



SO YOUNG

“Someone is quietly killed for you”

GUIDA EVENTO

Gioco di ruolo dal vivo a Villa Aggazzotti (Modena), 8-9-10 aprile 2022

Uno storico college inglese, gli ultimi giorni di scuola, gli esami, la morte.

Un racconto distopico, malinconico e dissonante ispirato a Never Let Me Go.

un larp di **TERRE SPEZZATE**





AMBIENTAZIONE	3	Metamorphosis	18
L'ucronia. Devonshire, 1993.	3	Orbium caelestium	18
La Devington University	3	GENERE E TEMI	19
Le lezioni	4	Stile di gioco	19
Orario delle lezioni	5	La vita nel college	19
Personaggi celebri della Devington	6	Un larp dissonante	20
Tradizioni e rituali	7	Un larp ucronico	21
Consuetudini e fatti noti	7	WYSIWYG	21
Il ballo	8	MECCANICHE DI GIOCO	22
Ispirazioni ed estetica	9	L'uso del tempo	22
Costumi	9	Il venerdì: una giornata da matricole	22
Ispirazioni	10	Il sabato mattina: avanti veloce	23
PERSONAGGI	11	I flashforward	23
Gli studenti	11	<i>Cosa succede nel flashforward?</i>	23
I professori	11	<i>Perché giocare il flashforward?</i>	23
Guida pratica per i professori	12	La blackbox	24
Personaggi leggeri	13	Il finale	24
Struttura della scheda	14	Play to lift	24
<i>Lettera di presentazione</i>	14	Intimità	25
<i>Il senior year</i>	14	Cosa non aspettarsi da questo larp	25
<i>Personalità</i>	14	SICUREZZA	26
<i>Suggerimenti</i>	14	Safeword e norme di sicurezza	26
<i>Chiavi</i>	14	<i>"VACCI PIANO!" / pollice verso</i>	26
<i>Legami</i>	14	<i>"È TUTTO QUI?" / pollice in alto</i>	26
<i>Schede di gruppo</i>	14	Covid	26
GRUPPI DI GIOCO	15	INFO PRATICHE	27
Classi	15	La Villa	27
Facoltà di Arte e Letteratura	15	<i>Rispettiamo villa, arredi, oggetti di scena</i>	27
Facoltà di Scienze	15	<i>Zone e oggetti proibiti: "Keep Out!"</i>	27
Facoltà di Legge	16	Mappa della Devington	28
Club	17	Orari	29
Il Bloomsbury Group	17	Pasti	30
I Sognatori Sconosciuti	17	<i>"Nessuno bada al catering"</i>	30
Il Pudding Club	17	Cosa portare	30
Società segrete	18	CREDITS	31
L'Ordine della Luna Crescente	18		
Les lumières	18		





AMBIENTAZIONE

L'UCRONIA. DEVONSHIRE, 1993.

Questo non è il nostro 1993. E questa non è la nostra Inghilterra.

Da tempo immemore, ormai, la società è divisa in caste. Due gruppi, che hanno permesso al nostro Paese di prosperare e diventare il più florido d'Europa: da una parte i Dotati, che vivono fino alla vecchiaia, costruendo una famiglia, contribuendo alla crescita economica e culturale del paese. Dall'altra, i Donatori: gli angeli, i martiri, che offrono il loro corpo alla scienza, donando organi e tessuti per il progresso medico. Grazie a loro, le malattie sono quasi sparite, la speranza di vita sfiora i novant'anni e la popolazione prospera.

Ovviamente, ogni progresso richiede un sacrificio. I Donatori sono tenuti a tre donazioni, oppure al massimo che riescono a raggiungere prima di morire. Tuttavia, sono possibili delle proroghe: non di rado dei Donatori particolarmente meritevoli, o che abbiano svolto un servizio per la comunità, si sono visti ritardare di mesi, anni, decenni la data del primo intervento. Non c'è molta traccia di Donatori che siano sopravvissuti a lungo alla terza donazione, tranne che negli stupendi monumenti a loro dedicati nel centro di ogni città britannica.

Per riuscire a dividere efficientemente la popolazione, il governo britannico ha allungato l'obbligo scolare fino al termine degli studi universitari. Solo allora i giovani vengono divisi in Donatori o Dotati, ed entrano nel mondo degli adulti. La divisione viene fatta in base alle competenze specifiche del giovane, alla sue attitudini, ai suoi risultati scolastici, alla sua forma fisica e al suo carattere. Ma quale che sia la decisione finale, non ha importanza. Entrambi i gruppi sono fondamentali e irrinunciabili.

Si deve tutto al Programma. Ai Dotati, che prendono su di sé il peso della responsabilità di costruire una società con le loro mani. E ai Donatori. Loro, che danno la loro vita, un pezzo alla volta, per la sopravvivenza di tutti. Gli uni non possono vivere senza gli altri.

LA DEVINGTON UNIVERSITY

Fin dalla sua fondazione, nel 1824, per volere del duca William Cavendish e della sua famiglia, la Devington University ha accolto giovani talenti da ogni parte dell'Inghilterra. Un college inizialmente maschile, aperto alle donne nel 1927, offre tre facoltà molto esclusive: il dipartimento di Scienze, fondato da Cavendish in persona, il dipartimento di Arte e Letteratura e quello di Legge.

Con gli anni, l'importanza della Devington è cresciuta, e così la sua fama. In particolar modo da quando la nazione ha sviluppato il sistema dei Donatori: da lì sono usciti tra i più celebri Dotati degli





ultimi decenni, compreso un ministro della Salute e un presidente della Banca Centrale. Ma non solo. La Devington ha anche formato tra i Donatori più eroici che l'Inghilterra ricordi. John Thompson, ad esempio. Un promettente studente che, arrivato alla terza donazione, ha rinunciato alla possibilità di terminare il Programma per proseguire le donazioni, per il bene del Paese. Thompson è arrivato addirittura a cinque interventi prima della sua dipartita.

La Devington, come tutti gli altri college, ha il compito di dividere i giovani laureati nelle due classi. Ma non si tratta di un'università qualsiasi. Prestigiosa e antica, la sua fama la fa risplendere tra gli istituti più validi della Gran Bretagna. Non solo offre la migliore istruzione, la migliore preparazione all'esame finale e ogni possibilità di comprendere appieno quale sia la giusta strada per ogni studente. Ma si vocifera anche che, in virtù della sua storia e del suo prestigio, gli Esaminatori Ministeriali tengano in gran conto il parere di professori e personale scolastico, quando si tratta di prendere la decisione finale e di assegnare i giovani a Dotati o Donatori.

Alla Devington si imparano nozioni accademiche di livello, ma anche i sani principi, i valori e il duro lavoro su cui si fonda la nazione.

«Traditio. Integritas. Communitas.»

Questo è il motto della Devington, e ci si aspetta che tutti - studenti e professori - lo onorino. Dal primo all'ultimo giorno.

LE LEZIONI

Ogni corso di studi alla Devington prevede un ciclo di lezioni specifico:

Letteratura, Arte e Latino per la facoltà di Arte e Letteratura.

Biologia, Psicologia e Astronomia per la facoltà di Scienze.

Diritto, Retorica ed Etica per la facoltà di Legge.

In più, tutti gli studenti frequentano un **CORSO A SCELTA**, a scelta tra quelli delle altre facoltà. E un corso **EXTRACURRICOLARE**, a scelta tra:

Teatro, Musica o Atletica.

Dunque, il programma di ogni studente si compone di **CINQUE CORSI**, i tre corsi di facoltà, più un corso a scelta tra quelli delle altre facoltà, più un extracurricolare. Tutte le lezioni hanno la durata di 45 minuti, più 15 minuti accademici per eventuali spostamenti o preparazioni.

Le lezioni sono tutte obbligatorie. Ogni assenza ingiustificata ha un peso rilevante sul curriculum scolastico del singolo studente. Inoltre, è richiesta la massima puntualità e il massimo rispetto per i professori, la materia e il contesto universitario. Alle lezioni ci si presenta in orario e in ordine: gli interventi e le iniziative degli studenti sono bene accetti e incentivati, nell'ottica dello spirito costruttivo e di comunità della Devington. Al contrario, ogni violazione delle regole porta all'allontanamento dalla lezione, e il reiterarsi di comportamenti scorretti a punizioni più severe.





Ogni personaggio troverà nella scheda le lezioni che deve frequentare per il suo corso di studi. Tuttavia è **liberissimo di frequentare PIÙ DI UN CORSO A SCELTA, e/o PIÙ DI UN CORSO EXTRACURRICOLARE**, se il suo orario glielo permette. Per esempio, uno studente che canta nel coro può perfettamente far parte anche del gruppo di teatro. Basterà avvisare il professore incaricato. Al tempo stesso, presentarsi a più di un corso extra è ugualmente ben visto.

ORARIO DELLE LEZIONI

- **VENERDÌ 4 PM**
 - Lezione di **Coro**, in Aula Scienze
 - Lezione di **Atletica**, in cortile
 - Lezione di **Teatro**, in Aula Legge
- Venerdì 5 PM
 - Lezione di **Diritto**, in Aula Legge
 - Lezione di **Letteratura**, in Aula Lettere
 - Lezione di **Biologia**, in Aula Scienze
- Venerdì 6 PM
 - Lezione di **Retorica**, in Aula Legge
 - Lezione di **Arte**, in Aula Lettere
 - Lezione di **Psicologia**, in Aula Scienze
- Venerdì 7 PM
 - Lezione di **Etica**, in Aula Legge
 - Lezione di **Latino**, in Aula Lettere
 - Lezione di **Astronomia**, in Aula Scienze
- Venerdì 8 PM
 - *Cena*, in Refettorio
- **SABATO 10 AM**
 - *Colazione*, in Refettorio
- Sabato 11 AM
 - Lezione di **Diritto**, in Aula Legge
 - Lezione di **Letteratura**, in Aula Lettere
 - Lezione di **Biologia**, in Aula Scienze
- Sabato 12 AM
 - Lezione di **Retorica**, in Aula Legge
 - Lezione di **Arte**, in Aula Lettere
 - Lezione di **Psicologia**, in Aula Scienze
- Sabato 1 PM
 - *Pranzo*, in Refettorio
- Sabato 2 PM
 - Lezione di **Etica**, in Aula Legge
 - Lezione di **Latino**, in Aula Lettere
 - Lezione di **Astronomia**, in Aula Scienze
- Sabato 3 PM
 - Lezione di **Coro**, in Aula Scienze
 - Lezione di **Atletica**, in cortile
 - Lezione di **Teatro**, in Aula Legge
- Sabato 4 PM
 - **Corso a scelta di Diritto**, in Aula Legge
 - **Corso a scelta di Letteratura**, in Aula Lettere
 - **Corso a scelta di Biologia**, in Aula Scienze
- Sabato 5 PM
 - **Corso a scelta di Retorica**, in Aula Legge
 - **Corso a scelta di Etica**, in Aula Lettere
 - **Corso a scelta di Astronomia**, in Aula Scienze
- Sabato 6 PM
 - **Corso a scelta di Arte**, in Aula Legge
 - **Corso a scelta di Latino**, in Aula Lettere
 - **Corso a scelta di Psicologia**, in Aula Scienze
 - Allenamento di **Atletica**, in cortile
- Sabato 7 PM
 - “Battaglia della Devington” – gara di **Atletica**, in cortile
- Sabato 8 PM
 - *Cena*, in Refettorio
- Sabato 9 PM
 - Prove del **Coro**, in Aula Scienze
- Sabato 10 PM
 - Concerto del **Coro**, e Ballo di fine anno, in Aula Legge
- Sabato 11 PM
 - Prosegue il Ballo di fine anno, in Aula Legge
- **DOMENICA 9 AM**
 - *Colazione*, in Refettorio
- Domenica 11 AM
 - Esame finale
- Domenica 12 PM
 - Prove generali di **Teatro**, in Aula Legge
- Domenica 1 PM
 - *Pranzo*, in Refettorio
- Domenica 2 PM
 - Spettacolo di Teatro, in Aula Legge
- Domenica 3 PM
 - Consegna dei Diplomi



PERSONAGGI CELEBRI DELLA DEVINGTON

- **Bromfield** fa parte della famiglia reale. I suoi genitori sono la principessa Anne e il duca di Argyll, William Bromfield. Non è in discendenza per il trono, ma è pur sempre nipote della regina per via matrilineare.
- Tuttavia, alla Devington, il nome che conta di più è quello dei **Cavendish**, discendenti di William Cavendish, il fondatore dell'Università. Più reali dei reali.
- Il padre di **P. Wingrove**, George Wingrove, è un comandante dell'esercito, decorato da sua Maestà in persona.
- Fotografi di tutto il mondo hanno ritratto **C. Lloyd** e quella che la BBC ha definito la sua "decadente bellezza". Hanno fatto scalpore i suoi nudi sul London Bridge ed è ormai un'icona la sua "crocifissione senza veli" con in testa la corona d'Inghilterra anziché quella di spine. The Sun e gli altri giornali scandalistici, invece, chiamano Lloyd "the sick beauty", anche visti i suoi eccessi, fra party, alcol, e, si vocifera, droghe.
- **Celia Armitage**, insegnante di teatro, a otto anni era una notissima star di Hollywood.
- **Roger Dixon**, che ora si occupa di atletica, ha un glorioso passato sportivo e ha conquistato un oro e due bronzi olimpici nel salto in lungo.
- **John Thompson**, zio di O. Thompson, è il Donatore più celebre del Paese. Dopo aver raggiunto la terza donazione, ha deciso stoicamente di proseguire ed è arrivato a cinque, prima di passare a miglior vita, per la somma gloria dell'Inghilterra.
- **Mason** è un cognome tristemente noto a causa di Paul Mason, studente molto malato e fragile che si è tolto la vita nell'infermeria della Devington, nell'anno scolastico 1988/1989.
- Andrew Scott, padre di **M. Scott**, è un noto politico membro del partito laburista.





TRADIZIONI E RITUALI

CONSUETUDINI E FATTI NOTI

La Devington è una scuola antica, e come tale piena di rituali e tradizioni. Sebbene vi siano luoghi misteriosi, dove nessuno può entrare, ci sono anche molti riti e fatti noti al pubblico, che tutti conoscono e rispettano. Forse non tutti sanno cosa succede nella sala professori, o quando si chiudono le porte dei club, o nel parco, ma tutti quanti hanno sentito voci e storie almeno una volta.

- Quando un insegnante entra in classe, tutti gli studenti si alzano e salutano. Quando lo incontrano fuori dall'aula, lo salutano rispettosamente. Gli studenti si rivolgono sempre a insegnanti e membri del personale chiamandoli sir o ma'am, o eventualmente professore e professoressa.
- Alcuni studenti si fanno chiamare sir o lady senza avere davvero dei nobili natali. Nessuno ne conosce la ragione.
- Alcuni studenti vengono sentiti ripetere la frase "gnoti seautòn", anche se alla Devington non è mai esistito un corso di greco.
- Tutti sanno che alla Devington, quando il pudding viene servito in tavola, sono i membri del Pudding Club i primi a potersene servire, e possono anche decidere di non permettere a qualcuno di mangiarlo.
- Tutti sanno anche che i membri del Pudding Club sono i primi a poter scegliere dove sedersi in classe.
- I membri del Pudding Club possono chiedere agli altri studenti di cedere il passo, e loro non si possono rifiutare.
- Il professore di riferimento del Pudding Club, tradizionalmente l'insegnante di Biologia, è noto come Golden Spoon. Lo studente che guida il club, invece, viene chiamato Silver Spoon.
- Un numero del Bloomsbury, uscito nei primi mesi del senior year, riporta questa notizia: "Pare proprio che qualcuno, ieri notte, abbia dato una lezione a S. O'Donnell. Questo personaggio, noto nel sottobosco studentesco per non aver mai comprato neppure una biro coi propri soldi - benché vanti una gran ricchezza di famiglia - ha fatto ritorno nel dormitorio con la faccia sporca di fango e, pare, in lacrime. Consolati, O'Donnell: anche metà dei tuoi presunti amici piangono ogni volta che ti vedono nei paraggi!"
- Ogni anno, a fine anno, vengono pubblicati sul giornale i Bloomsbury Awards: i premi che racchiudono la classifica degli studenti (e professori...) più meritevoli di un dato titolo, decisamente irriverente e quasi sempre offensivo. Tra i premi assegnati l'anno precedente: LECCACULO DELL'ANNO a Gibbs, VORREI MA NON POSSO a P. Wingrove, mentre Bennet ha conquistato il premio INVISIBILE. Con coraggio, qualcuno ha addirittura assegnato al professor Dixon il premio REPRESSO DELL'ANNO.
- Ogni anno, a fine e a inizio anno, i Sognatori Sconosciuti compiono un'opera d'arte scandalosa. Quest'usanza viene chiamata "L'origine del sogno" a inizio anno e "La fine del sogno" a fine anno. Tra le opere più note della storia della Devinton, la sedia dello studio del preside trasformata in un trono di rovi e spine.
- Tutti hanno sentito, almeno una volta, parlare di riti magici in grado di influenzare l'esito degli esami,





o addirittura di prevedere il futuro.

- Non è raro, nelle notti più scure, sentire versi di animali e grida venire dalla foresta.
- Ogni anno, a fine anno, il coro della scuola si esibisce in una performance. La stessa cosa fa il gruppo di teatro.
- Gli studenti che frequentano il corso di atletica si sfidano ogni anno in una partita alla “Battaglia della Devington”, uno sport tradizionale molto sentito, in cui ogni facoltà compete con la propria squadra. Tutti quanti, anche chi non partecipa alla sfida, fa il tifo e si schiera.
- Tutti sanno che è possibile venire cacciati da una società segreta o club, se se ne violano le regole. E tutti sanno che, a quel punto, è molto difficile farsi ammettere da un altro gruppo: in parte si tratta di una questione di rispetto per la società che ha escluso lo studente, in parte è una questione di principio. Nessuno, alla Devington, ama la merce avariata.
- Durante il primo e l'ultimo giorno alla Devington, è tradizione che la maggior parte degli studenti e dei professori dormano dentro la scuola. Fanno eccezione alcuni gruppi specifici, tra cui ad esempio i membri del Pudding Club e la redazione del Bloomsbury.
- Alla Devington non si fuma e non si beve, e tanto meno si assumono sostanze stupefacenti. Le conseguenze per chi lo fa sono molto severe. Tuttavia, ciò non ha mai impedito i tentativi di trasgressione.

IL BALLO

Il ballo di fine anno segna la fine delle lezioni alla Devington University e l'inizio dell'estate. Rappresenta l'ultimo grande evento che coinvolge studenti e professori prima dell'addio. In particolar modo, il ballo è significativo per gli studenti dell'ultimo anno, che danzano al ritmo delle antiche storie della Devington un'ultima volta.

Tra gli studenti e le studentesse dell'ultimo anno vengono tradizionalmente eletti il re e la regina della festa: **Oberon e Titania, che vengono incoronati e diventano, per il tempo del ballo, i Signori dell'Università.**

Sono gli studenti stessi a scegliere i loro rappresentanti. Alla fine della loro ultima lezione, gli insegnanti raccolgono i voti e poi li spogliano in segreto. Poco prima del ballo, comunicano ai due vincitori il loro ruolo, intimandogli di tenerlo assolutamente segreto. All'inizio della festa, i due studenti eletti fanno il loro ingresso trionfale in coppia, mascherati, annunciati da musica e canti, e tutti quanti si inchinano al loro passaggio. Tradizionalmente, Oberon e Titania fanno poi un breve discorso evocativo sulla scuola e sul percorso alla Devington. Dopo di ciò, vengono salutati personalmente dai loro invitati, che rendono omaggio con una riverenza. Alla fine, aprono le danze. La finzione viene tenuta per tutta la durata del ballo, durante il quale ogni desiderio dei sovrani è un ordine.





ISPIRAZIONI ED ESTETICA

COSTUMI

La Devington University ha regole molto rigide, per quanto riguarda l'abbigliamento e il decoro. A tutti, studenti e professori, è richiesto di presentarsi in aula e alle attività comuni in ordine e con un vestiario consono.

Per gli studenti: è richiesto un abbigliamento che ricordi una divisa scolastica. Pantaloni o gonna al ginocchio, dritta oppure a pieghe, nei toni del grigio o del nero; giacca oppure gilet, o pullover, grigi o neri; camicia bianca; calze o calzettoni, scarpe senza tacco. Lo staff fornirà a tutti una cravatta rossa e lo stemma della scuola (una patch ricamata 7x5 cm, con il velcro M/uncino; consigliamo di cucirsi una striscia di circa 3 cm di velcro F/asola, ovvero quello "morbido", sul vestito o zaino dove si vuole attaccare la patch). È possibile spaziare un po' su accessori e capi d'abbigliamento, restando all'interno della palette cromatica e delle indicazioni di stile (dark academia). Consigliamo inoltre di portare una borsa, per eventuale materiale come quaderni, penne o matite, e un orologio. **Gli studenti che hanno come corso extracurricolare ATLETICA dovranno provvedere a portare anche una tenuta adatta a fare sport**, ad esempio una polo o una t-shirt e dei pantaloni comodi, con scarpe da ginnastica. I colori accettati restano sempre il bianco, grigio, nero e tonalità affini, più il bordeaux.

Per i professori: c'è più libertà, per quanto riguarda l'abbigliamento. Nessuna linea guida cromatica o di stile, purché i capi scelti siano coerenti con il mood e l'ambientazione generale. Consigliamo anche a loro di portare una borsa, per eventuale materiale come quaderni, penne o matite, registro, e un orologio.

Se avete dei dubbi, potete dare un'occhiata alla **bacheca Pinterest:**

<https://www.pinterest.it/fcicetti/so-young/>

Oppure domandare consiglio sul nostro **gruppo costumi:**

<https://www.facebook.com/groups/769027900180622>

Se le lezioni sono caratterizzate dalla rigida sobrietà, esiste un'occasione in cui gli studenti e i professori possono dare libero sfoggio al loro estro: **il ballo di fine anno**. Lì, l'eccezione diventa la regola. Ogni eccesso è concepito e incoraggiato, e la festa diventa il momento per mostrare qualcosa di sé, stupire, colpire, infiammare gli animi con scandalo o eleganza.

Tutti i personaggi sono invitati a indossare l'outfit che preferiscono, tenendo presente che il larp è ambientato negli anni Novanta.



ISPIRAZIONI

So Young è un larp che prende ispirazione dal romanzo “Non lasciarmi” di Kazuo Ishiguro. Vogliamo sottolineare però una differenza fondamentale: a differenza del romanzo, i protagonisti sono persone reali. Non ci saranno cloni, né dichiaratamente, né di nascosto. Non ci saranno sorprese né storie da svelare, né alcun tipo di mistero sulla natura di Donatori e Dotati. Tutto è come sembra: un carosello di tradizioni misteriose, intrecciate alla realtà crudele e razionale, lasciata fuori dai corridoi eleganti della Devington University.

Il nostro mood e la nostra storia prendono ispirazione da:

Non lasciarmi, Kazuo Ishiguro (romanzo)

Non lasciarmi, Mark Romanek (film)

Dio di Illusioni, Donna Tartt (romanzo)

L'attimo fuggente, Peter Weir (film)

Le regole dell'attrazione, Bret Easton Ellis (romanzo)

The promised neverland, Kaiu Shirai e Posuka Demizu (manga)

3%, Pedro Aguilera (serie tv)

Playlist musicale per ispirazione: <https://tinyurl.com/musicasy>



PERSONAGGI

GLI STUDENTI

Gli studenti della Devington rappresentano *il meglio*. Accolti per i loro talenti nella scuola più antica della regione, sono abituati alle rigide regole del college, che esige da loro niente di meno della perfezione. Al tempo stesso sanno che insegnanti e mentori sono a loro disposizione per incoraggiare le loro attitudini, spingerli al miglioramento e trovare la loro strada nella vita. Quale che sia.

La maggior parte dei giocatori interpreterà uno studente dell'ultimo anno della Devington University e ripercorrerà, attraverso la narrazione, la sua storia personale, dal primo all'ultimo giorno, passando attraverso le esperienze più significative. **Vivrà appieno la vita scolastica, con i suoi orari e la sua ritualità, le lezioni e gli esami, le regole scritte e quelle non scritte.** La sua storia si dipanerà attraverso gli anni universitari, **fino ad arrivare alla laurea e alla decisione finale tra Donatori e Dotati.** Un viaggio verso un destino crudele e angosciante, addolcito dalle amicizie e dalle aspirazioni della piccola comunità scolastica.

Parole chiave: ansia da prestazione, competizione, amicizia, leggerezza, destino.





I PROFESSORI

Se gli studenti della Devington rappresentano le menti più brillanti e promettenti della regione, i loro professori sono l'eccellenza tra le eccellenze. Scelti tra i migliori Dotati d'Inghilterra, o tra i più meritevoli Donatori in attesa di cominciare il ciclo, dedicano la loro vita all'insegnamento e alla cura dei loro ragazzi. Impeccabili, colti, preparati, ispirati, severi ma accoglienti: i professori della Devington hanno un legame indissolubile con il college e le sue tradizioni, ma soprattutto con gli studenti. Dalle loro mani e dalle loro menti, infatti, passano gli strumenti che ne decideranno il destino.

Gli adulti che vivono e insegnano alla Devington University conoscono già il loro posto nel mondo. I giocatori che interpreteranno gli otto insegnanti della scuola **vivranno l'esperienza del mentore, della guida, dell'ispiratore**. Saranno chiamati a correggere esami, consultare lettere di raccomandazione, prendere decisioni e affrontare il peso delle loro azioni. E soprattutto, ovviamente, a **preparare e tenere le lezioni per la loro classe**. Non immuni alle rigide regole della scuola, anche loro faranno parte di club e società dalle tradizioni centenarie. Ma quello che avviene di notte non entra mai nelle aule. Lì, il personale della Devington ha un solo compito: aprire le menti e guidare i giovani verso il loro brillante futuro.

Parole chiave: responsabilità, dedizione, senso di colpa, dovere, affetto.

GUIDA PRATICA PER I PROFESSORI

I giocatori e le giocatrici che decideranno di interpretare un insegnante, svolgeranno un ruolo delicato all'interno del sistema di gioco.

In primo luogo, sarà loro richiesto di preparare delle lezioni per la loro materia. Gli insegnanti terranno **tre lezioni**:

- Una lezione il primo giorno (la prima lezione del primo anno della classe su cui si focalizza il nostro gioco);
- Una lezione il secondo giorno (l'ultima lezione dell'ultimo anno della classe);
- Una lezione il secondo giorno, per chi ha la loro materia come CORSO A SCELTA.

Oltre alle lezioni, i professori dovranno preparare un esame finale che si terrà la domenica. Non è necessario essere dei luminari, tuttavia è necessario essere credibili e preparati. Per questo, lo staff sarà pronto a rispondere alle domande e ai dubbi dei giocatori che interpretano un professore, e aiutarli nella preparazione del loro corso.

Vorremmo dare ai professori alcuni consigli pratici.

- Un insegnante, alla Devington, è prima di tutto un esempio. Per questo ci si aspetta che si comporti sempre secondo le regole della scuola.





- Un insegnante pretende rispetto dovuto: che lo si saluti quando lo si incrocia nei corridoi, che lo si chiami signore, professore, professoressa.
- Un insegnante è parte della scuola, esattamente come gli studenti. Ci sono alcuni luoghi dove è l'autorità assoluta, ad esempio in classe o nelle situazioni scolastiche ufficiali. Ci sono luoghi dove ha un ruolo alla pari, o quasi, con gli studenti, ad esempio nelle società segrete e nei club. Ci sono dei luoghi dove, invece, è preferibile che non intervenga. Ad esempio sconsigliamo fortemente agli insegnanti di imbucarsi alle feste degli studenti, o di fare irruzione a un party segreto nel dormitorio: in quelle situazioni, riservate agli studenti, è bene che i professori lascino ai giovani un certo spazio di gioco.
- Un insegnante è un mentore. Questo vuol dire che è a disposizione degli studenti, e gli studenti fanno ricorso a lui o lei in caso di necessità.
- Infine, consigliamo di essere preparati e autorevoli. Un insegnante è la faccia dell'Università. E l'Università non vuole dover sfigurare.

È fatto divieto di giocare cercando volontariamente di mettere in difficoltà i professori puntando sulle loro conoscenze della materia. I giocatori non sono dei veri insegnanti, e avranno delle comprensibili carenze. Gli studenti e le studentesse più ribelli possono interpretare il loro ruolo in molti altri modi (ad esempio interrompendo la lezione, sedendo in maniera scomposta, facendo gesti dimostrativi...) ma **mai accusando l'insegnante di incompetenza.**

Lo stesso vale per gli studenti. **Il primo della classe è il primo della classe a prescindere dalla bravura o dalla conoscenza pregressa di chi lo interpreta.** Evitiamo domande troppo complesse su argomenti non toccati durante il gioco, o dettagli che presuppongono uno studio approfondito da fare prima del gioco.

PERSONAGGI LEGGERI

In *So Young* è possibile partecipare come Personaggi Leggeri, qualora i posti regolari fossero esauriti. Questi giocatori pagano una quota scontata e ricevono un personaggio ridotto, con un background inquadrato nella storia ma abbastanza generico e con un piccolo numero di interazioni iniziali. A parte questo giocano l'evento normalmente, come tutti gli altri personaggi. Inoltre, i Personaggi Leggeri fungono da lista d'attesa: se uno dei normali iscritti disdice la partecipazione, sarà uno di loro a rimpiazzarlo.

I personaggi leggeri di *So Young* saranno assistenti dei professori. Ogni assistente partirà associato a un insegnante, e di conseguenza alla sua materia e alla sua società segreta o club. Lo staff fornirà la relazione che lega professore e assistente, e dei suggerimenti per altri legami, che il Personaggio Leggero potrà sviluppare in autonomia, accordandosi prima del gioco o vivendoli durante.





STRUTTURA DELLA SCHEDA

Le schede dei personaggi di *So Young* sono divise in due parti principali, per fornire al giocatore uno specchio di com'era il suo personaggio appena arrivato alla Devington, e come è diventato successivamente. Tutte le schede vogliono offrire spunti di gioco, ma non sono copioni: i dettagli possono essere adattati alla volontà di chi li interpreta. Anzi, vi invitiamo ad arricchire i personaggi, farli aderire a voi, farli vostri.

LETTERA DI PRESENTAZIONE

La prima parte della scheda è costituita dalla lettera di presentazione del personaggio, inviata poco prima di essere ammesso (o assunto) alla Devington. Racchiude il passato, le speranze e i sogni del pg, dà una linea guida su chi era (e forse è ancora), e aiuta il giocatore a interpretare il personaggio durante la prima giornata di gioco.

IL SENIOR YEAR

Questa parte riassume il cuore del personaggio: chi è ora, la spinta e la sua storia attuale, e guida l'interpretazione del secondo e terzo giorno di gioco.

PERSONALITÀ

Questa parte è un ELENCO stringato delle caratteristiche del personaggio, sotto forma di aggettivi.

SUGGERIMENTI

Nelle suggestioni racchiudiamo riferimenti metaforici per guidare l'interpretazione del personaggio, nella caratterizzazione e nella gestualità, e dare al giocatore delle indicazioni evocative per personalizzare il pg.

CHIAVI

Sono veri e propri suggerimenti di gioco, relativi a fatti, abitudini e azioni, che possono essere ripresi letteralmente oppure usati solamente per ispirazione.

LEGAMI

Sono i legami del personaggio, relativi al passato o al presente. Possono essere specifici o più vaghi, aperti. Nel secondo caso, i giocatori sono liberi di riempire il vuoto a loro piacimento, e se vogliono concordare assieme i dettagli.

SCHEDE DI GRUPPO

Uguali per tutti i membri del gruppo, descrivono le dinamiche della classe e della società segreta o palese.





GRUPPI DI GIOCO

Ogni personaggio di *So Young* appartiene a due principali gruppi di gioco: la classe, che dipende dalla Facoltà a cui è iscritto, e la società segreta o club. Ovviamente, ciascuno è invitato a creare legami anche al di fuori di questi gruppi, sfruttando ad esempio le camerate, il coro, il teatro, l'atletica o i corsi a scelta.

Vediamo nel dettaglio le caratteristiche di Classi e Società e Club.

CLASSI

FACOLTÀ DI ARTE E LETTERATURA

Studiare Arte e Letteratura alla Devington University implica il possesso di ottime doti critiche, di lettura e scrittura, e uno spiccato senso artistico. Ma non solo. La Facoltà racchiude le menti più brillanti ed eccentriche, incoraggia il pensiero laterale, la creatività e la produzione di arte vera e propria.

Chi si iscrive a questo corso affronta non solamente lezioni di letteratura inglese e arte, ma si approccia anche al latino, seguendo il dogma per cui una buona educazione parte sempre dalla tradizione. Alcuni dicono che si tratti di un minuscolo tentativo di tamponare il progressismo dilagante all'interno del corso di laurea. Ultimo creato in ordine di tempo - la sua fondazione risale solamente nel 1985 - senza dubbio racchiude al suo interno gli spiriti più innovativi e modernisti e non manca di far storcere il naso a chi crede che le antiche ritualità della Devington non vadano messe in discussione.

Chi appartiene a questa facoltà andrà incontro a un tipo di gioco centrato su: **individualismo, estro, anticonformismo, arte, scandalo in opposizione alle rigide tradizioni.**

Lezioni obbligatorie previste: Letteratura, Arte e Latino.

FACOLTÀ DI SCIENZE

Prima in ordine di tempo, e forse prima anche per prestigio, la Facoltà di Scienze è stata fondata da Lord William Cavendish in persona, nel 1824. È la più selettiva e inaccessibile: si vocifera infatti che molti degli aspiranti avvocati o artisti della Devington University abbiano scelto quella vocazione dopo aver fallito la difficile selezione di Scienze.



Gli esami della Facoltà sono spietati, ma anche oggettivi. La conoscenza determina chi va avanti e chi rimane indietro. Non manca, dunque, una grande pressione sugli studenti, che spesso rispondono creando **spirito di gruppo** e sostenendosi gli uni con gli altri.

Le malelingue insinuano che la casta di Scienze lavori solo per proteggere i suoi appartenenti e che in realtà la tanto decantata *selezione* non dipenda altro che da raccomandazioni, o da quanto sia gonfio il portafoglio dei genitori. Ma da che mondo è mondo, nessuno si cura di questo genere di chiacchiere.

Chi appartiene a questa facoltà andrà incontro a un tipo di gioco centrato su: **elitarismo, cameratismo, determinazione, privilegio, spirito di gruppo.**

Lezioni obbligatorie previste: Biologia, Astronomia e Psicologia.

FACOLTÀ DI LEGGE

Fondata nel 1901, la Facoltà di Legge della Devington ha prodotto per decenni i migliori giuristi, avvocati, criminologi e politici del Paese. Il corso di laurea richiede un impegno intellettuale avanzato e il confronto con alcune delle questioni più difficili del diritto e della teoria giuridica: un percorso caratterizzato da rigore, profondità e raffinatezza concettuale.

Qualcuno afferma che gli studenti di Legge imparino più l'adesione formale alle regole e lo sfruttamento dei cavilli, che non le regole stesse, e che questa sia la loro chiave di successo nella vita.

Quale che sia la ragione, tuttavia, è un dato di fatto che gli studenti di Legge della Devington siano tra coloro che possiedono i migliori strumenti per avere successo fuori dall'Università. Ed eleganza e spregiudicatezza sono solo due degli elementi da prendere in considerazione.

Chi appartiene a questa facoltà andrà incontro a un tipo di gioco centrato su: **apparenza, giustizia e principi, retorica, rispetto delle regole, eleganza, mondanità.**

Lezioni obbligatorie previste: Diritto, Etica e Retorica.





CLUB

IL BLOOMSBURY GROUP

Si tratta del club di letteratura, ispirato allo storico gruppo di cui faceva parte, fra gli altri, Virginia Woolf. I suoi membri sono anche redattori del giornale scolastico, il noto "Bloomsbury", famoso per le sue osservazioni ficcanti, ironiche e taglienti, firmate sempre a nome della redazione, che protegge la libertà di espressione e l'identità dei suoi membri. Il Bloomsbury è sempre alla ricerca della notizia, dello scandalo e dello scoop: niente conta di più della libertà espressiva e della verità.

I SOGNATORI SCONOSCIUTI

Il club artistico riunisce gli spiriti liberi, i bohémien, le anime inquiete che vogliono dare sfogo alla loro espressione creativa. I Sognatori venerano l'arte: l'arte per provocazione, l'arte per scandalo, l'arte per se stessa. Come usanza del club ogni anno, nel primo e nell'ultimo giorno di lezione, i Sognatori compiono in segreto un'opera artistica scandalosa e sensazionale, messa poi in mostra di fronte all'intera scuola. Qualcuno definisce la loro opera immorale, indecente o addirittura oscena, ma nonostante questo, gli insegnanti hanno sempre mostrato una certa indulgenza. Dopotutto, si tratta anche in questo caso di una tradizione della Devington.

IL PUDDING CLUB

Il sangue conta. E conta più che mai. Solo i rampolli delle migliori famiglie possono entrare a far parte del Pudding Club. Questo antichissimo club riunisce l'élite, i giovani rampolli di nobili natali, e da sempre accoglie i discendenti di Cavendish stesso. Il nome del club ha origine nei primi anni dopo la fondazione dell'Università, quando il cibo della mensa non era molto soddisfacente, e gli studenti ricchi si facevano arrivare il pranzo dalla locanda del paese. In particolar modo, pudding. I tempi, da allora, sono cambiati, ma l'usanza è rimasta. I membri del Pudding Club conservano ancora oggi numerosi privilegi, tra cui quello di servirsi per primi, a tavola, della famosa pietanza che dà loro il nome.





SOCIETÀ SEGRETE

L'ORDINE DELLA LUNA CRESCENTE

L'Ordine della Luna Crescente raccoglie i giovani dal forte senso della morale, i moderni cavalieri, i più duri, quelli che vigilano sul rispetto delle regole e sulla loro applicazione. Non si può essere giusti se non si cerca di rendere giusti anche gli altri. Ispirati agli antichi cavalieri, sono caratterizzati da una ritualità militaresca e cameratesca: chi tocca uno, tocca tutti quanti. Chi non interviene per difendere la legge, viene ammonito. Chi turba l'ordine, viene punito. Nelle loro riunioni, si sussurra di spade e antiche leggende della misteriosa Britannia.

LES LUMIÈRES

Sono una società segreta ispirata al mito della caverna, a Platone, ai Lumi, alla maieutica. Centrati sul culto della ragione, sull'indagine, sulla scienza, sottopongono loro stessi a prove e interrogatori per arrivare a conoscere, e conoscersi. Si muovono nel buio per arrivare a vedere la luce, e si sostengono come una famiglia nel processo. Non mentono mai. La menzogna e l'inganno non sono contemplati, per arrivare al Vero. Si oppongono a ogni forma di mistificazione e, se possono, espongono alla luce bugie e inganni.

METAMORPHOSIS

I Metamorphosis sono un gruppo legato al culto di Dionisio e di Bacco, ai piaceri portati all'estremo e al cambiamento. Si spingono all'eccesso, cercando di toccare così vette più alte della conoscenza e del sapere, oltre che del piacere. Sono legati alla natura, ai sentimenti, alla sessualità, alla crescita personale e all'animalità: si dice infatti che ogni membro sia associato a una bestia, e che possa abbandonarla solamente quando ha raggiunto la massima evoluzione di se stesso. Nella notte della loro iniziazione, potreste sentire i membri del gruppo ululare, o miagolare, oppure chissà...

ORBIUM CAELESTIUM

Chi guarda le stelle guarda dalla parte giusta. I membri dell'Orbium Caelestium si interrogano sul movimento dei pianeti, sui cieli stellati, e si fanno guidare dalle suggestioni dello zodiaco, dell'astronomia e dell'astrologia. Si dice che sappiano vedere il futuro, o almeno è quello che si sforzano di fare: conoscere loro stessi e delineare quello che verrà, scrutandolo nei complessi meccanismi del cosmo. L'Orbium non crede solamente nella Magia. L'Orbium è magia. Plasma il mondo secondo complessi meccanismi, letti nelle stelle o nelle antiche storie, nei tarocchi o nelle rune sconosciute. C'è molto di più del Reale, per i membri di questa società segreta.



GENERE E TEMI

STILE DI GIOCO

So Young è un larp, ovvero un gioco di ruolo dal vivo, che si basa sulla libera interpretazione da parte dei suoi partecipanti. **Vestirai i panni di un personaggio della trama, scritto dallo staff e scelto da te, che dovrai interpretare secondo il tuo spirito e la tua iniziativa, all'interno della cornice narrativa.** Qualunque azione tu voglia compiere nel gioco, devi semplicemente farla fisicamente: gli unici limiti sono, ovviamente, la tua voglia di metterti in gioco, il comune buon senso e la legge italiana.

Il gioco non ha alcun fine competitivo. Lo scopo dell'evento è quello di costruire e vivere insieme un'avvincente narrazione collettiva.

In *So Young* i personaggi della storia potrebbero competere, ma i giocatori collaborano nella realizzazione di un dramma intenso, malinconico, romantico e coinvolgente. Al termine dell'evento non ci saranno vincitori, ma solo giocatrici e giocatori scossi dall'emozione per quello che hanno appena creato e vissuto, insieme.

La Scheda del Personaggio è il punto di partenza per l'azione. Definisce la rete sociale, la posizione, i vizi, le virtù e inclinazioni del tuo personaggio all'inizio del gioco. Tuttavia non è un copione da seguire alla lettera! Lo svolgimento del gioco e le scelte che farai potranno portarti in luoghi inaspettati. Potrai scegliere il personaggio a partire da una descrizione pubblica (o teaser).





LA VITA NEL COLLEGE

Lezioni in giacca e cravatta, feste nei dormitori, iniziazioni segrete nel cuore del bosco. **Un intreccio di regole, scritte e non scritte, che dominano la vita degli studenti.** Non si può calpestare l'erba se non si è giurata fedeltà a una statua nascosta in un pozzo, né servirsi il pudding prima del Golden Spoon: così recita la Prima Legge. **Il corpo è sacro**, non si può maltrattare o disprezzare in alcun modo. **Il sangue conta, ma ancora di più l'impegno, la dedizione, lo studio, l'estro e l'ingegno.** E la famiglia che ci si sceglie: quella con cui dividere una bottiglia di alcool rubato, o una sigaretta proibita. Quella con cui nascondersi sotto le coperte, prima dell'ultimo ballo, prima dell'ultimo esame, prima dell'ultimo giorno.

Accanto alle lezioni, che rappresentano la vita normale dell'Università, i primi e gli ultimi giorni alla Devington sono caratterizzati da eventi speciali: l'iniziazione a una società segreta, l'ingresso in un club, il ballo, il dormire nella scuola, l'esibizione del coro e del teatro, la gara sportiva detta Battaglia della Devington. Inoltre, vi sono le classiche routine giornaliere: la lettura del Bloomsbury oppure l'arrivo della posta da casa, un piccolo spiraglio sul mondo esterno.

UN LARP DISSONANTE

So Young è una storia drammatica che si snoda tra abitudini misteriose e antiche tradizioni, tra competizioni crudeli e speranze nel futuro. Il larp vuole offrire uno **spiraglio della vita di una classe di studenti**, imbrigliati dalle rigide regole della scuola ma anche, soprattutto, da quelle della società che li attende fuori. Il destino è nelle loro mani, ma anche già scritto. Le regole sono fatte per essere infrante, ma è anche impossibile ribellarsi. Tutti i piccoli gesti, le ritualità della scuola, dei gruppi di amici, il rapporto con i professori: ogni cosa assume una connotazione malinconica e dolceamaro.

Il nostro gioco si concentra sul **dualismo stridente** tra la normalità rigida e tradizionale dell'antico college e la crudeltà spietata della società esterna. Vogliamo porre l'accento **sull'ipocrisia e la doppiezza**, in un contesto dove il talento e l'impegno lottano per spiccare, a qualunque costo. **Competizione, comunità, sacrificio ed estro**: è più feroce il sistema o chi vi si adegua senza alcuna esitazione?

Serviremo ancora del tè, studieremo ancora latino e ascolteremo ancora della buona musica: poco importa se una parte di noi non raggiungerà la vecchiaia. Questa è solo un'altra regola della Devington e della nostra Inghilterra.

So Young porta in scena la vita quotidiana degli studenti all'ultimo anno della Devington University, con i loro amori e le loro insicurezze, le loro aspettative e le loro delusioni. Vuole trasportare i giocatori in una storia romantica sulle antiche tradizioni dei college inglesi, ma anche nel turbinio crudele della competizione per la sopravvivenza. *So Young* non è una storia violenta, né un racconto di ribellione: è **un gioco di dissonanze e ipocrisie, dove solo l'oggi è importante**, perché il domani è inevitabile. Dove quello che accade fuori dalla scuola resta fuori dalla scuola.





Un larp stridente, di compromessi e perbenismi, dove quello che conta è il voto più alto, la gara di cricket o una parola d'ordine sussurrata. Anche se fuori la morte attende.

UN LARP UCRONICO

Questa non è la nostra Inghilterra. Questo non è il nostro 1993. Da molto tempo, oramai, è così che in questo mondo si fanno le cose. Non c'è sorpresa, non c'è stupore né ribellione al sistema. Si tratta di un'altra tradizione da aggiungere alla lunga lista di regole da rispettare. Semplicemente. Sono decenni, non importa quanti, che la popolazione prospera grazie al sacrificio di alcuni: **i Donatori si immolano sull'altare della scienza, donando organi e tessuti per il progresso scientifico e per la salvezza dei Dotati.**

So Young è un larp ucronico, dove la divisione in classi della società inglese è realtà incrollabile e incontrovertibile. Come e perché si è arrivati a questo, non è parte del nostro gioco. L'ingiustizia del sistema non è oggetto di discussione. Durante il larp, non vi verrà mai richiesto di commentare le scelte del governo né tanto meno di agire per sovvertirle.

Fatta eccezione per lo straordinario progresso scientifico, il nostro scenario è identico agli anni Novanta che conosciamo, con la sua musica e le sue contraddizioni, il pop travolgente ascoltato di nascosto in un bagno, i colori sgargianti attenuati dalle divise scolastiche. Fuori, il mondo è un turbinio di speranza incrollabile, fede nel progresso e nella scienza, figlia di un decennio di boom economico e conquiste sociali.

WYSIWYG

Chi ama partecipare ad eventi larp sperimenta un modo particolare di divertirsi: fingere di essere qualcun altro. In fondo è quello che i bambini fanno di continuo: "giociamo che io ero...". **In So Young non facciamo altro che rimuovere il tabù sociale secondo il quale agli adulti non è permesso fingere, mentire, interpretare**, e su questo gettiamo le basi per un grande ed imprevedibile racconto collettivo.

Il centro del gioco sei tu, insieme al personaggio che hai scelto di interpretare. Non occorre essere un attore, né avere esperienza di recitazione. Fintanto che rimani nel tuo personaggio e reagisci a quello che succede intorno a te come se fosse reale, non puoi sbagliare. L'unica regola è "Tutto è come lo vedi" (**What You See Is What You Get**). Tutto ciò che esiste nel mondo di gioco è presente fisicamente nel mondo reale. Allo stesso modo, ogni azione che il tuo personaggio compierà dovrà essere eseguita realmente. Non è ammesso mimare una pistola con le dita, né descrivere a parole un'azione che si vuole compiere.

Siamo pronti a scrivere insieme la storia misteriosa, crudele e dissonante di questo ultimo anno alla Devington University.





MECCANICHE DI GIOCO

L'USO DEL TEMPO

So Young è un evento in cui lo scorrere del tempo non si sviluppa in maniera lineare. La maggior parte del gioco sarà collocato negli ultimi giorni prima della laurea della classe 1992/1993. Tuttavia alcune scene saranno collocate nel futuro, altre nel passato scolastico dei personaggi, e un'intera giornata sarà ambientata nel primo anno, nel primo giorno da matricole delle classi protagoniste.

IL VENERDÌ: UNA GIORNATA DA MATRICOLE

Il venerdì, ossia la prima giornata di larp, coincide temporalmente con il primo giorno alla Devington delle tre classi su cui si focalizza la vicenda. **Sarà dunque ambientato quattro anni prima del senior year**, nel 1989.

Si tratta di un salto indietro nel tempo, in cui i personaggi sono giovani, con ancora poca esperienza su quello che li aspetta all'interno del mondo universitario. Le lezioni di quella giornata saranno le loro prime lezioni in assoluto, e potranno stringere le prime amicizie, essere vicini a vecchi amici poi abbandonati nel corso degli studi, e soprattutto farsi ammettere a club e società segrete. Entro la notte del venerdì, ogni studente sarà entrato a far parte di un gruppo, affrontando il consueto rito di iniziazione. Il gioco terminerà la notte di venerdì, e riprenderà la mattina successiva, con un salto temporale nel 1993, verso gli ultimi due giorni alla Devington, gli esami, gli addi. La notte tra venerdì e sabato è fuori gioco.

Ovviamente, **i giocatori sono consapevoli in anticipo dei fatti accaduti in passato ai loro personaggi**. Sanno già di quale società fanno parte, chi diventerà un amico e chi un rivale, come cambieranno e matureranno, quali sorprese arriveranno nel corso di quegli anni. **Ma se i giocatori hanno piena consapevolezza del passato, i personaggi ne sono invece all'oscuro**. Lo scopo del gioco del venerdì non è primariamente sorprendersi o creare nuove interazioni, ma stabilire le basi di quello che inevitabilmente sarà. **Ad esempio:** mrs. Smith sa che non riuscirà ad essere ammessa all'Orbium Caelestium, ma come mai? Cosa è accaduto? Stuart ha sempre voluto far parte del Bloomsbury Group? Miss Jones e mr. Stone si sono persi di vista negli anni alla Devington, ma c'è stato un fattore scatenante? Quale?

Il venerdì permette di giocare tutti questi aspetti: tutto quello, cioè, che col tempo ha posto le basi per rendere studenti e professori le persone che saranno diversi anni dopo, alla fine dell'università.





IL SABATO MATTINA: AVANTI VELOCE

Il sabato e la domenica sono ambientati nel tempo corrente, ossia negli ultimi giorni prima della laurea, nel 1993.

Il sabato mattina, dopo la pausa notturna, i giocatori si raduneranno per un breve workshop che aiuterà nel salto temporale. Dopodiché, si entrerà in gioco.

L'ingresso in gioco avverrà con un **“avanti veloce”**. Una traccia audio con voce e musica aiuterà i personaggi a scorrere rapidamente i loro anni di università, dal primo all'ultimo. Tutti verranno guidati in una scena **muta**, che seguirà le indicazioni della voce narrante. **Durante questa scena i giocatori interpreteranno i loro personaggi solamente tramite gesti e azioni, focalizzandosi sul linguaggio non verbale.** La traccia audio darà delle suggestioni su cosa fare durante la musica.

L'idea che vogliamo trasmettere in questo “avanti veloce” è il passaggio inaspettatamente rapido dall'anno da matricole alla laurea, dal momento in cui sembra di avere tutta la vita davanti a quello in cui oramai la maggior parte delle cose sono già decise. Gli ultimi battiti per decidere il proprio destino.

I FLASHFORWARD

Dal sabato mattina saranno attive due meccaniche, che renderanno possibile giocare due tipi di scene speciali. La prima meccanica è quella del **flashforward**. Chi sceglie di giocare un flashforward dovrà contattare la segreteria scolastica o altro personale, chiedendo di **“accedere alla biblioteca”**, e verrà segnato su una lista. Quando verrà il suo turno potrà entrare in una stanza dove **avrà la possibilità di vivere una scena del suo futuro, a qualche anno di distanza rispetto alla sua laurea.** Ciascuno può accedere alla stanza da solo oppure in compagnia di un altro personaggio. Tutti coloro che entrano nella stanza interpreteranno il loro personaggio **nel futuro**. **La scena sarà guidata dallo staff**, che interpreterà uno o più png.

COSA SUCCEDDE NEL FLASHFORWARD?

Il giocatore vivrà un momento del suo futuro. Scoprirà dunque in anticipo rispetto alla fine del larp se il suo personaggio finirà smistato tra i Donatori o tra i Dotati.

Il giocatore che decide di vivere il flashforward **affronterà il resto dell'evento con la consapevolezza del destino che aspetta il proprio personaggio.** Il personaggio, al contrario, sarà ovviamente all'oscuro di ciò che lo aspetta fino agli ultimi momenti. **Non è in nessun caso obbligatorio giocare la scena flashforward!** Consigliamo anzi di scegliere di giocarla solo se si è convinti di voler conoscere in anticipo il proprio finale, e se si ritiene che saperlo possa essere un'aggiunta interessante al proprio gioco, e non un impedimento.

PERCHÉ GIOCARE IL FLASHFORWARD?

Giocare il proprio futuro in anticipo permetterà di vivere con consapevolezza gli ultimi momenti di gioco, aumentando la drammaticità delle scene. Si potranno fare delle scelte specifiche, orientate





all'inevitabile destino (ad esempio, stringere un forte legame con qualcuno, litigare, credere fermamente di finire nei Dotati e finire nei Donatori, impegnarsi per finire tra i Dotati e avere successo, chiedere una raccomandazione, etc...).

LA BLACKBOX

Dal sabato sarà attiva anche una seconda stanza speciale: la blackbox. Questa meccanica permetterà ai personaggi di vivere una scena del loro passato alla Devington, collocata tra il primo e l'ultimo anno. La scena, in questo caso, è libera. Chiunque può entrare nella stanza (se non è già occupata da qualcuno) con un qualsiasi numero di altri personaggi. Per chiedere a un personaggio di vivere insieme la blackbox basterà invitarlo a una "pausa studio".

La stanza avrà a disposizione oggetti e prop o piccoli spunti che potranno ispirare i giocatori durante la scena. Chi vuole, può anche portare con sé uno o più oggetti esterni significativi. Saranno i giocatori stessi a scegliere liberamente il tema e il momento temporale in cui è collocata, oltre che a settare il mood.

Lo scopo della blackbox è giocare dettagli del passato, della storia universitaria, stringere e rafforzare legami. Il focus della scena è sulle persone e sulle loro interazioni. Si può giocare la blackbox quante volte si desidera, con quante persone si desidera (sempre nel rispetto degli altri partecipanti - ossia ricordandosi che si tratta di una meccanica che deve rimanere accessibile a tutti).

Non è in nessun caso obbligatorio giocare una scena nella blackbox. Inoltre, usare la blackbox non impedisce di giocare il flashforward e viceversa.

IL FINALE

Durante l'ultima scena del larp, i giocatori potrebbero ricevere delle indicazioni scritte dallo staff. Vi preghiamo di seguirle e scivolare così, lentamente verso gli ultimi momenti e il fuori gioco.

PLAY TO LIFT

Benché sia possibile essere protagonisti di conflitti o vivere momenti di forte intensità drammatica, i giocatori di *So Young* non competono mai per vincere (né necessariamente per perdere). Lo stile di gioco a cui puntiamo è il "play to lift", oppure "play to shine", che si basa sull'idea che la cosa migliore in un larp sia giocare per **costruire in cooperazione una buona storia**, aiutandosi a splendere a vicenda, sostenendo e innalzando i giocatori con cui ci troviamo a interagire. Vincere non ha importanza, perché non si vince niente. Neppure perdere per forza è fondamentale, anche se vi invitiamo a esplorare la possibilità di una buona sconfitta. Fondamentale invece è **concorrere alla costruzione di un momento di gioco condiviso che sia bello, interessante, emozionante per tutti i giocatori.**





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.

INTIMITÀ

In *So Young* è possibile esplorare temi legati all'intimità, al sesso o alla nudità, soprattutto all'interno delle società segrete, oppure dei club.

Le scene di sesso sono sempre simulate. Per convenzione, un bacio a stampo rappresenta nella nostra finzione un bacio appassionato. Togliere un capo di abbigliamento, imitare un rapporto con carezze, abbracci, gesti adeguati rappresenta invece un rapporto sessuale.

In ogni caso si fa assoluto divieto di toccare le zone intime degli altri giocatori senza permesso, 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. Chi dovesse ignorare queste regole, sarà allontanato dall'evento.

COSA NON ASPETTARSI DA QUESTO LARP

Vi sono alcuni temi che non tratteremo in questo evento.

Nel mondo di *So Young* il corpo è considerato sacro, di conseguenza **la violenza fisica non sarà un tema ricorrente**. Qualora fosse presente, vi raccomandiamo di interpretarla simulando colpi e conseguenze in maniera realistica, come in un film drammatico (e non d'azione). La morte, pur essendo uno spettro perennemente aleggiante, non sarà presente nel live: **nessuno, salvo eccezioni particolari, morirà nel corso dell'evento. Non parleremo di età o di date precise** durante il gioco. **Non parleremo neppure di come si è creato il sistema dei Donatori** (nella nostra finzione, ci basta sapere che **tutto** nella storia contemporanea inglese è identico a come lo conosciamo, tranne quel dettaglio, quel cambiamento avvenuto nel passato, non importa quando e perché). Infine, **non affronteremo il tema della ribellione**. Tutti - studenti e insegnanti - accettano il sistema delle Donazioni e viaggiano nei binari tracciati. Il governo non viene messo in discussione, il Processo non viene messo in discussione.





SICUREZZA

SAFWORD E NORME DI SICUREZZA

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 live.

So Young è un larp che potrebbe toccare temi delicati: discriminazione, malattia, morte, donazione di organi, nudità e sesso. Potrai però decidere tu quanto andare in fondo e gestire il tuo eventuale imbarazzo e fastidio; se necessario, questi limiti saranno scanditi da due codici, utilizzabili in qualsiasi momento.

“VACCI PIANO!” / GESTO DEL POLLICE VERSO

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!”, oppure - se non vuoi parlare - mimare il gesto muto del pollice verso. In questo modo gli altri giocatori sapranno che è necessario diminuire l'intensità dell'azione di gioco, o lasciarti abbandonare la scena senza fermarti. Si tratta di una richiesta mandatoria, a cui non è possibile sottrarsi. Chi sente questa frase, deve necessariamente diminuire l'intensità del gioco, senza discutere. Se il giocatore che la pronuncia vuole allontanarsi dalla scena, potrà farlo ed è vietato impedirglielo.

“È TUTTO QUI?” / GESTO DEL POLLICE IN ALTO

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?”, oppure girando il pollice in alto (come si fa per dire “tutto okay”). In questo modo potrai comunicargli che per te è tutto a posto e, in caso, invitarlo ad aumentare l'intensità dell'azione.

COVID

Durante il gioco, sarà obbligatorio rispettare le norme COVID vigenti, stabilite dalla legge italiana. Potremo essere più precisi su questo con l'avvicinarsi della data, perché la situazione potrebbe evolversi. Non mancheremo di tenervi aggiornati e di garantirvi la migliore protezione possibile.





INFO PRATICHE

L'evento avrà luogo dall'8 al 10 aprile 2022, dalla mattina del venerdì al pomeriggio della domenica, a Villa Aggazzotti. Tra il venerdì e il sabato ci sarà una pausa fuori gioco, che ci permetterà di raccogliere le idee e ricominciare il mattino dopo, con nuove meccaniche e nuove storie da raccontare. Il sabato e la domenica procederanno invece senza soluzione di continuità.

Il larp include il pernottamento nella villa o (pagando un sovrapprezzo) in una delle camere del bed & breakfast collegato, a seconda del personaggio assegnato.

LA VILLA

Villa Aggazzotti è una splendida villa ottocentesca che preserva l'autenticità degli spazi ed il lusso degli antichi arredi. E' contornata da un parco sede di alberi centenari che ospita una piccola cappella privata.

Sito: <http://www.aggazzotti.it>

Indirizzo: **Villa Aggazzotti, Via Castelnuovo, 29, 41043 Formigine, Modena.**

La villa è poco visibile dalla strada. Si può entrare, e parcheggiare, nell'adiacente Agriturismo, il cui ingresso si trova una cinquantina di metri a sinistra del cancello di ferro (chiuso) che dà sul giardino della villa: <https://goo.gl/maps/8EMABVw9BPxJQF8K6>

RISPETTIAMO LA VILLA, GLI ARREDI, GLI OGGETTI DI SCENA

Giocare in una location storica di prestigio è un privilegio che comporta anche delle doverose responsabilità, ci aspettiamo quindi che tutti i partecipanti mostrino considerazione e rispetto per gli ambienti e gli arredi originali. Nella villa saranno anche presenti oggetti di scena, spesso di pregio o d'epoca, portati dallo staff.

Tutti gli oggetti di scena, che siano originali o curate scenografie, vanno trattati con estremo rispetto, maneggiati con cura e **non devono essere spostati** da dove si trovano. Non si smontano quadri, non si mischiano gli scaffali della biblioteca, non si ruba l'argenteria. In caso di dubbi, chiedete allo Staff.

ZONE E OGGETTI PROIBITI: "KEEP OUT!"

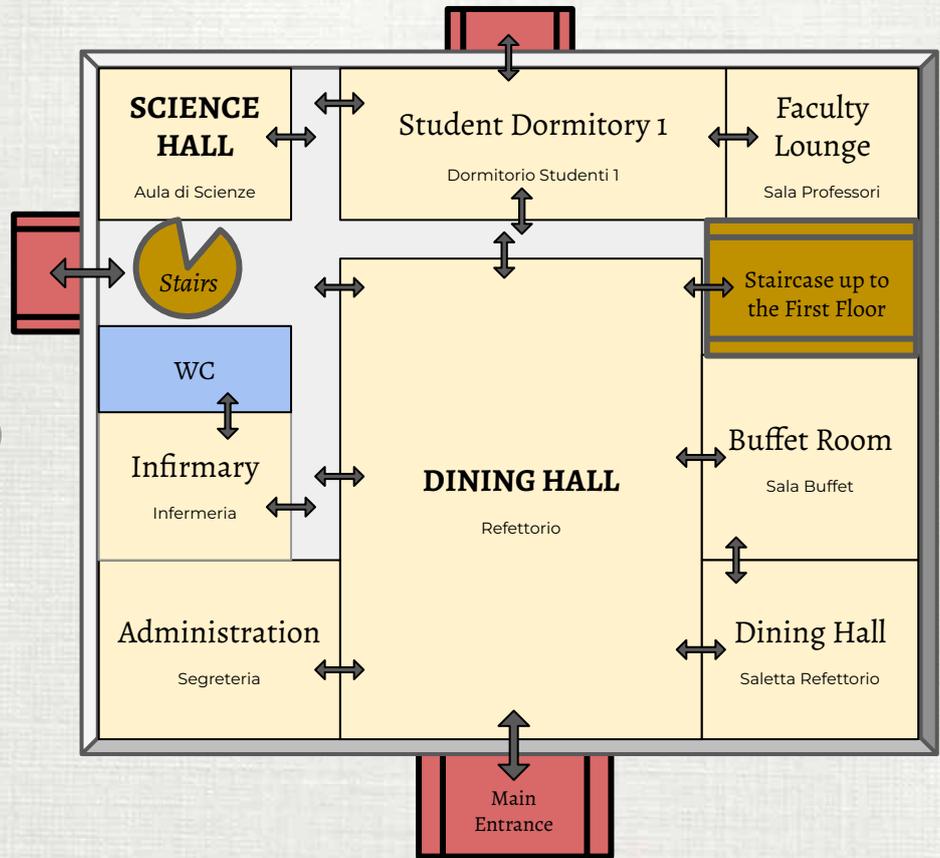
Alcune stanze della villa sono inaccessibili o vietate. Alcuni oggetti non possono essere toccati, per particolare fragilità o perché sono effetti speciali o trucchi di scena dello Staff. I luoghi e gli oggetti "fuori dal gioco" sono identificati da cartelli o etichette con la dicitura **"Keep Out"**. Se vedi questi oggetti, ignorali.



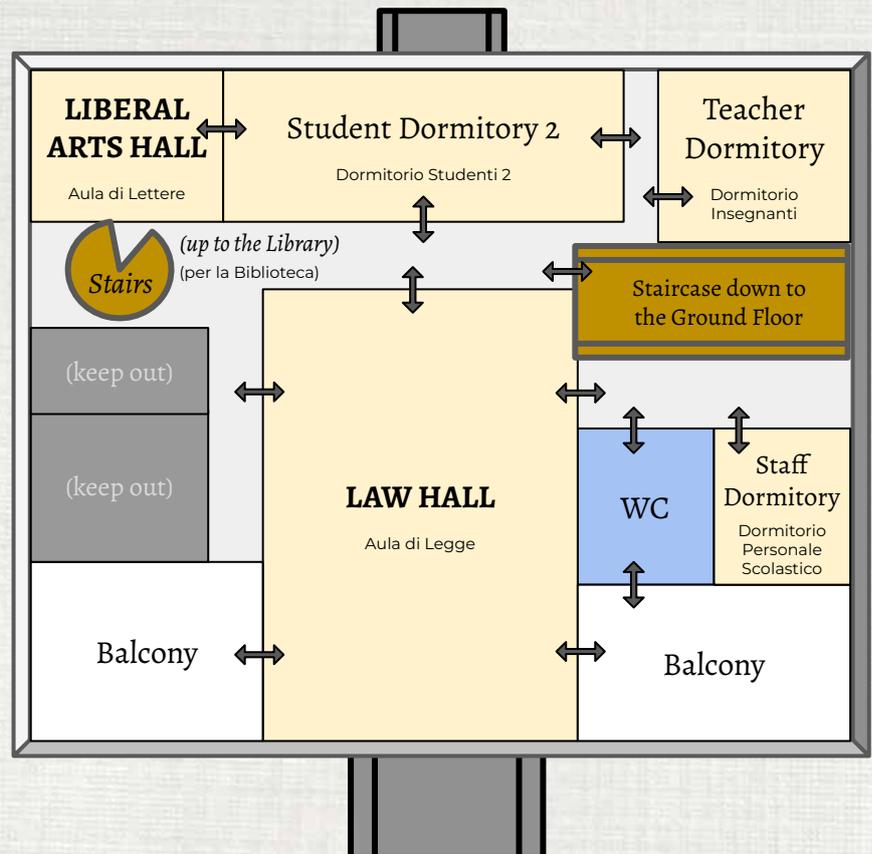


MAPPA DELLA DEVINGTON

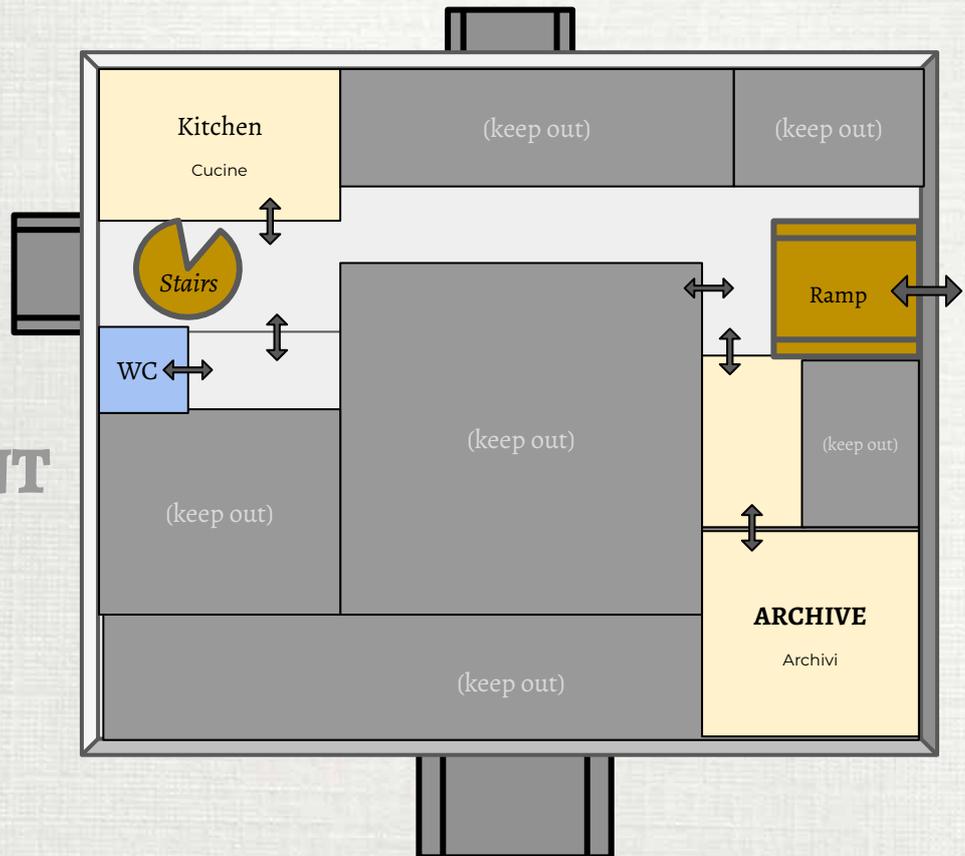
GROUND FLOOR



FIRST FLOOR



BASEMENT



ORARI EVENTO

- Venerdì h. 11.00-12.00: ritrovo e segreteria
- Venerdì h. 12.00: workshop
- Venerdì h. 15.00: in gioco
- Venerdì h. 00.00: fuori gioco e pausa notturna
- Sabato h. 9.00: breve workshop
- Sabato h. 10.00: in gioco
- Domenica h. 15.30: fuori gioco, afterparty e smontaggio

La notte tra il venerdì e il sabato sarà fuori gioco. Tra il sabato e la domenica, invece, non ci sarà pausa notturna, e il gioco proseguirà senza soluzione di continuità. Tuttavia, dall'1:00 alle 9:00 del mattino della domenica, l'intensità del gioco diminuirà molto, e le animazioni da parte dello staff saranno sporadiche o assenti.

Dopo il fuori gioco, avremo bisogno di tutta la collaborazione dei giocatori per smontare e sistemare la location. Ogni aiuto è bene accetto!



PASTI

L'evento include tutti i pasti, dal pranzo di venerdì (spuntino) fino alla merenda di domenica (l'afterparty). I pasti dalla cena di venerdì al pranzo di domenica saranno tutti in gioco.

Durante l'evento garantiremo opzioni di menù vegetariane. Chi ha allergie invece potrà portare il proprio cibo, e noi lo custodiremo in frigo fino al momento del pasto. Tutti i pasti sono a buffet: non sprecate cibo, né piatti o bicchieri (lavarli a mano è impegnativo per gli staff e per chi aiuta in cucina).

Per la preparazione e per il servizio chiederemo ai giocatori a turno di svolgere delle brevi corvée, aiutandoci ad esempio a sparecchiare, servire, lavare i piatti o portare i vassoi dalla cucina alla sala. Un paio di settimane prima del larp pubblicheremo una lista di mansioni di corvée e chiederemo a ogni partecipante di sceglierne una da portare a termine (i Produttori Associati sono esentati). In generale, gli studenti svolgeranno corvée durante il gioco, interpretando il loro personaggio, mentre consigliamo a chi interpreta un professore di scegliere una corvée "fuori dal gioco" (ad esempio, preparare lo spuntino prima dell'inizio del gioco, o ripulire l'afterparty).

"NESSUNO BADA AL CATERING"

Può capitare che gli staff o i giocatori, che normalmente interpretano i loro personaggi durante il larp, siano invece di servizio dietro le quinte durante i pasti. Saranno vestiti da brigata di cucina per evitare fraintendimenti.

COSA PORTARE

Tutti quanti, studenti e professori, avranno bisogno di uno o più costumi da giorno che fungano da divisa scolastica, una o più tenute per la notte, un outfit per il ballo. Chi segue Atletica come corso extracurricolare avrà bisogno di una tenuta sportiva (per altre indicazioni di stile, vedi il capitolo COSTUMI). I giocatori che dormiranno nella villa dovranno portare con sé materassino o branda e sacco a pelo. Consigliamo anche di portare una borsa e del materiale di cancelleria, come un quaderno e una penna. A piacere, portate con voi qualunque oggetto personale - fotografie, ricordi di casa, vecchi giocattoli, polaroid, e qualunque cosa desideriate per personalizzare la vostra stanza in gioco.





CREDITS

So Young è un evento di **TERRE SPEZZATE**

UN LARP DI

Francesca Romana Cicetti

DESIGN & WRITING

Francesca Romana Cicetti

Chiara Tirabasso

Davide Albertosi

Lorenzo Giannotti

Luca Pappa

Marcello Andolina

Marco Bruschi

Nicolò Biciacci

Stefano Kewan Lee

LOGISTICS & PRODUCTION

Francesco Pregliasco

SET DESIGN

Marcello Ruggeri

Nicolò Biciacci

Francesco Pregliasco

GRAPHICS

Francesca Romana Cicetti

Francesco Pregliasco

SPECIAL THANKS

Sir Kazuo Ishiguro, Donna Tartt,

Bret Easton Ellis

and all their college stories

VERY SPECIAL THANKS

Our inspirational larp friends -
players and organizers - from

Intempesta Noctis (Il Borgo e la Ruota)

& The Forbidden History

(Atropos Studios)

VERY VERY SPECIAL THANKS

The associate producers: Michela

Delbosco, Luca Svegliado &

Francesco Rocchi

