



L'ALTRA GUERRA

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?

UN LARP DI TERRE SPEZZATE

WWW.GRV.IT/SALT

Guida Evento - prima parte

SOMMARIO

### Esperienza-----	3
### Ambientazione-----	5
### Personaggi-----	6
### Cosa portare: Equipaggiamento-----	7
### Cosa portare: Cibo e generi di conforto-----	8
### Iscriviti-----	9
### Location e orari-----	10
### Credits-----	11

DOVE E QUANDO

25-26 agosto, **ZANICA (BERGAMO)**
35 posti, 60€

EVENTO FACEBOOK

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

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 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 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 35 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 coprotagonista 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.

Guida Evento Completa

Nelle prossime settimane pubblicheremo la seconda parte della Guida Evento, completa delle semplici informazioni su armi, ferite, parole di sicurezza e così via.



SALT
L'ALTRA GUERRA

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

Il malcontento cresce.
Ma Roma non può **CEDERE**.

L'ALTRA GUERRA

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 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?

L'ALTRA GUERRA

COSA PORTARE: 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.

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.

L'ALTRA GUERRA

COSA PORTARE: 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: (A) cibo, (B) medicinali (rappresentate da innocue pillole fornite dallo staff), (C) generi di conforto (sigarette o alcool), (D) equipaggiamento speciale.

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 qualsiasi 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



ISCRIVITI

SALT è un evento per 35 giocatori, e la quota standard per partecipare è di **60€**.

Le iscrizioni all'evento apriranno venerdì 1° giugno SU QUESTO MODULO sul gestionale di Terre Spezzate e rimarranno aperte fino al 10 giugno. Se non hai ancora un utente sul nostro gestionale, sarà necessario crearlo per poter compilare il modulo; ciascun partecipante deve avere il proprio profilo. La quota di partecipazione dovrà essere versata in contanti all'evento (o a un precedente larp di Terre Spezzate, se ci giochi).

Sarà possibile sostenere l'evento versando una quota maggiore. I **SOSTENITORI** (90€) ricevono la prelazione nella scelta dei personaggi. I **PRODUTTORI ASSOCIATI** (120€) ricevono la nostra eterna gratitudine, una prelazione ulteriore sulla scelta dei personaggi, un filo diretto con lo Staff nonché la possibilità di concordare piccole modifiche al proprio personaggio.

Inoltre, l'evento prevede 4 posti riservati a chi non ha mai giocato un larp; 4 posti scontati a 30€ per giocatori Under 25; 4 posti scontati a 30€ per chiunque ritenga di averne bisogno.

Crediamo in questo schema di prezzi per permettere davvero a tutti di partecipare; ma ogni singola quota **SOSTENITORE**, o meglio **PRODUTTORE ASSOCIATO** ci aiuta enormemente nella realizzazione dell'evento.

Infine, se ci fossero più richieste di partecipazione rispetto ai posti disponibili, il 10 giugno i partecipanti saranno estratti tramite una lotteria, in cui saranno favoriti i Sostenitori e i Produttori. In ogni caso, garantiamo che **ALMENO IL 40% DEI POSTI** disponibili andrà a giocatori che versano la quota standard o inferiore.

- **SE NON HAI ANCORA GIOCATO CON NOI**, o se hai giocato una volta sola, ti chiediamo tuttavia di confermare la tua volontà di partecipare versando tramite PayPal una caparra di 30€ (<https://www.paypal.me/elsilvi/30>), all'atto della compilazione del modulo di iscrizione. Non prenderemo in considerazione le richieste di iscrizione da parte di nuovi giocatori che siano prive di caparra; ricorda di versarla tramite questo link quando ti iscrivi. Naturalmente, in caso i posti non bastino, restituiremo subito la caparra agli esclusi.
- **SE HAI GIÀ GIOCATO** almeno due larp con noi, non ti chiederemo nessuna caparra, ma ci aspetteremo che onori la tua promessa di partecipazione; ovvero, se ti iscrivi e poi disdici con meno di 60 giorni di anticipo rispetto al larp, ti chiederemo di saldare la quota a uno dei successivi eventi di Terre Spezzate, pena l'impossibilità di parteciparvi.

LOCATION E ORARI

Il larp si terrà in uno stabile sito a Zanica (Bergamo); vedi [GOOGLE MAPS](#).

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.

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

uno scorcio della location



CREDITS

SALT - UN EVENTO LARP DI

Marcello Ruggeri

CON

Camilla Cozzini, Camilla Missaglia,
Davide Paonessa, Emilio Lo Giudice Romanengo,
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

UN LARP DI TERRE SPEZZATE

WWW.GRV.IT/SALT