte in una baracca, un'altra sotto le stelle e a chissà dove. Vivere una vita libera da tutti i vincoli che erano stati fissati negli anni precedenti, per dire la loro, per combattere contro il regime fascista e contro l'occupazione nazista. L'abitante di Montelupo pensa per sé, gli è estranea la dimensione del gruppo. Ci si salva da soli, in un modo o nell'altro. Ha il terrore degli incendi, delle rappresaglie, che potrebbero portargli via la sua abitazione e il poco che gli è rimasto. Chi non vuole prendere posizione, però, deve giocoforza soccombere alle richieste degli invasori tedeschi, troppo forti e spietati per ricevere rifiuti. L'unica strategia possibile allora diventa quella di non comprometersi con i partigiani, fingendo che non ci sia un'invasione e che l'ordine costituito sia quello dei tedeschi. Nel borgo di Montelupo, come ovunque nell'Italia della Repubblica Sociale, vi sono coloro che si mantengono fedeli al Fascio, con la presenza delle Brigate Nere e della Guardia Nazionale Repubblicana. Ma ci sono anche quelli che aiutano i ribelli nel bosco, portando loro cibo, vettovaglie, informazioni e vestiti.

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

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

---

## PERSONAGGI

Quanto leggi nella scheda rappresenta il passato del tuo personaggio; il futuro è tuo. Che cosa significa? Le informazioni contenute nella scheda delineano la situazione e le motivazioni di partenza del tuo personaggio, ma non sono un copione né una serie di istruzioni obbligatorie. Piuttosto, sono una serie di spunti e di suggerimenti: quanto è scritto nella scheda sul passato del tuo personaggio è vero, ma starà a te dargli vita e decidere concretamente come si comporterà nel futuro.

Hai tutta la libertà e anzi il dovere di lasciare che il tuo personaggio evolva, cambi idea, scopra nuove cose che lo interessano o accantoni ciò che lo appassiona di meno.

## La scheda personaggio

Puoi leggere la scheda completa del tuo personaggio accedendo al gestionale. Ricorda di caricare una tua foto altrimenti il gestionale non ti permetterà di visualizzare la scheda. La scheda è riservata solo a te e contiene queste informazioni:

**Informazioni personali:** storia e psicologia approfondite del tuo personaggio. Chi è? Cosa vuole? Come è diventato quello che è oggi?

**Legami:** in dettaglio, rapporti e relazioni con altri personaggi, inclusi torbidi segreti e informazioni compromettenti.

**Informazioni di gruppo:** ciò che il tuo personaggio sa sulla sua classe sociale, sui suoi connazionali, sui suoi colleghi e soci e su eventuali altri gruppi sociali cui appartiene. Anche queste informazioni sono personali e riservate.

# GRUPPI DI GIOCO

## LE FORMAZIONI PARTIGIANE

### La Brigata “Stella Rossa”

*“Dalle belle città date al nemico  
fuggimmo un di su per l'aride montagne,  
cercando libertà tra rupe e rupe,  
contro la schiavitù del suo tradito.  
Lasciammo case, scuole ed officine,  
mutammo in caserme le vecchie cascine,  
armammo le mani di bombe e mitraglia,  
temprammo i muscoli ed i cuori in battaglia.”  
I ribelli della montagna, Emilio Casalini, 1944*

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

paragonabili a quelle della Wehrmacht, procura perdite fortissime al nemico.

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

Una formazione che prende il nome di BRIGATA STELLA ROSSA.



## La Brigata “Fiamme Verdi”

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

### **Prime strofe dell'Inno delle Fiamme Verdi**

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

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

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

## Inviati del Comitato di Liberazione Nazionale

*“Vedevamo a portata di mano,  
Dietro il tronco, il cespuglio, il canneto,  
L'avvenire d'un mondo più umano  
E più giusto, più libero e lieto.”*

**Oltre il Ponte, Italo Calvino, 1961**

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

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

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



**I NAZIFASCISTI****Uomini delle Brigate Nere**

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

*Il Fascio è simbolo di tanti Eroi  
Brigate nere, dai saldi cuori  
contro i nemici di dentro e di fuori!”*

**Inno delle Brigate Nere, 1944**

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

ro e della sorte della Repubblica e del Duce. Ma l'imperativo categorico è ancora valido: “Credere, Obbedire, Combattere”. E le Brigate Nere non saranno da meno.

**Militi della Repubblica Sociale Italiana**

*“Dell'Italia nei confini  
Son rifatti gli Italiani,  
Li ha rifatti Mussolini  
Per la guerra di domani,  
Per la gioia del lavoro,*

*Per la pace e per l'alloro,  
Per la gogna di coloro,  
Che la Patria rinnegar.”*

**Gioinezza, Inno non ufficiale della RSI**

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

E' dell'8 dicembre del '43 l'istituzione della Guardia Nazionale Repubblicana Da parte del Duce: essa raggruppa uomini del Regio Esercito, dei Carabinieri Reali, e di altri enti paramilitari. Uomini valorosi e d'onore, che per nulla al mondo tradirebbero la causa che hanno giurato di difendere. Il nemico anglo-americano avanza pressando contro i confini dell'italico suolo patrio, ben poco si può fare per fermarlo; il Tedesco ha perso la propria

fiducia verso il vecchio alleato e forse adesso non vede che l'Italia come una terra occupata. Poco importa. Molti nemici significano molto onore e la GNR non mollerà di un passo. Perché è nel camerata al proprio fianco che ciascun Repubblicano può trovare la propria risorsa più preziosa, e tutti sono indispensabili per proteggere non solo il suolo d'Italia, ma ciò che più conta: il suo onore. Boia chi molla!

### **Le Volontarie del Servizio Ausiliario Femminile**

***“Signore del Cielo e della Terra, accogli l’umile, ardente preghiera di noi, donne italiane, che sopra gli affetti più cari, poniamo Te o Signore, e la Patria. [...] Benedici sul mare l’Italia, sulle terre insanguinate ed oppresse, su tutti i cieli, la Bandiera Repubblicana, libera, potente, sicura. Benedici i nostri morti in noi sempre vivi, che levano verso Te, su in alto, la Bandiera d’Italia che mai sarà ammainata. Conservaci il Duce. Benedici.”***  
***Dalla Preghiera dell’Ausiliaria, 1943***

Le volontarie del SAF sono una risorsa di incalcolabile valore dell’esercito dell’RSI: aerfoniste, marconiste, sarte, infermiere, impiegate svolgono i loro compiti con cura, dedizione e precisione, nelle caserme così come sui campi di battaglia. Icone viventi dell’ideale della giusta donna fascista, esse supportano le truppe di Salò emanando un’aura di fascino radioso e ferrea determinazione. La dura vita dell’esercito non intimorisce di certo le 6000 ragazze al comando dell’inoscidabile generale di brigata Piera Gatteschi Fondelli, ed alla bisogna le volontarie non esitano ad imbracciare le armi al fianco dei militi fedeli al Duce. Le vere donne d’Italia, che in guerra sono amazzoni accanto alle truppe così come in tempo di pace sono regine nella propria casa, sventolano implacabili il tricolore, intonando canti soavi che annunciano l’irrevocabile vittoria del Fascismo sui suoi vili nemici.

### **Soldati del 16. SS-Panzer-Aufklärungsabteilung**

*(16. Reparto di ricognizione di Fanteria meccanizzata)*

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

Un reggimento in particolare, tra le Waffen SS dislocate su suolo italiano, è responsabile delle operazioni più delicate e rischiose sulla Linea Gotica durante l’occupazione del 1944. Sono gli uomini del 16 mo Reparto di Ricognizione, al comando dell’Hauptsturmführer (Capitano) Siegfried Von Hoffman, fedelissimo del Maggiore Walter Reder, detto " il Monco", che comanda l’intero reggimento dalle postazioni fortificate della Versilia. Tra le loro fila, ormai decimate dalla logorante guerra ai ribelli, militano uomini provenienti da ogni parte della Germania: ufficiali decorati durante le precedenti campagne, volontari

entusiasti di servire il Reich, ma anche membri della Hitlerjugend, giovanissimi, arruolati con o senza consenso e spediti al fronte, lontano da casa e dalla Patria.

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



## **Donne al seguito delle Waffen-SS**

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

***Guglielmo II di Prussia, sulle donne tedesche***

L'esercito tedesco non sarebbe nulla senza il poderoso apparato di supporto e seconde linee che fedelmente segue e serve i combattenti: così come un atleta ben allenato non può sferrare un colpo senza la partecipazione di tutto il suo corpo, così la Germania non potrà vincere questa guerra se non grazie al sacrificio della popolazione tutta, nerbo e muscolo scattante al servizio del Reich. Ecco dunque muoversi sulle posizioni della Linea Gotica, insieme ai combattenti del 16mo Panzergrenadier, svariate figure, fondamentali per la vittoria della Germania. Molte di esse sono donne: cuoche,

infermiere, ma anche mogli e figlie degli ufficiali, oltre che ovviamente uomini non combattenti: genieri, artigiani, inservienti e contabili - ingranaggi ben oliati necessari al perfetto funzionamento della macchina bellica. Chi pensasse alle seconde linee come ad un ricettacolo di inetti e inabili alla guerra sbaglierebbe: ciascuno deve compiere il proprio dovere e ha un compito da svolgere, efficientemente e senza sprechi. Ciascuno è parte del magnifico e ordinato organismo del Reich: ognuno è una piccola cellula, periferica eppure fondamentale e necessaria, connessa a milioni di altre, e sottoposta perfettamente al Führer del popolo tedesco e al Partito Nazionalsocialista che Egli presiede.

## **LA POPOLAZIONE CIVILE**

### **Gli abitanti di Montelupo**

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

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

# INTENSITÀ E SICUREZZA

Tutte le attività possono presentare rischi; il larp è un hobby *particolarmente sicuro* e adatto a tutte e tutti (o quasi), in cui i rischi sono minimi.

Lo sono dal punto di vista emotivo perchè è un *gioco di ruolo*, in cui tutto accade solo “per finta” e nessuno viene *davvero* deluso, sconfitto, umiliato. Lo sono dal punto di vista fisico, perchè pur essendo *dal vivo non* è uno sport e richiede, occasionalmente, sforzi fisici molto contenuti. I rischi sono ridottissimi anche dal punto di vista sociale perchè molti dei partecipanti si conoscono tra loro almeno di vista, ma sono anche abituati a giocare a tutti gli eventi con sconosciuti; e perchè, per la natura dell’hobby, quasi tutto avviene in situazioni con molte persone presenti e sotto il “controllo” reciproco di giocatori e organizzatori.

Il larp può essere molto coinvolgente, ma i partecipanti hanno sempre chiarissima la differenza tra gioco e realtà e sono naturalmente attenti a minimizzare i comportamenti potenzialmente rischiosi o sgradevoli.



## Perchè questo capitolo

Lo scopo di una sezione dedicata alla sicurezza **non** è spingere i partecipanti a essere ancora più cauti e a limitare la propria creatività. Viceversa, vogliamo chiarire a tutte e tutti quali sono i limiti e gli strumenti per gestirli nella speranza che questo aiuti i partecipanti a osare un pochino di più, a sfiorare la propria zona di comfort e a incoraggiare i propri compagni di gioco a fare lo stesso.

## SAFWORD: PAROLE DI SICUREZZA

**Le safeword servono a giocare più intensamente.** Sapere che esiste uno strumento esplicito, che permette a tutte e tutti di calibrare il gioco in tempo reale a seconda delle proprie sensibilità, garantisce che il gioco sia sempre consensuale e dona la tranquillità necessaria per sfidare i propri limiti. Rispetta sempre le safeword, non avere paura di usarle, non avere paura di spingere altri a usarle.

### “Vacci Piano!”

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* lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male, edulcorare il realismo. Se qualcuno ti dice “Vacci piano”, rispetta il suo giudizio e cerca di onorarlo prontamente.

### “È tutto qui?”

Più spesso, può capitare che un giocatore pecchi di eccessiva prudenza e interpreti una scena in modo astratto, soft, poco coinvolgente. In questi casi puoi (e *dovresti*) usare la frase di sicurezza **“È tutto qui?”**: indica all’altra persona che può andarci un po’ più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. “È tutto qui” non è un ordine, è un consiglio, ma spesso vale la pena provare a seguirlo.

### Emergenze e inconvenienti

Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale **emergenza**, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà e avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare. Invece, in caso di banali **inconvenienti** che non sono emergenze, non interrompere il gioco, soprattutto se c’è già qualcuno che assiste la persona in difficoltà.

### Esempi di uso delle safeword

- Jane ha catturato Bill e gli sta trattenendo i polsi. La corda è un po' troppo stretta per i gusti di Bill e lui dice **“Vacci Piano!”**. Jane allenta rapidamente le corde.
- Jane lega i polsi di Bill con un fiocco molto lento. Bill dice: **“È tutto qui?”** Diciamo che Jane è d'accordo: farà quindi un nodo più realistico.
- Jane sta mangiando e Bill la affronta duramente su un qualche argomento. Jane però è molto stanca, però, così dice *“Per favore, vacci piano mentre mangio”* e Bill le lascia finire il suo pasto in pace.
- Jane accusa Bill di essere un impostore, perché a quanto pare non riesce a ricordare la città da cui proviene. In realtà, il giocatore che interpreta Bill ha dimenticato il nome della città anche se il suo personaggio la conosce benissimo, quindi spiega *“Sono solo nervoso, vacci piano”* sperando che Jane cambi argomento.

## AZIONI E TEMI DELICATI

Se partecipi ai nostri larp, ti impegni a evitare azioni troppo fastidiose o pericolose per te e per altri. Di riflesso, **ti impegni ad accettare** che durante il gioco gli altri partecipanti potrebbero abbracciarti, afferrarti, insultarti, legarti, tenerti per mano, spintonarti, accarezzarti i capelli, minacciarti o colpirti con repliche innocue di armi, e così via. Se per te l'interazione verbale e fisica con il prossimo, sia pure in un contesto di finzione, costituisce un problema, ti **sconsigliamo** di venire a giocare a Terre Spezzate.

### Fobie e argomenti tabù

Può capitare che alcuni dei temi trattati da un larp risultino fastidiosi per persone con particolari sensibilità. Se hai una fobia, o un tabù verso argomenti specifici, segnalacelo in fase di iscrizione e di nuovo in fase di scelta del personaggio. Qualora i temi che ci indichi fossero una parte importante del larp, o del gioco di alcuni personaggi, cercheremo di capire insieme se il problema è risolvibile, ad esempio assegnandoti un personaggio poco coinvolto da questi temi. In caso non sia possibile, ti avviseremo e ti consiglieremo di disiscriverti (senza alcuna penale).

Se scopri **durante il gioco** che un certo argomento del larp ti dà fastidio: se non puoi fare altrimenti, allontanati dalla scena in questione, se necessario usando il "Vacci Piano". Ricorda sempre che **devi** prenderti cura della tua serenità durante il gioco: è una tua prerogativa, ma anche **una tua responsabilità**. Se temi di non essere in grado di esercitare questa cura verso te stesso, è meglio se ti astieni dal giocare questo larp.

### Sempre vietato

Infine, è sempre vietato: colpire con le armi in lattice in affondo (di punta), colpire i genitali, colpire la faccia o la gola, sparare con le scaccia cani in interni, legare qualcuno per il collo o con i polsi dietro la schiena, trasportare di peso qualcuno sulle scale, ubriacarsi, arrampicarsi in punti troppo pericolosi, e simili. Usa il buon senso: i piccoli infortuni possono sempre capitare, ma se capitano di rado e per disgrazia, anziché spesso e per negligenza, è meglio.

## Fai attenzione a...

### Nascondere e perquisire

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 tasche (visibili e comode), in borselli, borsette, sacchi, valigie e in altri posti simili. Se devi portare con te oggetti fuori gioco (es. telefono, portafoglio), per non rovinare le perquisizioni altrui è buona pratica tenerli tutti insieme in una tasca sola, possibilmente interna o più nascosta.

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 e usare le armi altrui

Tutte le armi, scudi, archi e frecce sono “parte del gioco” e possono essere liberamente rubate e utilizzate da tutti i partecipanti, a prescindere da chi sia il reale proprietario dell’oggetto.

E’ comunque sempre necessario trattare con rispetto le armi fornite dall’organizzazione e dai partecipanti ed è vietato abbandonare le armi nel bosco, nasconderele sottoterra o nel serbatoio dello sciacquone, lasciarle alla pioggia, sfregarle contro i muri, appoggiarle di punta per terra e così via.

**NOTA BENE: le armi di tutti i PNG “muoiono con loro”. I PNG non molleranno la presa sulle loro pistole e fucili; il pretesto in gioco è che siano rotte, inceppate o danneggiate. La scelta di questa modalità è stata necessario per riuscire ad avere abbastanza armi per tutte le animazioni dell’evento.**

### Rispetta le proprietà altrui

Se il tuo personaggio deruba, ad esempio, i guanti o la torcia 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 averne il massimo rispetto 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”. Restituisci tempestivamente gli oggetti “rubati” o almeno fai sapere al proprietario che sono al sicuro.

## Ubriachezza

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.

## Legare, bendare, trasportare

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose sono regolate dalle parole di sicurezza Vacchi Piano oppure È tutto qui? In ogni caso, per quanto sia masochista il giocatore "vittima", cerca di usare buon senso e non compiere azioni oggettivamente troppo pericolose (es. far camminare qualcuno con i polsi legati dietro la schiena, trasportalo a spalle giù per una ripida rampa di scale...)

## 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 così stretti da fare male.
- Se bendi gli occhi di qualcuno, sei responsabile che non vada a sbattere e non cada.
- 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.
- Non tenere nessuno prigioniero per più di un'ora (salvo eventuali scene particolari, organizzate dallo Staff)

Se la prigione diventa noiosa, o comunque si protrae per più di un'ora, il prigioniero e il carceriere devono trovare un modo credibile e drammaticamente appropriato per porre fine alla scena e andare avanti con la storia.

In caso di tortura, la vittima deve sempre crollare dopo pochi minuti, cedendo alle richieste dell'aguzzino, rivelandogli informazioni e eventualmente confessando colpe vere e false. Nell'ultima fase dell'evento chi viene torturato può scegliere di morire sotto i ferri del suo carnefice, anziché di cedere. In questo caso, il torturatore non può fare nulla per impedirlo.

## Sesso e intimità

Può capitare di voler interpretare scene romantiche o sensuali, sempre con senso di responsabilità e complicità tra i partecipanti. Rispettiamo e **usiamo spesso e volentieri le safeword**, e cerchiamo tutti di impegnarci per mantenere la scena un'esperienza serena per gli altri giocatori. Deve essere agevole, per chi lo desidera, giocare una scena di "sesso" **in modo astratto** (ad esempio: bacio sulla guancia, abbraccio con qualche scambio di parole, i due che parlano dopo).

D'altro canto, se la sensibilità individuale dei partecipanti lo consente, diverse situazioni "intime" possono essere rappresentate realmente, come ad esempio tenersi per mano, accarezzarsi i capelli e il viso bisbigliando parole d'amore, abbracciarsi e simili. Le azioni più spinte vengono invece simulate, mimandole o accennandole in chiave più soft e ricorrendo ad alcune convenzioni. Evitando comunque, ovviamente, di toccare i genitali, il seno, il sedere, l'interno coscia.

Ad esempio, un bacio sulla guancia, o un bacio a stampo sulle labbra rappresentano il bacio appassionato. 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 (in modo più efficace, e decisamente meno ridicolo, rispetto al *mimare di cavalcare il partner attraverso i vestiti*, cosa che sconsigliamo). Queste convenzioni fungono anche da codice: se vedi due persone che si slacciano la divisa o si alzano sottane e simili in maniera lasciva, il tuo personaggio li ha sorpresi mentre commettevano atti carnali.

Subito dopo l'eventuale estasi, gli amanti dovrebbero giocare un dialogo insieme, che sia un saluto amaro, uno scambio di tenerezze, una promessa d'amore. È scontato, ma lo esplicitiamo: si possono coinvolgere in queste scene **solo** persone che abbiano raggiunto l'età del consenso.



## Niente violenza carnale

Per nessun motivo si dovranno inscenare le situazioni di abuso o stupro, che sono fastidiose per molti partecipanti e complesse da rendere credibili, sicure e confortevoli, dunque sono vietate. Nel background di alcuni personaggi questo tipo di eventi sono presenti; durante l'evento **non saranno in ogni caso rappresentate**.

# COMBATTIMENTO E FERITE

## LA SPIRALE DELLA VIOLENZA

**I ribelli della montagna** è un evento che dal punto di vista emotivo e di coinvolgimento nel gioco farà vivere ai partecipanti un crescendo di intensità. Lo sviluppo narrativo dell'evento andrà in questa direzione e ci si aspetta che anche le scelte e le azioni dei giocatori concorrano a questo scopo. (vedi paragrafo "Ritmo dell'evento") A partire dal pomeriggio di sabato, la situazione precipiterà sempre più rapidamente, fino a raggiungere il punto di non ritorno, il momento delle grandi scelte e delle rese dei conti attorno a mezzogiorno di domenica. Il livello di violenza, quindi, sarà gradualmente incrementato, dalla "normalità", in cui i contrasti sono risolti con la discussione e l'intervento della legge, fino ad arrivare al punto in cui nessuno avrà remore a utilizzare le armi contro chi fosse suo nemico. Pur non volendo incanalare troppo il vostro gioco, ecco alcune indicazioni di massima per gestire il livello della violenza durante l'evento (che verranno poi puntualizzate nei paragrafi successivi):

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

### Risse disarmate, scontri e realismo drammatico

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

Qualche esempio: Franco e Benito, due squadristi, giocano una scena di pestaggio disarmato ai danni di Paolina, una staffetta partigiana.

Paolina può scegliere di reagire, in modo coerente, giocando diverse reazioni. Per esempio:

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

## IL COMBATTIMENTO

### Scontri armati e ferite

Se un personaggio viene colpito da una coltellata ben portata o da un colpo d'arma da fuoco è "Ferito **Grave**"

Tuttavia, vi sono personaggi che hanno ricevuto "Addestramento militare" di livello 1 o 2 (vedi paragrafo "Armi da fuoco"). Questi personaggi possono sopportare, rispettivamente, 1 o 2 colpi prima di essere "**Gravi**". Il primo (o i primi due) colpi subiti li renderanno semplicemente **Feriti**. Saranno quindi necessarie due (o tre) coltellate o colpi di pistola per renderli **Gravi**.

Alcune indicazioni per giocare gli scontri e gli effetti degli scontri, al di là della mera matematica: 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. Ritornerà ad essere sano solo dopo una scena di "cura" operata da un medico o un'infermiera (vedi "Conseguenze delle ferite" per dettagli).
- un colpo di pistola, svariate coltellate, un pestaggio da parte di molte persone accanite per molti minuti possono portare un personaggio ad essere Grave. Un ferito Grave non potrà muoversi senza aiuto, ma potrà chiamare in suo aiuto i suoi compagni. Se nessuno gli verrà in aiuto, potrebbe decidere di morire per le ferite riportate (da domenica mattina in poi).
- essere crivellati da molti colpi, subire esecuzioni, essere bersaglio di colpi di pistola quando già feriti, essere accoltellati da svariate persone (e subire altre

scene simili) porterà rapidamente alla morte un personaggio. Nessuno può tuttavia negare le “ultime parole” a un morente - pronunciarle è una scena bella e intensa che ciascuno ha il diritto di giocare. Ricordate di non dare o suggerire “colpi di grazia” esteticamente poco sensati (“tagliamogli la testa e facciamogli lo scalpo”) o pericolosi (“spariamogli in fronte da pochi centimetri”). Ricordate che è possibile giocare scene di esecuzione o di assassinio solo a partire dalla tarda notte tra sabato e domenica.

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

**ADDESTRAMENTO MILITARE 1:** il personaggio ha avuto un passato nelle forze armate o, in qualche modo, è stato addestrato al combattimento. Questo si traduce, in termini pratici, nella capacità di sopportare un colpo (rimanendo solo **Ferito**) prima che il secondo colpo infligga una ferita **Grave**. Inoltre, il personaggio è in grado di utilizzare tutte le armi avanzate, quali esplosivi, mitragliatrici, lanciafiamme, etc.

**ADDESTRAMENTO MILITARE 2:** il personaggio è o è stato un militare veterano. Oltre all'addestramento ha acquisito esperienza e strategia. Questo si traduce, in termini pratici, nella capacità di sopportare fino a due colpi (rimanendo solo **Ferito**) prima che il terzo colpo infligga una ferita **Grave**. Inoltre, il personaggio è in grado di utilizzare tutte le armi avanzate, quali esplosivi, mitragliatrici, lanciafiamme, etc.. Spesso, il suo parere può essere preso maggiormente in considerazione per eventuali piani di battaglia.

### Armi bianche ammesse

Durante **I ribelli della montagna** utilizzeremo scenicamente SOLO le tipiche “armi in lattice” da larp: repliche innocue e realistiche di armi bianche come manganelli, coltellacci e tirapugni. E' vietato per necessità di sicurezza utilizzare altri oggetti (bastoni, coltelli da cucina, attrezzi agricoli etc) che anche fossero presenti nell'area di gioco.

Non puoi (ovviamente) usare né portare al larp armi vere di alcun genere, nè da taglio nè da fuoco. Se hai un coltellino da campeggio o per cucinare tienilo in tasca, in una borsa, sul tavolo - NON tenerlo alla cintura di fianco al coltello in lattice; considera che qualcuno potrebbe sfilartelo pensando che sia finto e usarlo.

Infine, ricorda che i personaggi possono morire solo dalla notte tra sabato e domenica (vedi “il climax della violenza”). Per evitare incongruenze, per favore non usare armi da mischia in scene che ucciderebbero chiaramente il tuo avversario. Non tagliare mai la gola a nessuno, nessuna pugnalata ripetuta al cuore e così via.

## Scontri con armi da fuoco

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

- più il bersaglio e la bocca di fuoco sono vicini (per questioni di sicurezza, **NON** si spara mai a meno di 4 passi da un'altra persona), più è probabile (e quindi coerente) che il bersaglio sia colpito.
- è molto probabile che un colpo sparato a chi sta scappando ed è di spalle non vada a segno, perché, semplicemente, il giocatore non vedrà che state sparando proprio a lui. Se volete colpire qualcuno all'improvviso, attirate la sua attenzione con un urlo o un insulto.
- un colpo sparato a un uomo legato e a pochi metri (tipica scena di esecuzione) sicuramente andrà a segno
- durante una sparatoria, se siete nascosti dietro a qualche ostacolo e in una posizione "sicura", è meno probabile che si venga colpiti. Viceversa, se rimanete in campo aperto tra due linee di fuoco, è quasi certo che almeno un colpo, da un lato o dall'altro, vi falci inesorabilmente.
- Le pistole hanno un raggio d'azione di circa 10 passi. Anche qui, usate il buon senso e il principio del '*play to lose*'.
- I mitragliatori hanno invece gittata di circa 20 passi e sono pertanto nettamente più pericolosi delle pistole normali.

## Armi da fuoco ammesse

Le armi da fuoco sono rappresentate da **scacciacani**, ovvero "dissuasori acustici" in metallo che hanno l'aspetto e il peso di una pistola vera. Le scacciacani funzionano con **cartucce a salve**, ovvero bossoli privi di proiettile, che fanno un lampo e un forte botto. Le scacciacani hanno la canna otturata e i gas in espansione della cartuccia fuoriescono lateralmente, da un'apertura nella canna della pistola.

### Sparare in sicurezza con le scacciacani

Le scacciacani non sono armi e non possono uccidere nessuno, ma non sono neppure giocattoli: sono come grossi **petardi** e possono quindi far male se usate impropriamente.

È fondamentale usare le scacciacani in sicurezza e **con particolare cautela**, evitando di sparare a un giocatore troppo vicino, di assordarlo, di colpirlo con i gas in espansione.

Prima dell'inizio gioco spiegheremo e faremo provare le scacciacani a tutti i partecipanti, perché imparino a usarle in sicurezza. Qualche anticipazione:

- Comportati sempre con la stessa cautela che avresti con una vera pistola carica.

- Spara solo a giocatori ad almeno due metri di distanza. Se sono più vicini, fai due o tre passi indietro prima di sparare.
- Non puntare alla faccia, ma sempre al torso.
- Estendi sempre completamente il braccio prima di fare fuoco. Se la tua faccia (o quella di chiunque altro) è vicina alla pistola, non sparare.
- Se sei confuso, in una rissa concitata, se non vedi quello che succede o simili, non sparare.
- Non tenere il dito sul grilletto se non subito prima di sparare. Trasporta la pistola nella fondina, non farla cadere, non tenerla col cane armato, non sparare per scherzo a vuoto “tanto è scarica” (e poi c’era il colpo in canna), e così via.
- Non toccare o strappare mai la pistola impugnata da un altro giocatore: se spara, il movimento violento del carrello ti ferirà la mano. In eventuali risse con personaggi armati, sii molto prudente, al massimo afferra il braccio che regge l’arma, mai l’arma stessa.
- Infine, le scacciacani sono rumorose e le cartucce costano; pur essendo l’area di gioco molto isolata e avendo noi l’autorizzazione esplicita a utilizzare petardi, ti invitiamo a usarle solo per esigenze di gioco e non sparare in aria solo per il gusto di fare casino. Grazie!

### Dove trovo le armi?

Tutte le armi, sia bianche sia da fuoco, sono fornite da Terre Spezzate ai personaggi che è appropriato siano armati. Durante il gioco le armi ovviamente potranno passare di mano e ne saranno trovate di nuove attraverso specifiche trame.

### Esplosioni, granate, mitragliate e armi chimiche

Durante l’evento saranno presenti e a volte utilizzate anche dai giocatori armi di tipologia diversa, che provocheranno esplosioni controllate ma scenicamente convincenti e colonne di fumo. Saranno rappresentate da fumogeni, petardi e apparecchi pirotecnici. In generale, quando un’esplosione o un arma di tipo chimico detona vicino a voi (cioè ogni volta che sarete nei pressi, anche solo a 5-10 metri) diventerete Feriti Gravi, a prescindere dal livello di Addestramento militare che possedete. Lo stesso vale per l’uso dei mitragliatori: una sventolata di mitraglia, porta immediatamente a Feriti Gravi i Personaggi che rientrano nell’area d’azione dell’arma da fuoco. Solo alcuni Personaggi (quelli con ‘Addestramento militare’) possono utilizzare le armi sopra elencate. Gli altri personaggi non hanno idea di come possano funzionare e se dovessero provarci, questo provocherebbe danni collaterali a se stessi e ai propri compagni.

## LE FERITE

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

In generale, una volta che un personaggio viene ferito, non ritornerà sano entro la fine dell'evento: potrà però dopo qualche tempo, dopo essere stato medicato e aver giocato qualche scena appropriata, ritornare ad avere abbastanza forze in corpo da muoversi e partecipare attivamente al gioco. Riguardo le conseguenze di una ferita, ciò che un medico, infermiere e simili vi dice è verità all'interno del mondo di gioco (*"Devo operarti per estrarre il proiettile, e dovrai stare sdraiato almeno per qualche ora prima di ritornare a camminare"*, *"E' solo un graffio, lascia che ti bendi e non fare movimenti bruschi, ma ti passerà presto"* etc); ricordate un personaggio ferito o ferito grave deve in ogni caso essere visitato da un medico o da un'infermiera 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 rin vigorirsi - 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...

### I personaggi medici

Alcuni personaggi possiedono la capacità di intervenire e curare le ferite subite dagli altri personaggi. Al fine di migliorare il realismo dell'evento ma offrire comunque ai giocatori la possibilità di spunti pratici su come gestire le ferite, a ciascun personaggio con abilità 'Medicina', sarà fornito il **sacchetto del medico**, un sacchetto bianco contenente dei bottoni di tre colori diversi: verde, giallo e rosso.

Nel momento in cui un personaggio con 'Medicina' interviene su un personaggio 'Ferito Grave', il ferito estrae alla cieca dal sacchetto un bottone (per poi ributtarcelo dentro). In funzione del colore del bottone, il medico determinerà l'entità della ferita subita:

- **Verde:** la ferita è in realtà solo superficiale. Il giusto riposo senza sforzarsi e il personaggio potrà tornare in azione senza conseguenze.
- **Giallo:** le ferite subite dal paziente portano con sé conseguenze con cui il personaggio dovrà convivere. Sarà il medico a determinare il malus: ad esempio, Amerigo ha una ferita Grave al braccio destro e il Dottore estrae il bottone giallo. La ferita viene curata, il paziente torna in salute ma il medico sentenzierà "non

potrai portare pesi con il braccio destro”, oppure “non potrai più usare armi con la destra”. Effetti simili potranno essere applicati a ferite alla gamba, “purtroppo zoppicherai e non potrai correre” o al torace “la ferita di ha lesionato una costola e ti farà male: purtroppo dovrai spesso fermarti a riposare quando cammini a lungo”.

- **Rosso:** il bottone rosso è una sentenza di morte. La ferita è grave. Il medico può stabilizzarla e fare in modo che il ferito torni all'azione... ma purtroppo, per lui/lei, non ci sarà niente da fare. La ferita può aver lesionato un'arteria, forato un polmone. Oltre al malus (quello del bottone giallo), il personaggio che vede estratto il bottone rosso dovrà morire entro le 9.00 della mattina di domenica (per poi presentarsi in Regia).

Questi sono solo alcuni esempi e a ciascun giocatore è dato indicare dove è stato ferito (dalle armi da fuoco) e a ciascun medico è dato indicare la diagnosi e la prognosi. Sfruttate le conseguenze delle ferite per sviluppare scene di gioco drammatiche e realistiche.

### Il sacchetto del medico

Il **Sacchetto del medico** è un oggetto che non esiste nella fiction, e pertanto NON può essere rubato o manomesso da alcun personaggio. Durante il gioco, è però possibile migliorarne il contenuto, recuperando - ad esempio, sul mercato nero - farmaci e strumenti medici che possono fornire bottoni verdi in più. Qualsiasi cambiamento al contenuto del sacchetto potrà essere effettuato solo da un PNG o dalla Regia.

Ciascun personaggio con 'Medicina' avrà il proprio **sacchetto del medico**. Ciò significa che il contenuto dei sacchetti sarà personalizzato per ciascun personaggio, così a rappresentare l'abilità del medico o dell'infermiera. Ad esempio, un medico esperto, potrebbe avere all'interno 7 bottoni verdi, 2 gialli e 1 rosso. Un medico meno esperto, potrebbe avere 4 bottoni verdi, 4 gialli e 2 rossi. i Personaggi (sia medici sia non medici) non sono tenuti a sapere quale combinazione di bottoni è presente nel sacchetto e pertanto non bisogna guardarci dentro in nessun caso.

Durante il gioco, i personaggi con 'Medicina' potrebbero essere avvicinati da un membro dello Staff che deve *aggiustare* il contenuto del sacchetto.

### La morte

Per permettere a tutti di godersi l'evento, e perché vogliamo rappresentare uno scenario ricco di conflitti ma molto lontano da un continuo massacro, **non è possibile uccidere** nessuno fino alla serata di Sabato (tranne PNG, i briganti senza nome, e simili). I nemici possono essere malmenati, imprigionati, pugnalati, umiliati, trafitti, menomati, ma non assassinati. Sbizzarrisciti, e ricorda che avere un nemico ferito e ansioso di vendicarsi

è molto più divertente e ricco di potenziale drammatico che avere un nemico morto con cui non puoi più giocare.

Quindi: **non fare mai scene** in cui giustizi, sgozzi, accoltelli ripetutamente, massacri di colpi un'altra persona, o comunque non compiere azioni che, realisticamente, dovrebbero uccidere senza scampo il tuo nemico.

Se sei un medico, **non dire mai** che un paziente è **morto** o sta per morire. Se sei ferito, non dire mai al cerusico “mi hanno sgozzato” o “mi hanno sventrato”, ma piuttosto “ho una ferita al collo” o “quel porco mi ha pugnalato”.

Se nella foga del momento qualcuno sbaglia, *mettici una pezza*: “era solo una ferita di striscio”, “per fortuna la spada non ha trafitto nessun organo interno” o così via. Di base, nessun personaggio muore mai dissanguato o in seguito a infezioni, né viene trafitto al cuore in uno scontro senza importanza, né rischia che una banale coltellata gli tagli un'arteria.

### E se mi muore il personaggio?

Se il tuo personaggio muore, dopo le sue esequie o quando il cadavere è lasciato a se stesso, esci di scena e raggiungi lo staff. Provvederemo a fornirti un **fazzoletto giallo** (vedi *Le vecchine del villaggio*), ti suggeriremo di cambiare abito e sarai libero/a di osservare, da debita distanza il finale dell'evento come spettatore.

### Gestire i cadaveri

Quando muore un PNG... buttalolo dietro ai cespugli, oppure allontanati! Dopo che uno scontro è finito e la situazione si è calmata, è buona norma allontanarsi dalla zona dello scontro lasciando ai nemici un po' di privacy. O, in alternativa, spostare i corpi abbattuti dietro un cespuglio. In questo modo, gli organizzatori e i collaboratori che li interpretano potranno andarsene ed evitare di perdere troppo tempo a impersonare un cadavere.!

Quando muore un personaggio, è il momento di un bel funerale. Ma anche in questo caso ricorda che chi interpreta il cadavere è un giocatore vivo: non lasciarlo al sole cocente o sotto la pioggia, assicurati che non sia troppo scomodo, e così via.

Cadaveri: i giocatori il cui personaggio muore interpreteranno il loro cadavere per un po' di tempo (per eventuale funerale o scena di commiato). Ricorda che fare il cadavere troppo a lungo è molto noioso, quindi: non abbandonare i cadaveri al sole, non rimanere troppo a lungo in compagnia di un cadavere, portalo in infermeria o comunque fai in modo che lo staff possa soccorrerlo discretamente senza disturbare il gioco degli altri.

Barelle: ci saranno alcune barelle di legno in infermeria, ricorda di usarle e di farle usare per trasportare i cadaveri. Portare un cadavere di peso è molto faticoso se fatto da soli, e anche un po' pericoloso, ma facendolo in 3-4 persone con la barella, diventa una scena divertente per tutti!

# CONVENZIONI E MECCANICHE

## REGOLE “NARRATIVE”

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

### Ritmo dell’evento

**I ribelli della montagna** vuole giungere ad un climax, essere un’escalation, un accelerando: da una situazione relativamente tranquilla, per quanto possibile in quei tempi così difficili, gli eventi precipiteranno rapidamente arrivando, verso la fine del nostro larp, alle estreme conseguenze. E’ importante che questo sia chiaro per tutti, e che tutti agiscano in questa direzione: nessuno, ad esempio, dovrebbe scatenare sparatorie dopo pochi minuti dall’inizio del gioco, nessuno andrà a cercare il suo peggior nemico a poche ore dall’incipit, così come nessuno dovrebbe rilassarsi bevendo un bicchiere di latte quando tutto starà precipitando. Lasciatevi coinvolgere dagli spunti narrativi che gradualmente si sveleranno, e aiutateci a indirizzare la storia a cui daremo vita in questa direzione. In particolare la prima parte dell’evento, fino al pomeriggio di sabato, dovrebbe concentrarsi sull’esperienza di ricreare la vita quotidiana del 1944. Indicativamente fino al pomeriggio di sabato, lo staff non inserirà spunti di gioco particolarmente drammatici e ci si aspetta che nemmeno i giocatori lo facciano. A partire da una serie di avvenimenti del sabato pomeriggio, invece, la tensione narrativa dovrà salire fino a raggiungere il suo apice attorno alle 12 di Domenica: la seconda parte, quindi, vuole focalizzarsi sulle risoluzioni drammatiche, le grandi scelte dei personaggi, il tragico epilogo dei conflitti, qualsiasi esso sarà.

## Indicazioni narrative e “Buste Fato”

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

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

Poiché non esistono pause durante il gioco, è possibile che lo staff abbia bisogno di indirizzare alcuni sviluppi narrativi attraverso la consegna di fatti a particolari personaggi durante l'evento. Se il personaggio-ponte della tua fazione ti chiamerà in disparte e ti consegnerà una busta contrassegnata con il logo dell'evento, trova un luogo appartato, leggi le indicazioni e gioca il fato che vi sarà contenuto esattamente come se fosse stato segnalato nel tuo prologo.

### Un paio di esempi di Fati:

Fato: prima di prendere la decisione definitiva sulla importante questione X, attenderai il terzo giorno e ascolterai il consiglio di tutti, ma la scelta finale sarà solo tua.

Fato: quando ti verrà mostrato l'Anello del Potere, sarai colto da una furia incontrollabile e cercherai in ogni modo di impadronirtene, anche attaccando i tuoi amici e parenti.

## Rivelare i segreti

Nei larp può capitare che i segreti rimangano segreti per l'intero evento, e questo è un peccato, un'occasione persa. Anche se un personaggio riservato potrebbe voler mantenere i propri segreti fino alla tomba, noi come giocatori abbiamo interesse a condividere quei segreti, per mettere nei guai i nostri personaggi e costruire un'esperienza più ricca.

Quindi, se nessuno lo scopre, assicurati di rivelare i tuoi segreti ad un certo punto!

Anche se non sembra ragionevole o plausibile rivelare il tuo, ci sono molti modi interessanti e credibili per farlo:

- Ubriacarsi e parlare troppo con la persona sbagliata
- Parlare con un superiore o una figura di autorità (politica, spirituale, sociale ecc.)

- Confessare il tuo problema a un amico "fidato"
- Confessare il tuo segreto a qualcuno che conosci a malapena, che non è affatto coinvolto nella questione
- Parlare con te stesso ovunque tu possa pensare di essere solo (anche se, come giocatore, sai che il tuo personaggio non è solo e qualcuno potrebbe origliare).



## Il peso del comando

Interpretare un **personaggio "d'autorità"** in un larp potrebbe non essere immediato: da una parte, l'ambientazione storica e il contesto militare o paramilitare impongono, per molti personaggi, una stratificazione sociale più o meno rigida; dall'altra è necessario che chiunque **partecipi** e si diverta.

Quelli che seguono sono utili consigli per chiunque abbia almeno un personaggio sottoposto, su comportamenti che per molti non sono scontati e a cui, magari, nemmeno voi avete pensato:

- **Delega più che puoi**, non fare mai niente da te. I tuoi sottoposti sono lì apposta – e hanno scelto quei personaggi intenzionalmente. Se dai disposizioni a loro creerai più dinamica e divertimento per tutti, anche per te.
- Cerca, inoltre, di dare incarichi **interessanti** ai tuoi sottoposti: falli *agire* per tuo conto, ed evita gli incarichi noiosi (es. "fare la guardia").
- Evita quando puoi di dare incarichi **solitari**, ma impegnati a distribuire i compiti a **coppie** di giocatori o a piccoli gruppi; questo renderà più divertente l'incarico, perfino quando fallisce.
- Fidati dei tuoi sottoposti e **condividi le informazioni** con loro tutte le volte che è possibile: anche nelle riunioni "per pochi", lascia presenziare i servi e i sottoposti.
- Favorisci l'azione agendo sui tuoi sottoposti, nel bene e nel male. Premi e punizioni (anche corporali) sono bene accette e incoraggiate. **Ignorare** un giocatore, invece, è un errore molto grave!
- **Non tentennare** e sii sempre chiaro coi tuoi sottoposti: qui si può "sbagliare" e anche l'errore (soprattutto l'errore) vivifica le dinamiche di gioco.

## Lingue di gioco

L'utilizzo delle lingue in gioco verrà regolamentato in maniera piuttosto rigida, sia per cercare di dare coerenza alla narrazione sia per agevolare il gioco degli International Players, ospiti internazionali non parlanti italiano che parteciperanno all'evento. In particolare, all'interno della narrazione esisteranno unicamente due lingue, l'italiano e l'inglese. Utilizzeremo anche alcune parole in tedesco (soprattutto ordini per i quali forniremo un vademecum ai personaggi delle SS), ma saranno solo note di colore - nessuno sarà obbligato a conoscere il tedesco per giocare un soldato nazista. Inglese e italiano si porranno invece dialetticamente all'interno delle dinamiche di gioco.

Alcuni personaggi, contrassegnati dall'etichetta "Anglofono" durante la selezione dei ruoli, dovranno essere interpretati da giocatori con una buona conoscenza dell'inglese: essi saranno gli unici, oltre ai Personaggi effettivamente stranieri, a conoscere la lingua straniera all'interno del mondo di gioco. Questo permetterà loro di dialogare con gli International Players, ma anche di comprendere comunicazioni radio, testi, lettere e biglietti scritti in lingua inglese. Tutti gli altri giocatori invece interpreteranno personaggi che ignorano completamente la lingua straniera: non comprenderanno chi parlasse loro in inglese né la lingua inglese scritta. Ovviamente, in caso il giocatore sia un laureato ad Oxford, dovrà sforzarsi di interpretare ignoranza e incomunicabilità per tutta la durata dell'evento.

Chiediamo inoltre, per quanto possibile, di utilizzare una pronuncia italiana "standard", e soprattutto di non caratterizzare con pronunce dialettali marcate il proprio personaggio.

---

## LO STAFF IN GIOCO

### Le vecchine del villaggio

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

## I personaggi ponte

Ogni fazione di gioco avrà un personaggio di riferimento, chiamato “personaggio ponte” e interpretato da uno staff, che sarà presentato durante i workshop: puoi rivolgerti a lui per qualunque esigenza che abbia a che fare con il gioco (domande, spiegazioni etc) o nel caso di problemi fuori gioco. Lo staff in gioco sarà inoltre estraneo da ogni tipo di intrigo, questione, trama, investigazione: non è mai colpa sua, non sarà mai e in nessun modo coinvolto, quindi, non considerarlo nemmeno nella lista dei sospetti. Se ritieni però di avere in mente **uno sviluppo per il tuo personaggio particolarmente impattante per il gioco del gruppo, consultati e allineati con lui** prima di attuare i tuoi piani (ad esempio: diserzione, insubordinazione, ammutinamento etc) Il personaggio-ponte è inoltre responsabile della gestione dei pasti per ciascuna fazione: se il tuo personaggio è “di corvée”, è a lui che devi fare riferimento per il tuo ruolo di supporto.

## AREA DI GIOCO

### Limiti dell'area di gioco

L'area di gioco, piuttosto ampia, vi verrà indicata durante il workshop. Indicativamente, essa si sviluppa su tutto il fianco della collina dove è edificato il Villaggio delle Stelle, prendendo come limite “a monte” (Est) gli edifici del Rifugio del Gallo e a valle (ovest) il torrente Pellice. Le azioni e le animazioni si concentreranno quindi nelle zone boschive a valle della strada asfaltata, oltre che ovviamente all'interno del nucleo abitativo del villaggio. L'area di gioco prosegue per circa 3 km sia a nord che a sud, senza essere puntualmente delimitata.

### Non esplorare il bosco

Nei boschi intorno al villaggio potrebbero trovarsi specifici luoghi, persone o nascondigli che, nella fiction del gioco, sono ancora più lontani o remoti di quanto non siano in realtà. Se il tuo personaggio non conosce già questi luoghi, **non può trovarli “per caso” esplorando il bosco**, ma avrà bisogno di una mappa o della presenza di un PNG che lo conduce. Per questi motivi, a meno di “ordini” specifici o altre istruzioni giunte dal Personaggio Ponte, non si può esplorare il bosco da soli.

### Le camere sono “in gioco”

La gran parte delle camere da letto del Villaggio delle Stelle verranno utilizzate anche come ambienti di gioco e, se possibile all'interno della storia, associate ai personaggi dei giocatori che vi soggiornano. È obbligatorio nascondere sotto i letti e negli armadi i propri bagagli “moderni” durante gli orari di gioco. Riceverete indicazioni su quale sia il vostro posto letto all'inizio del gioco.

## Le buste gialle

In segreteria ti forniremo una busta di carta con il tuo nome per riporre gli effetti personali fuori gioco (chiavi, portafoglio, cellulare) che non vuoi o puoi lasciare in macchina. Le buste gialle saranno riconosciute da tutti i partecipanti come “fuori gioco” e ignorate. Se vuoi, puoi lasciarci la busta in custodia e venirla a prendere alla fine dell’evento (o prima, se necessario). Se ci sono oggetti di cui potresti aver bisogno urgentemente (es., medicine), non lasciarceli in custodia, portali con te.

## Aree vietate: “Elettricità - pericolo di morte”

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

## Aree “di servizio”

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

## Fine dell’evento

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

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

## PROP E GADGET

### Denaro e oggetti di valore

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

### Tessere annonarie, carte d'identità, tessere di partito

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

### Radiocomunicazioni e riproduzione musicale

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

### Veicoli

Durante l'evento potrebbe essere presente un veicolo storico a disposizione di alcune fazioni di gioco. Non ha, come è ovvio alcuna "proprietà speciale", ed è fondamentalmente una scenografia semovente. Per questo, è vietato danneggiarli o utilizzarli a meno che siate stati appositamente istruiti durante il workshop (e comunque abbiate la patente). Non è possibile "fuggire" autonomamente dai dintorni di Montelupo, nemmeno a bordo di un veicolo (pretesto: "la benzina è quasi finita"). Se ce ne fosse l'occasione, vi sarà offerta da specifici PNG.

# CREDITS

## Un larp di Andrea Capone e Elio Biffi

Edizione 2024 revisionata e prodotta da

**Andrea Capone, Elio Biffi, Federico Barcella, Francesco Pregliasco, Annalisa Corbo**

*Fotografie scattate durante l'edizione 2015 del larp da*

*Alessandro Cugno, Alessandro Genitori, Andrea Nettis, Elis Karakaci, Lisa Muner*

### Creazione larp 2015

**I ribelli della montagna** è stato creato, prodotto e animato nel 2015 da Andrea Capone, Elio Biffi, Aladino Amantini, Andreana Vigone, Annalisa Corbo, Federico Barcella, Matteo Miceli, Mauro Vettori, Paolo Benedetti

### Chi siamo

Prima di ogni altra cosa, **Terre Spezzate** è un gruppo di giocatori e di organizzatori di larp, inguaribili sognatori guidati da una grande passione verso questa attività straordinaria in cui divertimento, arte, creatività ed emozioni si uniscono per creare qualcosa di unico. La nostra missione è permettere a chiunque di vivere esperienze fuori dall'ordinario. Progettiamo infatti eventi in cui ogni partecipante è il protagonista della sua personale storia e non abbiamo paura di affrontare ambientazioni sempre diverse, dal fantasy alla fantascienza, passando per racconti di pirati, intrighi ottocenteschi, thriller contemporanei e drammi storici.

### Terre Spezzate - life is too short to play bad larps

#### Citazioni, plagio, riciclo

*"Il segreto della creatività sta nel saper nascondere le proprie fonti"*  
(Albert Einstein, falsamente attribuita a)

I nostri siti e guide evento sono, da anni, di ispirazione per tanti altri gruppi larp italiani.

Questo ci lusinga: se vuoi riutilizzare estratti di questa Guida Evento per il tuo larp, ti diamo il permesso di farlo purché tu citi Terre Spezzate esplicitamente, e in modo ragionevolmente visibile, sulla prima o sull'ultima pagina del tuo documento, così: "Ringraziamo Terre Spezzate [www.grv.it](http://www.grv.it) per il riutilizzo di alcuni paragrafi"

## I NOSTRI PROSSIMI LARP

### Black Friday

**un larp di Cronosfera & Terre Spezzate**

*Qualcosa rompe la tranquillità di un operoso villaggio di minatori.*

*Quali segreti si celano tra le baite di Liberty Town?*

*Chi deciderà la sorte dei suoi abitanti?*

*Preparatevi, il "Black Friday" sta arrivando.*

**Villaggio delle Stelle, Lusernetta (Torino), 8-10 e 15-17 novembre**

[www.grv.it/blackfriday](http://www.grv.it/blackfriday)

### Dodge Town

**Vivi tre giorni nel Vecchio West!**

Sparatorie, assalti, rapimenti, sparizioni, sabotaggi, pericolosi fuorilegge e ambiziosi vicini. A *Dodge Town* vige la legge del più forte, o del più furbo.

Il primo capitolo di una **campagna annuale** ricca di trame, spunti narrativi, PNG, animazioni e colpi di scena!

**Villaggio delle Stelle, Lusernetta (Torino), 17-18-19 gennaio 2025**

[www.grv.it/dodgetown](http://www.grv.it/dodgetown)

### La Prova

**un larp di Terre Spezzate  
un docufilm di Giotto Produzioni**

Riuscirai a sopravvivere al **reality show** più cruento mai creato? Abbraccia il mistero, affronta il rischio e dimostra il tuo valore. **Sei in onda!**

Le nostre videocamere ti seguiranno ovunque, catturando ogni momento per un vero **documentario** sul larp.

**Castello di Belgioioso (Pavia),  
21-22-23 marzo 2025**

[www.grv.it/laprova](http://www.grv.it/laprova)

### Spartacus

**un larp di Proxima & Terre Spezzate**

*Spezzerai le catene del Fato  
o soccomberai al tuo destino?*

Il Pretore di Capua ha convocato le più influenti figure della politica locale per decidere a chi affidare l'onore di organizzare i prossimi Giochi.

Pochi mesi fa, la più celebre scuola gladiatoria di Capua è stata annientata in una brutale rivolta. Gli schiavi ribelli, guidati da un tale Spartaco, pare si siano trincerati nei pressi del Vesuvio, pronti a sfidare il destino...

**Parco Arcobaleno, Masserano (Biella), 22-23-24 agosto 2025**

[www.grv.it/spartacus](http://www.grv.it/spartacus)