

In principio c'erano gli uomini.
Uomini con una casa, una famiglia, un posto in cui tornare.

ORA NON C'È PIÙ NIENTE

Tra le macerie dei bombardamenti, gli sfollati si mettono in marcia per trovare un riparo, un posto dove ricominciare. Quando non resta nulla, quali sono le regole per sopravvivere?



L'ALTRA GUERRA

GUIDA EVENTO COMPLETA

UN LARP DI TERRE SPEZZATE

WWW.GRV.IT/SALT

DOVE E QUANDO

25-26 agosto, e poi 29-30 settembre 2018,
ZANICA (BERGAMO)

35 posti, 60€

EVENTO FACEBOOK

[FACEBOOK.COM/EVENTS/165668504179470](https://www.facebook.com/events/165668504179470)

SOMMARIO

### Introduzione	3
Cos'è un larp	3
Un larp d'interpretazione	4
Larp da camera e Larp corale	4
### Esperienza	5
Come si gioca?	6
Ambientazione	6
Personaggi	7
Equipaggiamento	8
Cibo e generi di conforto	9
### Informazioni pratiche.....	10
Informazioni generali	10
Alloggio	10

Vitto	11
LA preparazione dello zaino	12
Informazioni logistiche	16
### la guerra	17
Lo scenario	17
La rarità degli eroi	17
### Dinamiche di gioco	18
Play to lose	18
Combattimento	18
Ferite e guarigione	19
Farmaci	20
Abilità	21
Risorse di guerra	21
La parola all'esperto	22
Fati	22
Scontri a fuoco, bombe e mine	23
Intimità e violenza	24
### Intensità di gioco	25
Escalation della violenza e morte	25
Azioni delicate e rispetto reciproco	25
### Safeword e sicurezza	27
Safeword	27
Zone pericolanti e fuori gioco	28
### Fuori dal gioco	29
Time in e Time out	29
Azioni da evitare	29
Bignami delle regole	30
### Credits	31

INTRODUZIONE

COS'È UN LARP

SALT - L'ALTRA GUERRA è un evento di gioco di ruolo dal vivo, o larp.

Partecipare a un larp significa interpretare e immedesimarsi nel ruolo di un personaggio, vivere la vita di qualcun altro, come il protagonista di un libro, di un film, della tua serie tv preferita. Ti troverai pertanto a vivere alcune esperienze, interagendo con altri giocatori che come te interpretano un ruolo, come se fossero reali, trovando soluzioni a conflitti, scoprendo intrighi e tradimenti, compiendo azioni fuori dal comune. All'interno della realtà di gioco, il giocatore cessa di esistere come tale: c'è solo il personaggio, il passato della sua storia, il futuro dei suoi progetti.

Il centro del gioco sei tu, insieme al personaggio che hai scelto di interpretare. Ogni personaggio è protagonista della sua storia, e co-protagonista delle storie altrui.

Non serve essere un attore o aver seguito corsi di recitazione, né avere esperienza in tal senso. Rimani nel tuo personaggio e

reagisci a quello che succede intorno a te come se fosse reale.

SALT - L'ALTRA GUERRA è un evento che si ripromette di essere realistico ed esperienziale.

Si propone di presentare e mettere di fronte ai giocatori, con i loro limiti fisici ed emotivi, quelle situazioni eccezionali che altre persone normali, proprio come i giocatori, sono costretti ad affrontare durante la guerra.

Ricorda sempre che ogni insulto o sgarbo o azione estrema, è rivolta al personaggio e non al giocatore. Siete attori in una recita a soggetto in cui voi stessi siete anche spettatori; e un attore parla e agisce come parla e agisce il suo personaggio. Create scene e situazioni che siano intense da vedere e da vivere. Se ritenete che i vostri personaggi siano disposti all'azione più bassa e vile per ottenere ciò che vogliono, non abbiate remore: il nostro e vostro obiettivo è "creare un bel gioco" e questo può anche significare mettere in scena e dare vita a personaggi che potranno essere integerrimi, eroici o corrotti, fallimentari e vigliacchi.

L'ALTRA GUERRA

UN LARP D'INTERPRETAZIONE

Le azioni che ti troverai a compiere potranno essere molto distanti dalla tua natura. Non preoccuparti, è principio base del gioco e ciò che può apparire difficile in realtà si rivela più semplice giocando insieme agli altri. Ricorda solo il presupposto principale: "What You See Is What You Get", tutto ciò che vedi è reale, tutto ciò che dici e fai è vero, non c'è bisogno di immaginare nulla, perché tutto ciò che esiste materialmente è a tutti gli effetti in gioco. Ogni azione che il tuo personaggio compirà, dovrà essere eseguita realmente; non è ammesso mimare una pistola con le dita, né descrivere a parole un'azione.

Non potrai camminare in verticale su una parete o volare semplicemente perché sono azioni realmente fisicamente impossibili da compiere. Rimani sempre nel personaggio. Un larp è vivere una vita non tua, prendere una vacanza da se' stessi: lasciati andare e sii il tuo personaggio, sempre, mentre parli, mentre agisci, mentre mangi e mentre riposi.

A ogni azione corrisponde una reazione. A ogni tua azione, parola, gesto ci sarà un'altra di un altro giocatore. Accetta sempre le azioni altrui, sempre nei limiti del consentito. Ovviamente non sei l'unico "regista"; come nella vita vera gli altri modificano, con le loro parole e le loro

azioni, il fluire della storia: asseconda le azioni altrui, anzi prendine spunto per "colorare" la trama che tutti assieme, in modo corale, state realizzando.

Non si vince, dunque barare non ha alcun senso. Lasciati andare a questa esperienza, forte, intima, immersiva e condivisa.

LARP DA CAMERA E LARP CORALE

SALT si svilupperà sia in esterni che all'interno di strutture presenti nella location di gioco, in equilibrio tra scene dinamiche e altre più intimiste. Lo spirito di SALT - L'ALTRA GUERRA non è quello di un cosiddetto "survival", si propone di focalizzarsi più sull'esperienza psicologica. Naturalmente il gioco è equamente distribuito tra momenti da risolvere all'interno del gruppo e quelli tra singoli giocatori.

SALT è un larp e, come dice il nome stesso, è basato sull'azione. Ma non per questo ogni situazione va risolta, o potrà essere risolta, con la violenza o con azioni. Si tratta al contempo di, un larp "da camera" nel senso che sarà anche in parte, dialogico, statico, claustrofobico e intessuto di conflitti che coinvolgeranno pochi personaggi.

L'ALTRA GUERRA

ESPERIENZA

Italia, 2021. Tra le macerie delle loro città, gli uomini e donne si mettono in cammino. Uno zaino, poco altro. Ora è il momento di ricominciare. Il momento di dimenticare chi si è stati, prima di tutto questo. Prima della guerra. Medici, insegnanti, avvocati, ricchi o poveri, buoni o cattivi. Non conta più nulla. Non esiste più nulla. Non c'è più una legge, se non quella che gli uomini stessi si danno: la legge della sopravvivenza.

Un gruppo scampato ai bombardamenti trova riparo in un casolare distrutto, in attesa di ricominciare una nuova vita, da qualche parte, lontano. Ma la vera guerra per i civili inizia adesso. Lontano dalle armi e dalle divise, nasce la scintilla della loro autentica battaglia: cosa si è disposti a fare per rimanere in vita? E cosa si è disposti a perdere, che la guerra non abbia già portato via?

Qui, tra i sopravvissuti, non si combatte solamente per restare vivi, ma anche per restare umani. Un'altra guerra ha inizio lontano dal campo di battaglia.



SALT
L'ALTRA GUERRA

SALT è un larp di **TERRE SPEZZATE** che vuole raccontare l'altro lato di ogni guerra: la sofferenza e le privazioni dei civili, costretti a lasciare le loro case distrutte dai bombardamenti in cerca di una flebile speranza.

I giocatori vestiranno i panni di comuni cittadini trascinati nell'incubo di una guerra civile. Insegnanti, meccanici e commesse, che dovranno improvvisamente fare i conti con la scarsità di cibo e medicine, con il pericolo rappresentato dai militari, qualunque fazione essi appartengano... ma soprattutto con la propria morale.

Non vi saranno certezze cui aggrapparsi. Durante una guerra, non vi sono scelte giuste o sbagliate. C'è solo il riuscire ad arrivare al giorno dopo insieme ai propri cari. O il fallire provandoci.

Questa storia non parla di eroi. Questa storia parla di vittime.

SALT - L'ALTRA GUERRA non sarà un evento facile, né dal punto di vista fisico né dal punto di vista emotivo

Quello che ci interessa è esplorare la natura dell'uomo, quando nulla più lo lega alla società da cui proviene. Cosa siamo disposti a fare per sopravvivere? Cosa conta davvero, per delle persone comuni che hanno perso tutto?

COME SI GIOCA?

Ciascuno dei partecipanti avrà a disposizione un personaggio, completo di legami, segreti, una personalità dettagliata e relazioni. I giocatori potranno scegliere chi desiderano interpretare in base ai teaser, online sul gestionale il 18 giugno.

Ogni personaggio sarà protagonista di una storia corale, e co-protagonista delle storie dei personaggi che vivono accanto a lui. Non è necessaria nessuna particolare abilità! Il gioco non ha copione, né regole complesse; non è competitivo e non prevede vincitori. Sarà sufficiente agire, pensare e vivere per due giorni come farebbe il personaggio che interpretiamo. In questo modo, vogliamo offrire ai giocatori l'esperienza emozionante e dolorosa delle vittime di una guerra civile.

AMBIENTAZIONE

Questa non è la storia della nostra Italia. E' la storia di un'Italia che poteva essere. E che speriamo non sarà mai.

Reputata peggiore persino della Grande Depressione degli anni '30, la crisi degli anni 2007-08 ha completamente devastato l'economia degli Stati Occidentali. Sulla scia della più grande recessione che il mondo

occidentale abbia mai visto, il Sogno Europeo è morto, dilaniato sotto i colpi ripetuti dei movimenti separatisti. Ovunque, in tutta l'Europa, populismo e razzismo si ergono, baluardi della disperazione delle genti. L'Unione Europea sembra un ricordo lontano. Unione non è più una parola concessa.

Forse è stato fatto troppo poco, o forse troppo tardi.

Ma ormai non ha più alcuna importanza.

Distrutti nella loro credibilità, i vecchi partiti lasciano il posto a nuovi movimenti.

Quando l'uomo vede crollare la sua realtà, non vuole risposte oggettive e macro-analisi accurate. Vuole solo un nemico, e una soluzione semplice. Una guida sicura. Una direzione chiara e precisa, che non lasci posto a dubbi.

Non possiamo farci nulla. E' la nostra natura. La natura umana.

Tra i movimenti populistici, in Italia sorge un nuovo partito: il Nuovo Nord. Il supporto popolare è irrefrenabile. Le sedi di partito spuntano all'angolo di ogni strada, la Rete è invasa dal fenomeno, si invocano elezioni anticipate. Il Nuovo Nord cresce. Chi lo sostiene? Cittadini arrabbiati, disperati per la crisi. Cosa chiede? Indipendenza.

Il Nuovo Nord, urlante nelle piazze, invoca a gran voce la separazione.

Perché mai restare legati a un governo centrale che non ha saputo proteggere i propri

cittadini? Cosa dobbiamo, noi, alla Repubblica Italiana che ci ha costretto a patire la Crisi?

Il malcontento cresce.

Ma Roma non può cedere.

PERSONAGGI

In guerra non ci sono vincitori o eroi. Solo sconfitti e vittime.

In **SALT** vogliamo esplorare l'altro lato della guerra.

Quello fatto di privazioni e di sacrifici, di incertezza e paura.

Vogliamo raccontare la disperazione nel dover contare le pillole di aspirina rimaste nello zaino, del contrattare l'ultimo pacchetto di sigarette in cambio di un piatto di pasta.

Vogliamo descrivere l'orrore del dover cercare dove dormire quella notte stessa, cercando un casolare pericolante perché forse verrà ignorato dalle ronde dei militari o dalle razzie dei briganti.

Ognuno dei personaggi ha vissuto negli ultimi mesi intorno alla zona del confine. Alcuni hanno gioito della vittoria dei separatisti, altri si sono preoccupati della sorte della nazione. Poi sono arrivate, sussurrate di bocca in bocca, le voci di scontri tra

L'ALTRA GUERRA

militari. Perlopiù non ci avete creduto. Fino a quando le trasmissioni radio e televisive sono state interrotte, e avete sentito l'orrendo suono dei bombardamenti.

Avete dovuto lasciare le vostre case e tutti i vostri averi, potendo portare con voi solo lo stretto necessario. Speravate che fosse solo una soluzione temporanea, che avreste presto incontrato gli aiuti umanitari o ci sarebbe stato il cessate il fuoco, e sareste potuti tornare alle vostre case.

Non è stato così.

Sono passati ormai due mesi. La fine non sembra vicina.

Quando si potrà tornare nelle nostre case?

Avremo ancora delle case, una volta finito tutto questo?

EQUIPAGGIAMENTO

I giocatori dovranno portare con sé il minimo indispensabile per poter vivere una notte all'addiaccio: materassino, sacco a pelo, vestiti comodi, vettovaglie, delle torce. I più intraprendenti potrebbero portare una tenda o un fornello.

Ogni giocatore dovrà avere un bagaglio che potrebbe realisticamente portare con sé in una

marcia di 3-4 ore. Lo scopo non è di farvi stancare a morte, non è questo l'obiettivo di **SALT**: ma di rappresentare in modo realistico una storia in cui i partecipanti hanno dovuto lasciare le loro case e tutti i loro averi dovendo scegliere con attenzione cosa portare.

Sicuramente all'inizio i vostri bagagli erano ingombranti e pesanti. Troppo pesanti. Di marcia in marcia, giorno dopo giorno avete progressivamente lasciato indietro quanto non era veramente indispensabile, che sia a livello di sopravvivenza (il sacco a pelo) o emotivo (la collana d'argento, unico ricordo che vi resta di vostra madre).

Tenete a mente che sarete civili in fuga da una guerra, non campeggiatori viziati. Nel preparare gli zaini viene richiesto dunque:

Uno zaino da escursione, comodo e capiente.

Un materassino gonfiabile arrotolabile, od un materassino da yoga. NO a brande o materassini gonfiabili ingombranti.

Ad agosto non serviranno sacchi a pelo pesanti, vanno bene sacchi leggeri o lenzuola pieghevole.

Un piatto, una tazza, qualche posata.

In generale, è possibile portare tutto quello che una persona spaventata e in fuga, coerentemente con il proprio vissuto, metterebbe in valigia fuggendo da una casa in fiamme.

L'ALTRA GUERRA

Ad alcuni personaggi lo staff si riserva di dare ulteriori indicazioni su quello che dovranno o non potranno portare. Inoltre, prima dell'inizio dell'evento lo staff controllerà il vostro bagaglio, e ci riserviamo la possibilità di chiedervi di rinunciare a qualcosa, se ci sembra inappropriata o fuori luogo.

CIBO E GENERI DI CONFORTO

Cibo e generi di conforto seguiranno una particolare meccanica. Saranno a carico di ogni partecipante, ma i giocatori saranno limitati sulla quantità a loro disposizione all'inizio dell'evento.

Nella scheda di ogni personaggio verrà stabilito quello che ogni giocatore potrà portare con sé all'inizio dell'evento, in termini di: cibo, acqua, generi di conforto, oggetti utili a sopravvivere. I medicinali, rappresentati da innocue pillole, saranno forniti dallo staff.

Questo rappresenterà il passato di ogni personaggio, le difficili scelte che essi hanno già dovuto affrontare: meglio portare con me un'altra scatoletta di tonno, o mi posso permettere il vizio di avere delle sigarette?

Lo scambio e la gestione di queste risorse sarà uno dei temi dell'evento. Quando ogni boccone rimasto diventa davvero importante,

non vi è più spazio per le facili risposte. Lo offrirai a chi ti ha fatto un torto in passato?

Se un giocatore dovesse dimenticare la sua razione di cibo a casa, o dovesse essere derubato durante l'evento, lo staff si premurerà sempre di presentare l'opportunità di mettere comunque qualcosa sotto i denti. Ma potrebbe non essere né facile, né etico.

(Ovviamente all'evento sarà presente una safe zone dove ogni giocatore in caso di necessità potrà in ogni momento ricevere cibo e conforto. Lo scopo di questa gestione delle risorse è solo di rappresentare in modo dolorosamente realistico i sacrifici, le privazioni e le difficili scelte morali provocate da una guerra civile.)



L'ALTRA GUERRA

INFORMAZIONI PRATICHE

INFORMAZIONI GENERALI

Nel caso in cui i giocatori dovessero avere necessità personali, ad esempio soffrissero di allergie e fosse loro necessario assumere medicinali, sarà obbligatorio evidenziarlo, segnando per esempio medicinali o cibi particolari in giallo in modo chiaro e inequivocabile (attaccando ad esempio con un nastro adesivo un foglio giallo o avvolgendo l'oggetto con un nastro giallo). Questo per permettere di distinguere in qualsiasi momento gli oggetti in gioco e quelli che, anche durante l'evento, sono e restano in totale e piena disponibilità personale dei singoli giocatori.

A questo proposito verranno preparate delle buste gialle. Si tratta di buste fuori gioco, il cui contenuto non può essere, in nessun caso, sottratte al legittimo proprietario. Questo ovviamente vale anche per la busta stessa. Potete scriverci il vostro proprio nome se lo desiderate, purché in piccolo.

Come abbiamo scritto in un paragrafo ad esso dedicato, il contenuto degli zaini che i giocatori porteranno, potrà essere oggetto di furto da parte degli altri giocatori, sempre e comunque durante il periodo del gioco e solo fino alla fine dell'evento.

Anche in questo caso, se ritenete che alcuni oggetti possano essere confusi con altri, è indicato contrassegnare gli oggetti con un nominativo o in altro modo.

Naturalmente è fatto obbligo ai giocatori che dovessero decidere di compiere un "furto" di prestare comunque la massima attenzione e cura degli oggetti sottratti come se fossero propri. Non serve sottolineare che, pur trattandosi di un gioco realistico, resta pur sempre un gioco alla cui base c'è il rispetto reciproco tra i giocatori e dell'altrui proprietà.

ALLOGGIO

Si dormirà in una zona riparata della location. I giocatori interpretano dei profughi a cui la guerra ha sottratto tutto. Lo scenario in cui vi troverete a vivere non

prevede la possibilità di prenotare una camera con vista su Central Park e servizio in camera all'Hilton. E questa filosofia di gioco domina tutta la dinamica: dal luogo dove dormirete fino agli oggetti che porterete in gioco.

Questo comporta che potreste essere costretti a dormire in condizioni di disagio e di non poter usufruire di quelle comodità a cui normalmente siete abituati. Ripetiamo che non si tratta di un "survival": non è un evento il cui scopo è mettervi nelle condizioni di "sopravvivere" nella giungla come se foste Rambo.

I vostri personaggi saranno delle persone normali a cui la guerra ha sottratto tutto e che, solo per questo, si trovano costretti a sopravvivere in condizioni di indigenza e privazione, senza avere alcuna preparazione specifica al riguardo. Questo implica che non potrete usufruire di bagni e docce nella stessa misura e modo e luoghi a cui siete abituati: i vostri personaggi stanno scappando dalla guerra, siete sostanzialmente dei nomadi.

Ovviamente questa esperienza non potrà e non vorrà mai mettere a repentaglio la salute del giocatore che, quando e se lo vorrà, potrà in qualsiasi momento cercare ristoro contattando lo staff.

VITTO

I giocatori avranno con loro del cibo, poco. Non avrete mai l'occasione di fare pranzi o cene luculliane anzi, realisticamente potreste trovarvi nella spiacevole condizione di sentire davvero i morsi della fame. Naturalmente se qualcuno dei giocatori dovesse sentirsi male è sempre sufficiente rivolgersi a qualcuno dello staff. Sulla base di questo principio vi suggeriamo comunque 3 semplici leggi di **SALT**:

(1) non si spreca nulla: le risorse sono molto scarse e quello che si trova o che è a disposizione dei giocatori non sarà abbondante. Approfittate di quello che avete.

(2) non si butta nulla: abbandonate il concetto del "usa e getta", se le risorse sono scarse anche un torsolo di mela fornisce calorie per placare la fame.

(3) tutto si riutilizza: ogni risorsa, bene o situazione a vostra disposizione è unica e rara, e potrà avere un secondo e un terzo utilizzo al di là delle comuni abitudini.

L'ALTRA GUERRA

LA PREPARAZIONE DELLO ZAINO

E' arrivato per voi il momento di preparare lo zaino.

Due punti sono fondamentali data la natura dell'evento. Per prima cosa dovrete considerare l'intero contenuto del bagaglio come sacrificabile, nell'eventualità che vi venga sottratto. In secondo luogo dovrete essere in grado di portarvi l'intero vostro bagaglio almeno per un breve tragitto a piedi. Non saranno disponibili aiuti di nessun tipo per trasportare il vostro bagaglio.

Come preparare lo zaino

Per preparare correttamente lo zaino per SALT, hai a disposizione una attività molto interessante.

Assicurati di essere in casa, e di non avere nessun impegno urgente.

Sei pronto?

Ottimo! Metti un timer da 15 minuti sul cellulare.

ALZATI ed inizia ORA a farti lo zaino.

In SALT, il vostro personaggio non era preparato. Era convinto che la situazione politica fosse brutta, sì, d'accordo, ma non *così* brutta. Poi un terribile giorno ha sentito le bombe cadere fuori casa.

Cosa fai ancora seduto? Il tempo scorre. Non aspetta nessuno. Devi uscire, devi fuggire, prima che puoi.

Cosa ti porterai? Cibo? Ne hai a lunga conservazione? Magliette, un ricambio? Scarpe? Come fare a portare tutto? Devi davvero lasciare qui tutto quello che non scegli? Che fine farà? Lo rivedrai mai?

Scaduto il tempo, esci dalla porta. Quello che hai con te è il bagaglio che ti porterai a SALT - L'ALTRA GUERRA.

Come controllare lo zaino

Con lo zaino in spalla, esci e fatti una passeggiata di un quarto d'ora. Su, dai che ti farà bene. Tornato a casa, verifica quanto sei stanco. Immagina che in SALT il tuo personaggio abbia marciato 3-4 ore al giorno per gli scorsi due mesi. Controlla se non c'è qualcosa d'altro che vorresti eliminare dallo zaino.

L'ALTRA GUERRA

Oggetti personali nella busta gialla

SALT è un evento in cui le privazioni e la scarsità delle risorse sono temi importanti. Vuole parlare di come l'uomo si comporta quando ha fame, la vera fame. L'eventualità che durante l'evento un altro personaggio metta le mani dentro il tuo zaino non è da escludere. Per questo dovresti considerare tutto il contenuto del tuo bagaglio come qualcosa che potrebbe venirti sottratto.

Fanno eccezione alcuni oggetti di cui potresti avere una reale necessità personale, come medicine personali o cellulari accesi per la reperibilità. Prepara questi oggetti e assicurati di metterli in una busta da spedizione gialla: sarà ripetuto a tutti i partecipanti che in **NESSUN CASO** si potrà toccare il suo contenuto. Si seguirà anche la convenzione che nessuno ruba lo zaino, ma lo si lascia dove lo si ha trovato insieme all'eventuale busta gialla.

IN BREVE: se vuoi fare il furbetto, prendi quello che vuoi dagli zaini degli altri (se ci riesci). Ma se trovi una busta gialla **NON LA DEVI toccare**, e **NON PUOI prendere lo zaino stesso**.

Oggetti di gioco

Trattiamo ora i possibili oggetti che potresti mettere dentro il vostro zaino solo



se lo consideri “sacrificabile” durante il tempo del gioco (quello tuo personale mettilo nella busta gialla se ne hai bisogno):

SACCO A PELO: Meglio se vecchio stile, dai colori non sgargianti, più o meno pesante a seconda di quando si svolge la run. In alternativa puoi portare un semplice lenzuolo od una coperta.

MATERASSINO: Di quelli in gomma, meglio se vecchio e rovinato. No pompette e materassi gonfiabili moderni. Se hai assoluto bisogno

di dormire in uno gonfiabile contatta la regia (in quel caso dovrà essere obbligatoriamente coperto da un lenzuolo o simile).

TENDA: La struttura prevede la possibilità di trovare riparo in caso di pioggia. Ma i vostri personaggi potrebbero avere con sé dei teli impermeabili (di quelli da giardino) da usare in casi estremi. Assicuratevi che sia grande, e portatevi delle corde per poterlo montare. I più intraprendenti potrebbero averci fatto un buco per poterlo usare alternativamente come poncho.

TORCE: Fortemente consigliate. Portatele cariche, non sarà possibile caricarle in location. Esistono in commercio torce tascabili a dinamo che non richiedono di essere caricate.

CIBO E ACQUA: La regia vi indicherà nelle schede esattamente il tipo, e di quanto portarne al massimo. Alcuni personaggi potrebbero essere costretti a cercare di ottenerli in gioco tramite ricerca o baratto. Tutte le confezioni e le etichette vanno eliminate, ed il cibo va tenuto in sacchetti ermetici (quelli da frigo). Permette un risparmio considerevole nel volume dello zaino. Laddove non sia possibile eliminare la confezione, cancellate la data di scadenza.

ATTENZIONE: Non date per scontato di riuscire a fare dei pasti regolari durante l'evento. (In caso di reale necessità sarà sempre possibile per i giocatori usufruire della safe room dove potrete bere e rifocillarvi pienamente).

BEAUTY CASE: Un asciugamano ed una saponetta. Considerate che non fate una doccia da diversi giorni. Per il gentil sesso: avere i capelli sporchi non è bello. Ma la guerra non è bella. Quindi sì a code, trecce e chignon improvvisati. Discorso a parte per quanto riguarda gli assorbenti e prodotti intimi: portateveli dietro, non sentitevi obbligate a vivere la ristrettezza anche in quel senso.

BENDE E MEDICINALI: In quanto vivrete uno scenario di guerra anche i medicinali diventano merce rara e preziosa, per questo verranno forniti dalla regia ad alcuni personaggi durante le operazioni di segreteria. Per i medicinali si tratterà di tic-tac o pillole vuote, innocue. (Ovviamente se siete nelle condizioni di dover assumere dei medicinali veri per la vostra salute non fatevi scrupoli, è sufficiente che vengano opportunamente segnalati e che siano riconoscibili durante la durata del gioco).

L'ALTRA GUERRA

SIGARETTE ED ALCOLICI: La regia vi indicherà nelle schede esattamente il tipo, e di quanto portarne al massimo. Alcuni personaggi potrebbero essere costretti a cercare di ottenerli in gioco tramite ricerca o baratto. Se sei un consumatore abituale non dare per scontato che riuscirai a soddisfare pienamente il vizio durante l'evento. Anche questi beni, durante una guerra, diventano beni scarsi e difficili da reperire e, di conseguenza, merce preziosa.

SCARPE: **SALT** è un evento basato sulla sofferenza, ma vorremmo anche evitare che i suoi partecipanti si facciano male sul serio. La location è spartana, con alcune zone in cui abbondano schegge di vetro e di cocci. Consigliamo di portare delle scarpe comode e resistenti. Troveremo molti altri modi per farvi soffrire.

PIATTI E POSATE: Qualcosa di vecchio che avete in casa. Possibilmente non materiale tecnico da campeggio. Se scappate da casa perché il palazzo di fronte al vostro è appena stato colpito da un missile, non avete il tempo di andare ad aprire il baule di quando eravate un boy-scout. L'idea è che abbiate recuperato qualcosa di fortuna durante il cammino.

FORNELLI: Verranno forniti dalla regia ad alcuni personaggi durante le operazioni di segreteria. I più intraprendenti possono

portare da casa fornelli artigianali ricavati da lattine. Sono invece proibiti fornelli da campeggio e altri basati sull'uso di bombole di gas.

INDUMENTI: Al massimo due cambi completi (uno indossato ed uno nello zaino). Possibilmente già rovinato / sporcato.

SMARTPHONE: Se desideri utilizzare uno smartphone durante l'evento, ricorda che è un oggetto di gioco, e non è da escludere l'eventualità che ti venga sottratto. Dovrà essere SEMPRE in flight mode, durante l'evento NON potrai usarlo per chiamare altri, né per navigare sulla Rete. Lo potresti voler usare per scattare foto o come torcia d'emergenza. Portalo carico, all'evento non sarà presente la possibilità di caricarlo.

DOCUMENTI: Vi siete resi conto rapidamente che avere con voi un documento di uno stato martoriato non era di particolare utilità. Per quanto concerne la narrazione di **SALT** non sarà necessario produrre dei finti documenti per i vostri personaggi, e verranno considerati persi o rovinati.

SOLDI: Verranno forniti dalla regia ad alcuni personaggi durante le operazioni di segreteria.

L'ALTRA GUERRA

INFORMAZIONI LOGISTICHE

- Orari e appuntamenti

L'evento avrà inizio tassativo alle ore 10:00 di sabato 25 agosto (non iscriverti se non puoi essere certo di arrivare in orario!). Il larp vero e proprio inizierà alle 15:00, dopo alcuni preparativi, spiegazioni e workshop per aiutarvi a entrare nello spirito dell'evento.

Il ritrovo sarà in un parcheggio dove verranno lasciate le macchine e da dove partiremo a piedi per un breve tragitto fino alla location.

La fine (indicativa) dell'evento sarà verso le 15:00 di domenica 26 agosto.

- Come arrivare

CON LA PROPRIA AUTO:

goo.gl/maps/7eFfwK2xLu22

COI MEZZI PUBBLICI:

Dalla stazione di Bergamo, raggiungere Bergamo · Terminal SAB

Autobus M Bergamo - via bosco (p.le malpensata)

15 min (12 fermate)

Scendere a Zanica - provinciale (distrib. tamoil)

Poi procedere a piedi circa 4 min , 350 m

HO BISOGNO DI UN PASSAGGIO:

Potete contattare lo staff che, per quanto possibile, cercherà di venire incontro alle vostre esigenze mettendovi in contatto con altri giocatori o venendovi incontro per quanto possibile.



LA GUERRA

LO SCENARIO

Lo scenario principale di **SALT** è la guerra, o meglio: le conseguenze che la guerra ha sulla gente comune, gli sfollati e i profughi. L'intenzione è quella di far vivere l'esperienza di chi deve affrontare il prezzo della sopravvivenza senza essere preparato. Questo si concretizza in pochi concetti. Innanzitutto la necessità di tenersi in salute. Se un personaggio, nel gioco, si rompe una gamba, ne pagherà le conseguenze come nella vita reale, con l'aggravante che non avrete modo di fare ricorso a radiografie e ad ortopedici professionisti. Lo stesso vale per un semplice raffreddore, che se foste a casa potreste curare con un semplice antibiotico. Tutto questo oggi è merce rara e preziosa nella vita di un profugo.

Un secondo aspetto da tenere in considerazione e non sottovalutare mai, in nessun caso, è la necessità di tenersi ben nutriti. Naturalmente abbiamo già avuto modo di specificarvi, non sempre sarà possibile avere un pasto caldo e completo. Ma questo non significa che il vostro personaggio non ne pagherà le conseguenze. I vostri personaggi sono in viaggio, vengono da lontano, scappano dalla guerra e da condizioni di indigenza e vanno lontano: non sanno quando e dove potranno riposarsi, non sanno quando e come potranno nutrirsi, e tutto questo si può

fare solo se si è in salute. Chi arriva a destinazione non è solo il più forte: è un sopravvissuto. Chi resta indietro, chi è sofferente, debilitato, semplicemente non ce la fa e viene abbandonato dai più.

LA RARITÀ DEGLI EROI

QUESTO NON È UN FILM.

Gli eroi esistono, ma sono una specie rara. Le persone comuni come i personaggi di **SALT** non sono abituati alla guerra, alle pistole, alle granate. Non sono abituate alla fame, al freddo, alla perdita dei loro cari. Non sono abituati, quasi nessuno, a sentirsi minacciati.

Di conseguenza, ricordatevi che non tutti (e non sempre) avranno voglia di fare gli eroi. Anzi. Gli eroi sono pochi, mentre la paura è la normalità.

Vi chiediamo di dimenticare che, come giocatori, presto sarete a casa, mangerete e dormirete. Vi chiediamo di dimenticare che non costa nulla giocare a fare l'eroe, perché presto sarete al sicuro nel vostro comodo letto. Concentratevi sull'oggi: i vostri personaggi hanno fame, freddo, sonno, terrore. Non vogliono morire. Conta solo questo. Giocate di conseguenza! Se non doveste farlo, l'evento ne risentirebbe, e così la vostra esperienza.

L'ALTRA GUERRA

DINAMICHE DI GIOCO

PLAY TO LOSE

Il play to lose è una meccanica larp che viene adottata per migliorare la drammaticità della scena e cercare di evitare la competitività tra i giocatori.

In **SALT - L'ALTRA GUERRA** non c'è una vera e propria competizione tra i personaggi, piuttosto ci saranno conflitti e momenti di intensità drammatica. Concedete la scena, interpretate il vostro personaggio, ma non abbiate paura di essere feriti o di apparire vigliacchi o deboli o di contro crudeli e cattivi: il gioco crea gioco. Questo implica che nessuno viene davvero sconfitto e nessuno vince davvero. Il personaggio di Amleto è immortale perché alla fine del dramma muore. Regalate spazio, scene, conflitti, morti, sacrificatevi, rischiate, giocate (anche) per perdere!

COMBATTIMENTO

In **SALT** sarà fortemente presente la dinamica del conflitto. Di conseguenza, è possibile che questo conflitto si tramuti in un combattimento o in uno scontro fisico, a mani nude o con armi in lattice.

Il combattimento in **SALT** è puramente scenografico. Non ci saranno punti ferita o regole precise. Tuttavia questo non vuol dire che i profughi sono immortali o imbattibili: un pugno assestato in faccia avrà delle conseguenze come nella vita reale, ossia un occhio pesto per un paio di giorni. Un colpo di mazza sul ginocchio potrebbe rompervi la gamba e costringervi a zoppicare.

VIVETE LE CONSEGUENZE DI UNO SCONTRO COSÌ COME SI PRODURREBBERO NELLA VITA REALE. Se vi dovessero essere dei combattimenti, dunque, saranno tra persone normali, con le conoscenze e le abilità che ognuno ha. Ricordatevi che non si è Rambo ma persone normalissime e andare in palestra una volta alla settimana a fare thai-chi non vi rende Chuck Norris.

Ad esempio: se Pallino mi colpisce con uno schiaffo in faccia, probabilmente mi riprenderò in fretta. Se mi rompe un dito, sarò costretto a ingessarlo. Se invece mi accoltella... probabilmente avrò bisogno di cure

più specifiche, o la situazione per me potrebbe farsi pericolosa e portarmi addirittura alla morte. E nella vita reale de qualcuno mi minaccia con un'arma la mia prima e più naturale reazione è la paura di essere ferito.

La regola sui combattimenti dunque si può riassumere così: create degli scontri belli da vedere e da giocare, scenografici; accusate i colpi e giocate le conseguenze delle vostre ferite, fino a quelle più estreme. Parte della bellezza del gioco risiede anche in questo!

FERITE E GUARIGIONE

Poiché è possibile che ci siano degli scontri fisici, è altrettanto possibile che ci siano delle ferite.

SALT - L'ALTRA GUERRA sarà un larp realistico. Come tale, anche le conseguenze di qualsiasi genere, che siano fratture, debilitazioni, mutilazioni, infezioni a seguito di ferite, e le cure saranno trattate con particolare severità. Non ci saranno limiti di tempo entro i quali una ferita guarirà: una gamba rotta normalmente impiega un mese o più per guarire, e la stessa regola varrà per noi. Se un personaggio ha la sfortuna di riportare una ferita a poche ore dopo l'inizio dell'evento, è possibile che resti debilitato per la durata di tutto l'evento, a seconda della gravità.

In ogni caso, la severità delle ferite e di tutto ciò che riguarda malattie e infezioni è a discrezione del medico che dovrà comunque tenere conto della linea di principio appena esposta. Quello che dice il medico è legge. Pertanto, nel caso in cui il tuo personaggio dovesse subire delle ferite, di qualsiasi natura esse siano, dovrà accusare dei danni e un peggioramento del suo stato di salute.

Per comprendere come rappresentarlo, ti diamo di seguito qualche indicazione generale.

Sano: il personaggio può fare quello che vuole.

Ferito: se il personaggio dovesse subire un colpo da un'arma (pistola, coltello, schegge di bombe esplose, altro) il giocatore deve simulare le conseguenze di essere ferito e la locazione colpita, nel caso in cui fosse uno degli arti, non potrà più essere utilizzata (il giocatore dovrà zoppicare, evitare di correre, oppure tenere il braccio ferito inerte, ecc ecc). Attenzione: una ferita all'addome, non curata immediatamente, è potenzialmente mortale nel giro di poco tempo.

Moribondo: un personaggio che dovesse trovarsi in condizioni gravi di salute dovrà stare steso a terra, senza muoversi se non strisciando o, in caso, sorreggendosi ad un sostegno, barcollando. Di fatto non è lucido e senza adeguate cure rischia di morire.

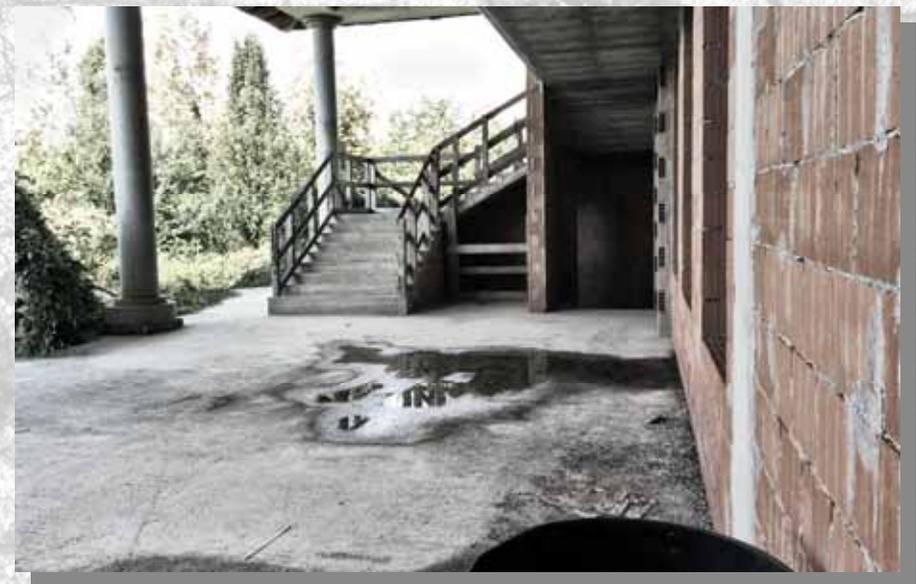
Morto: un personaggio che abbia subito un colpo di grazia per una colpo di arma, bianca, da fuoco o impropria (vi ricordiamo che nella vita vera si muore anche con un banale colpo

in testa con una pietra; ovviamente non usate le pietre in gioco! potreste farvi davvero male) o che non ha ricevuto adeguate cure e le ferite si sono infettate o le sue condizioni di salute sono peggiorate a causa di stenti, è morto. Gli altri giocatori devono comunque lasciargli la possibilità di dire frase a effetto o comunque dargli modo di giocare una bella scena di morte. Un colpo mortale si può dare con un'arma bianca, con una mazza, con una pistola o anche semplicemente simulando uno strangolamento. Il personaggio morto dovrà attendere il recupero da parte dei PNG preposti. Se il tempo di attesa diventa troppo lungo il giocatore dovrà raggiungere la regia in modo discreto e quanto più velocemente possibile.

Anche in questo caso, come per gli scontri fisici, vale una regola principale: **VIVETE LE CONSEGUENZE COSÌ COME SI PRODURREBBERO NEI MODI E COI TEMPI DELLA VITA REALE.** Che cosa capita se nella quotidianità ci si rompe una gamba, si viene accoltellati, si prende l'influenza? La risposta che vi darete è la stessa che dovrete riprodurre in gioco! In virtù della severità con cui tratteremo ferite e malattie, vi invitiamo ad essere consci delle scelte che fate durante il gioco. Non sottovalutate la scomodità di giocare con una gamba rotta, o con una mano amputata per ventiquattro ore!

FARMACI

Come abbiamo già scritto, le ferite subite a **SALT** possono essere guarite per quanto sia possibile e sempre entro il confine del buonsenso: partecipando a un evento che aspira ad essere realistico nessuno si aspetta che un personaggio colpito da una granata possa guarire con un semplice antidolorifico. Tuttavia in gioco saranno comunque presenti medicinali di due tipi:



uno scorcio della location

L'ALTRA GUERRA

ANTIBIOTICI, rappresentati da pillole bianche e rosse: riducono la possibilità di infezioni, curano la febbre, vengono utilizzati per le operazioni più dure e contro particolari malattie infettive;

ANTIDOLORIFICI, rappresentati da caramelle bianche alla menta; riducono il dolore, non guariscono ma aiutano a sopportare e ignorare per qualche ora le ferite, che tuttavia vanno curate ugualmente.

Naturalmente per guarire, come nella vita vera, è probabile che ci si voglia rivolgere ad un medico. Se tutti realisticamente sappiamo ingoiare una pillola, o prendere un medicinale, nessuno di noi sa diagnosticare malattie, estrarre proiettili, suturare ferite. Di conseguenza è possibile che si ricorra al medico, che dopo una accurata e realistica visita, potrà tamponare, suturare, bendare, etc etc la ferita del malcapitato e poi dare una prognosi.

ABILITÀ

In **SALT** non saranno presenti archetipi o abilità.

Ogni personaggio ha la capacità di fare quello che la sua storia, il suo background gli permette di fare. Questo implica che, per

esempio, un laureato in medicina sappia operare e fare diagnosi ma sia probabilmente del tutto incapace a montare un motore di un compressore. Una mamma che ha accudito un figlio malato sa riconoscere la tachipirina ma non è certo in grado di riconoscere piante velenose. Un cuoco può volersi occupare del cibo ma è improbabile che sappia guidare un trattore. Un chimico ne sa di esplosivi e addirittura droghe. E così un elettricista, un poliziotto, una ballerina, eccetera: ognuno ha le sue abilità.

In questa occasione più che in tutte le altre, ci affidiamo al vostro buon senso. Non inventate improbabili capacità speciali, ricordate che non siete Superman, bensì persone comuni. Una guardia giurata sa sparare, come un insegnante di arti marziali sa combattere, e via dicendo. Siamo sicuri che ciascuno saprà dedurre le abilità e le competenze del proprio personaggio.

ATTENZIONE: confidiamo nel fatto che non vi appigliate a storie eccezionali, del tipo “una volta a otto anni ho fatto un corso di karate quindi oggi sono un marzialista”. Poi, se anche doveste essere cintura olimpica di karate probabilmente non lo è il personaggio che sarete chiamati ad interpretare e vivere. Siate realistici e rispettosi anche dei limiti del personaggio. Non esserlo impoverirebbe il gioco!

L'ALTRA GUERRA

RISORSE DI GUERRA

La guerra non fa sconti, neanche per quanto riguarda l'equipaggiamento.

Non è escluso che alcuni dei materiali reperibili in gioco siano rovinati, danneggiati o scaduti. Il cibo o i medicinali che hanno superato la scadenza vanno trattati come tali. Cosa succede se si mangiano fagioli scaduti? Probabilmente un mal di stomaco, o forse un'intossicazione alimentare. E se si prende un antibiotico scaduto? Le conseguenze possono essere ancora più serie. Varrà la pena rischiare?

Le conseguenze di tali scelte sono lasciate alla vostra interpretazione, con l'ausilio di esperti: medici, infermieri, chimici, cuochi presenti in gioco, o chiunque si occupi dello specifico settore.

LA PAROLA ALL'ESPERTO

In generale, la regola a cui vi chiediamo di appellarvi è: l'esperto ha sempre ragione. Il medico ne sa più del contadino sulle medicine, il cuoco ne sa di cibo, il poliziotto ne sa di armi, l'avvocato ne sa di legge, eccetera. Se siete in dubbio, lasciate la parola all'esperto, come fareste nella vita vera!

FATI

In alcuni casi, durante l'evento, è possibile che vi venga consegnato un FATO. I Fati sono azioni da compiere **OBBLIGATORIAMENTE**. Potrete riceverne uno fin dall'inizio del gioco, per mano di un membro dello staff, di un png o di un altro personaggio. Non importa da chi o quando lo riceverete: siete obbligati a compierlo. Nello specifico, riconoscerete i Fati perché appariranno come fogli che riportano la dicitura FATO, appunto, e poi le istruzioni delle azioni da compiere: un breve testo da leggere e da eseguire. Il Fato potrebbe chiedervi di recarvi in un particolare luogo, oppure di assumere una determinata condizione o ancora di compiere una certa azione. Vi preghiamo di seguire fedelmente le istruzioni riportate!

SCONTRI A FUOCO, BOMBE E MINE

La guerra, naturalmente, porta con sé armi da fuoco, scontri ed equipaggiamenti speciali.

Sarà possibile che i personaggi si trovino a interagire con pistole, proiettili, bombe, granate, residui bellici inesplosi e abbandonati, campi minati radio e tutto ciò che riguarda gli armamenti speciali che le guerre implicano.

Ad esclusione di casi specifici, i personaggi sono nuovi a questo tipo di equipaggiamenti e non conoscono al meglio come utilizzarli o come disinnescarli. Di conseguenza, si comporteranno con il timore e l'inesperienza che ne consegue, a meno di non avere indicazioni diverse nel loro background o nei loro diari.

Ed esempio: non è prassi nella vita di un cittadino italiano vedersi puntata in viso una pistola; figuriamoci sapere come si maneggia una granata; se dovesse capitare, ci auguriamo che il personaggio risponda con timore e coscienza del rischio. Stesso discorso vale per un'esplosione. Quanta paura può fare a una casalinga di Busto Arsizio?

Oltre alle armi da fuoco e agli equipaggiamenti, è possibile incontrare due meccaniche:



Bombardamenti

Qualora i giocatori si trovassero ad essere vittime di un bombardamento, dovranno **OBBLIGATORIAMENTE** cercare riparo. Non vogliono sicuramente restare allo scoperto, con il pericolo delle bombe. Un membro dello staff li tragherà verso una zona sicura della casa. Tutti, **NESSUNO ESCLUSO**, devono seguirlo. Potranno uscire solamente quando il pericolo sarà scampato.

Campi minati

Qualora un giocatore decidesse di inoltrarsi in una zona di gioco minata, lo farà a suo rischio e pericolo. Se, camminando, sentisse una detonazione, sarà un chiaro segno che ha fatto esplodere una mina, e dovrà giocare e comportarsi di conseguenza.

L'ALTRA GUERRA

INTIMITÀ E VIOLENZA

SALT - L'ALTRA GUERRA è un evento hardcore, e non solo per le condizioni fisiche di gioco, ma anche per le tematiche affrontate. Di conseguenza, i giocatori potrebbero trovarsi a dover interagire in situazioni che comprendono violenza, intimità, sesso o violenza sessuale.

In nessun caso sarà obbligatorio per i giocatori vivere scene di questo tipo, se dovessero trovarsi a disagio.

Le interazioni di questo tipo sono e devono sempre essere regolate dalle parole di sicurezza, che spiegheremo in seguito. Ma è bene ricordare che, a prescindere da questo, è sempre possibile allontanarsi da una scena, qualora non si desiderasse interpretarla, anche solo semplicemente abbandonandola fisicamente, uscendo dalla stanza o spostandosi di qualche metro.

LA VIOLENZA È SEMPRE SIMULATA. Si fa assoluto divieto di colpire realmente un altro giocatore. Ogni colpo deve essere portato scenicamente e non per ferire, si tratti di una rissa, di una tortura, di un pestaggio, di uno scontro di qualunque tipo.

L'INTIMITÀ È, ANCH'ESSA, SIMULATA. Per convenzione, un bacio a stampo rappresenta nella nostra finzione un bacio appassionato. Togliere un capo di abbigliamento, simulare un rapporto con carezze, abbracci, gesti adeguati rappresenta invece un rapporto sessuale.

In entrambi i casi si fa assoluto divieto di toccare le zone intime degli altri giocatori, infastidirli, insistere per giocare una particolare scena, non rispettare le loro decisioni o la loro sensibilità. Il gioco deve sempre essere sicuro e piacevole per tutti, anche nelle sue declinazioni emotivamente e fisicamente più intense.

L'ALTRA GUERRA

INTENSITÀ DI GIOCO

ESCALATION DELLA VIOLENZA E MORTE

In SALT l'escalation della violenza è in mano ai giocatori. Non ci sarà un momento preciso in cui si potrà dare il via a scontri più intensi, né un momento preciso in cui sarà concesso uccidere o morire. Le ferite potranno essere severe e debilitanti fin dal primo momento di gioco.

Vi ricordiamo comunque che si tratta di un larp sulla sopravvivenza, e non di Dieci Piccoli Indiani.

Inoltre, sebbene sia possibile uccidere e morire fin da subito, il peso di una morte sulla coscienza di un postino o di un impiegato di banca non è da sottovalutare.

La gravità delle ferite resta sempre in mano al medico. La scelta della morte, coerentemente con la scena giocata, resta sempre in mano al giocatore che la sta vivendo. Non dimenticate di concedervi e concedere una bella scena di morte! Fate un discorso, salutate i vostri cari, lasciate delle ultime volontà: chiedete e pretendete un ultimo momento, prima di andarvene.

AZIONI DELICATE E RISPETTO RECIPROCO

Perquisire

Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone intime come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati nelle tasche, nella borsetta, nella valigia o in altri posti simili.

Rispetto delle proprietà altrui

Se il tuo personaggio deruba, ad esempio, la giacca o la radio di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore o dello Staff. In questi casi ricorda sempre di avere il massimo rispetto delle proprietà altrui e di tutti gli oggetti di scena e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il realismo impone di disarmare e rapinare "davvero" gli avversari, ma il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e gli oggetti degli altri giocatori e di evitare

che qualcuno pensi di essere stato derubato “davvero”.

Legare, bendare, trasportare, scene romantiche e/o intime, ubriacarsi

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose sono regolate dalle parole di sicurezza “VACCI PIANO!”, “TUTTO QUI?” oppure “PAUSA”. In ogni caso, per quanto sia masochista il giocatore legato, non devi mai, per nessun motivo compiere azioni oggettivamente pericolose o sgradevoli (es. trasportare qualcuno a spalle giù per una ripida rampa di scale). Se interpreti una scena intima (abbracci, carezze, baci ecc.) evita accuratamente tutto ciò che può essere fastidioso o invadente per l'altro giocatore e rispetta i suoi “Vacci piano”.

Prigionia e tortura

Se prendi qualcuno prigioniero, rispetta sempre queste indicazioni:

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

NON LASCIARE il prigioniero da solo, se non per preparare una scena di fuga (in cui tu, come giocatore, decidi che il tuo personaggio “si lascia scappare” il prigioniero): giocare da soli è noioso.

Assicurati che il prigioniero riceva acqua e cibo.

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

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

IN CASO DI TORTURA, la vittima deve sempre crollare dopo pochi minuti, cedendo alle richieste dell'aguzzino, rivelandogli informazioni e eventualmente confessando colpe vere e false. Chi viene torturato può scegliere di morire sotto i ferri del suo carnefice, anziché di cedere. Il torturatore non può fare nulla per impedirlo.

L'ALTRA GUERRA

SAFEWORD E SICUREZZA

SAFEWORD

Quando si interpretano situazioni drammatiche insieme ad altri giocatori, è bene avere un semplice set di regole base per gestire al meglio il tuo coinvolgimento senza pericoli. Vogliamo che tu sia in grado di comunicare chiaramente i tuoi limiti e decidere l'intensità del gioco che preferisci, senza interrompere lo svolgersi del larp.

SALT è un gioco per adulti: scene violente, discriminazione, conflitti saranno all'ordine del giorno. Potrai però decidere tu quanto andare in fondo e gestire il tuo eventuale imbarazzo e fastidio; se necessario, questi limiti saranno scanditi da tre codici, utilizzabili in qualsiasi momento che comunicheranno i tuoi limiti senza interrompere il flusso del gioco:

“Vacci piano!”

Se la scena interpretata con il tuo interlocutore ti crea disagio, dolore o tocca argomenti e situazioni per te sgradevoli o imbarazzanti, senza uscire dal personaggio puoi pronunciare “vacci piano!”, in questo modo gli altri giocatori sapranno che è necessario diminuire l'intensità dell'azione di gioco.

“È tutto qui?”

Ti sembra che qualcuno si stia trattenendo nei tuoi confronti? che la scena non sia abbastanza intensa, forte, drammatica? Faglielo sapere con un “(è) tutto qui?”, così potrai comunicargli che per te è tutto a posto ed è possibile calcare la mano.

“Pausa!”

Chiamare “pausa!” ferma completamente il gioco; puoi chiamarla se, per esempio, qualcuno si è fatto male, si è rotto un oggetto e qualcuno potrebbe farsi male oppure se per te la situazione creata crea grande disagio e il tuo limite di tolleranza è stato superato. In questi casi meglio chiamare “pausa!”, risolvere la questione e riprendere poi a giocare in serenità.

L'ALTRA GUERRA

ZONE PERICOLANTI E FUORI GIOCO

Qualora doveste incontrare in gioco un cartello con scritto PERICOLANTE, non attraversate l'area per nessun motivo: si tratta di zone della location effettivamente pericolanti, e non vogliamo rischiare che nessuno si faccia male.

Le aree contrassegnate dal cartello HIGH VOLTAGE, invece, sono riservate allo staff. Per voi quelle aree sono

semplicemente invisibili. Non attraversatele.

Infine, se doveste incontrare un profugo con un FAZZOLETTO GIALLO al collo... non parlategli e lui non vi parlerà. Si tratta di un profugo di passaggio: nello specifico, un membro dello staff che sta attraversando la location per qualche ragione, un fotografo, etc. Non interagite con lui, perché non avrà nulla da dirvi.



L'ALTRA GUERRA

FUORI DAL GIOCO

TIME IN E TIME OUT

SALT - L'ALTRA GUERRA non vedrà un vero e proprio time-in, scandito da un segnale ufficiale. I workshop e le indicazioni dello staff vi tragheranno direttamente all'interno del gioco. Non temete, vi accorgete quando accadrà.

Diverso discorso vale per il time-out. Al termine del gioco, domenica, sentirete una musica. Su quella musica vi chiederemo di seguire il membro dello staff più vicino, a prescindere da dove e come abbiate concluso il gioco, in completo silenzio. Al termine della marcia silenziosa vi radunerete con gli altri, per concludere il finale tutti assieme.

AZIONI DA EVITARE

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

-**USCIRE DAL PERSONAGGIO** e "parlare fuori gioco". Non parlare fuori gioco, tranne che in una reale emergenza. Rimani nel personaggio per tutto il tempo di gioco, anche quando mangi, aspetti, ti riposi, ecc. Alcune persone pensano che "non parlare fuori gioco" significhi "parla fuori gioco solo ogni tanto". Nulla di più sbagliato: non si parla fuori gioco MAI. Se qualcuno ti parla fuori gioco, rimani nel personaggio e rispondigli in gioco "Ma di che diavolo stai parlando Mario? Non capisco proprio che stai dicendo!"

-**CONTESTARE UNA SCORRETTEZZA**, accusare un altro partecipante di aver barato. Se subisci una scorrettezza o vedi qualcosa che non va secondo le regole... fregatene e continua a giocare. Se ritieni che un giocatore sia davvero problematico vai a parlarne con uno staff.

L'ALTRA GUERRA

-USARE IL CELLULARE per chiamate fuori dal gioco. Ti consigliamo di tenere il cellulare spento. Se hai davvero necessità di essere reperibile, ti chiediamo di tenerlo silenzioso e di appartarti prima di usarlo. Ricordati che è vietato comunicare con altri giocatori con il proprio cellulare.

-FARE DOMANDE AGLI ORGANIZZATORI. Se hai davvero bisogno di parlare con un organizzatore, avvicina discretamente il personaggio-ponte, mettiti in disparte e parla con lui. Ci aspettiamo che gli organizzatori vengano interpellati in questo modo solo in caso di estrema necessità.

-UMORISMO FUORI GIOCO. Non fare battute che sembrano in gioco, ma in realtà sono fuori gioco - cioè sono rivolte a far ridere gli altri giocatori, non i loro personaggi. Le battutine fuori gioco sono un vero colpo basso per l'immedesimazione degli altri partecipanti, in molti sensi sono persino peggio che chiacchierare fuori gioco in modo palese.

-TRASCURARE LA SICUREZZA. Rispetta gli altri partecipanti e rispetta ciecamente le parole di sicurezza ("Vacci Piano" e "PAUSA!"). In ogni caso, anche se nessuno invoca queste parole, non fare nulla di oggettivamente pericoloso o folle.

BIGNAMI DELLE REGOLE

Ricapitolando, le regole sono poche, ma proprio per questo fondamentali:

1. **AGISCI SEMPRE CON BUONSENSO.** Non fare mai nulla che ti sembri pericoloso o sciocco, perché probabilmente lo è.
2. **PENSA, VIVI, AGISCI,** prova le emozioni che proverebbe il tuo personaggio, e cerca di non abbandonarlo mai.
3. **COMPORATI COERENTEMENTE** con il vissuto del personaggio che interpreti. Ricorda che sei un profugo, non Superman, e che le armi, la guerra, la fame, il dolore ti spaventano.
4. **NEL DUBBIO,** affidati sempre alla parola dell'esperto: il medico, il poliziotto, il chimico..
5. **RICORDA CHE AD OGNI AZIONE** corrisponde una reazione. Non lasciar cadere nel nulla gli spunti di gioco che ti vengono offerti, concedi la scena e sii generoso.
6. **PRENDITI CURA DI TE STESSO.** Mangia. Bevi. Dormi.
7. **NON GIOCARE PER VINCERE,** perché alla fine il solo premio che avrai sarà l'emozione e l'esperienza che porterai a casa. E ti garantiamo che, barando, l'esperienza non guadagna nulla. Anzi, ne esce impoverita!

CREDITS

"SALT - L'ALTRA GUERRA" È UN EVENTO LARP DI

Marcello Ruggeri

CON

Ascanio Viarigi, Camilla Cozzini,
Camilla Missaglia, Davide Paonessa,
Emilio Lo Giudice Romanengo, Fabio Costa,
Giulia Spinato, Pablo Silvi, Tommaso Nonvino

CREATO, ORGANIZZATO E ANIMATO DA:

Francesca Romana Cicetti

Mauro Scanagatta

SALT È UN PROGETTO DI:

Terre Spezzate

"Life is too short to play bad larps"

Puoi contattarci scrivendo a FRANCESCA@GRV.IT
oppure alla Pagina Facebook Terre Spezzate



SALT

L'ALTRA GUERRA