

Capitolo I * 17-18-19 gennaio 2025

Villaggio delle Stelle, Lusernetta (Torino)

una campagna larp western di



**TERRE
SPEZZATE**



Guida Evento

DODGE TOWN



UNA CAMPAGNA LARP DI TERRE SPEZZATE

Sommario

| | | | |
|---|-----------|--|-----------|
| Introduzione _____ | 3 | Intensità e sicurezza _____ | 38 |
| Le tre regole d'oro del larp _____ | 3 | Safeword: parole di sicurezza _____ | 39 |
| Stile di gioco _____ | 4 | “Vacci Piano!” _____ | 39 |
| La nostra visione _____ | 4 | “È tutto qui?” _____ | 39 |
| L'esperienza di gioco _____ | 5 | Azioni e temi delicati _____ | 39 |
| Informazioni pratiche _____ | 8 | Fobie e argomenti tabù _____ | 40 |
| Dove e quando _____ | 8 | Sempre vietato _____ | 40 |
| Come arrivare _____ | 8 | Fai attenzione a... _____ | 40 |
| Orari e appuntamenti _____ | 8 | Sesso e intimità _____ | 42 |
| Vitto e alloggio _____ | 10 | I Cavalli _____ | 44 |
| Mangiare _____ | 10 | Voglio cavalcare! _____ | 44 |
| La cucina dei pionieri _____ | 10 | Cavalli e sicurezza _____ | 45 |
| Dormire _____ | 11 | Limiti del gioco _____ | 45 |
| Collaborazioni _____ | 13 | Zone e oggetti fuori gioco _____ | 45 |
| Costumi _____ | 14 | La musica di fine gioco _____ | 46 |
| Abbigliamento dei coloni europei _____ | 14 | Lo staff fuori gioco _____ | 46 |
| Abbigliamento dei nativi americani _____ | 18 | Nessuno bada ai Fratelli Clayton _____ | 46 |
| Cosa portare _____ | 19 | Combattimento e ferite _____ | 47 |
| Cosa mi porto _____ | 19 | Effetti del combattimento _____ | 47 |
| Riconoscere gli indiani _____ | 19 | Armi _____ | 48 |
| Ambientazione _____ | 20 | Armi bianche _____ | 48 |
| Breve storia del Montana _____ | 20 | Armi da fuoco _____ | 48 |
| Dodge Town _____ | 22 | Risse e pestaggi _____ | 51 |
| I nativi _____ | 23 | Dove trovo le armi? _____ | 51 |
| Le Nazioni indiane _____ | 23 | Guarigione _____ | 52 |
| I nativi americani nell'immaginario _____ | 25 | Personaggi guaritori _____ | 52 |
| Gruppi di gioco _____ | 26 | Farmaci e Antidolorifici _____ | 54 |
| I fondatori _____ | 26 | La morte _____ | 55 |
| Nuovi abitanti _____ | 27 | Gestire i cadaveri _____ | 56 |
| Gente di Passaggio _____ | 28 | Convenzioni e meccaniche _____ | 57 |
| Personaggi _____ | 29 | Abilità _____ | 57 |
| La scheda personaggio _____ | 29 | “Sotto tiro” _____ | 60 |
| Prologhi e fati _____ | 30 | Credits _____ | 62 |
| Rivelare i segreti: un po' alla volta _____ | 30 | Chi siamo _____ | 63 |
| Personaggi e Campagna _____ | 31 | Mappa di Dodge Town _____ | 64 |
| Di Spose, Streghe e Sceriffe _____ | 32 | I nostri prossimi larp _____ | 65 |
| Usi e costumi _____ | 33 | The Witcher - La Restaurazione _____ | 65 |
| Economia e denaro _____ | 33 | Spartacus _____ | 65 |
| I Contratti _____ | 36 | Ravenswood Explorer Society _____ | 65 |
| Il gioco d'Azzardo _____ | 37 | Dodge Town - capitolo II _____ | 65 |

INTRODUZIONE

Dodge Town è una campagna larp annuale che vuole offrire un'esperienza di gioco *avventurosa, grim e immersiva* in uno sperduto avamposto di frontiera nell'America fredda, pericolosa ed insospitata del Montana. Ogni anno, vi calerete nei panni degli individui che hanno abbandonato le certezze del civilizzato Est per spingersi fino al confine del mondo nella speranza di un futuro migliore.

Esploratori, cacciatori, mandriani, mercanti, agricoltori, persino cercatori d'oro: Dodge Town è un mondo vibrante che aspetta solo di essere animato da voi!

LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP

1) RIMANI SEMPRE NEL PERSONAGGIO

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

2) A OGNI AZIONE, UNA REAZIONE

Se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina capitano della guardia, ti pugnala a tradimento... reagisci. Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, possibilmente qualcosa di appropriato, di divertente, di drammatico. In un larp nessuna azione deve cadere nel vuoto.

3) ACCETTA LE AZIONI ALTRUI

In un larp ciascuno è regista di se stesso. Non mettere mai in dubbio le azioni o la buona fede degli altri e non aspettarti mai da loro una reazione specifica. Prendi sempre per buono tutto quello che succede e che fanno gli altri partecipanti e gioca di conseguenza. In un larp non c'è copione, non ci sono prove e non si rigirano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.

STILE DI GIOCO

Dodge Town 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, come se ti trovassi sul set di un film. Gli unici limiti sono il comune buon senso e la legge italiana.

Inoltre, **Dodge Town** non è soltanto un evento larp: è una campagna annuale! Ogni anno interpreterai il tuo personaggio, giocando le conseguenze delle tue decisioni e il travolgente progredire della storia americana.

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

Inoltre, pur trattandosi sostanzialmente di un gioco di pura interpretazione, abbiamo scritto alcuni semplici sistemi fisici, ovvero regole, per simulare quei pochi aspetti del gioco che sarebbe troppo complesso, pericoloso, o difficile, interpretare realmente, ad esempio le armi da fuoco o il gas lacrimogeno.

Lo scopo di questi sistemi fisici non è dare una dimensione agonistica al gioco. Piuttosto, le regole servono a simulare nella finzione ciò che è impossibile compiere fisicamente, per arricchire l'esperienza di gioco, rappresentare alcuni capisaldi tipici del cinema di genere, favorire il coinvolgimento e lo sviluppo dei personaggi attraverso il conflitto, il dramma, l'incertezza.

In **Dodge Town** i personaggi della storia potrebbero competere, ma i giocatori collaborano nella realizzazione di un dramma intenso, avventuroso e coinvolgente.

Al termine dell'evento non ci saranno vincitori, ma solo giocatori scossi dall'emozione per quello che hanno appena creato e vissuto, insieme.

La nostra visione

“PLAY TO LIFT”

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

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

Quando un personaggio è un navigato politico che cerca di infervorare la folla in una piazza polverosa, non è detto che il giocatore che lo interpreta sia necessariamente dotato di un'eloquenza straordinaria; quindi, è responsabilità anche degli altri partecipanti supportare la scena con reazioni appropriate: urla esultanti, commenti entusiasti e applausi. Viceversa, se ad arringare la stessa folla ci fosse invece un inesperto agitatore locale, che si presenta impacciato ed esitante e sta chiaramente cercando un modo di mostrare la sua scarsa esperienza, è assai probabile che voglia fallire orribilmente nel suo discorso pubblico. In questo caso il modo per “sollevare il suo gioco” sarebbe invece fischiare al principiante e cacciarlo dal palco.

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

WYSIWYG: “È COME LO VEDI”

Dodge Town non è un larp privo di regole, ma quelle indispensabili al gioco sono agili e facili da ricordare e mettere in pratica. La norma fondamentale è *What You See Is What You Get*, ovvero “è come lo vedi”: i nostri larp cercano il maggior realismo possibile, ovvero tutto ciò che esiste nel gioco è fisicamente rappresentato nella realtà. Ovviamente talvolta gli oggetti possono, e devono, essere simulazioni della realtà, ad esempio non potremmo combattere senza repliche realistiche, ma sicure, di armi, né tratteremo le nostre ferite assumendo della vera morfina, ma boccette in stile riempite di una sostanza innocua riconoscibile a tutti.

L'esperienza di gioco

Il Western di **Dodge Town** si distanzia dai miti leggendari e dalle storie epiche tipiche del genere, a cominciare dal setting. Dodge Town non si trova nei vasti deserti aridi tipici del western classico, ma nel freddo e silenzioso Montana, lontano dalla civiltà e circondato dalle foreste di conifere. Qui, il pericolo non è solo rappresentato dalle pistole, ma anche dall'isolamento, dalle minacce della natura e dalle insidie nascoste in una terra di nessuno, dove la legge è debole e spesso piegata dal sopruso del più forte. I suoi

abitanti sono molto distanti dai leggendari pistoleri invincibili senza macchia e senza paura dei film classici. Invece, vi immergerete in un mondo dove la frontiera è spietata, dura e piena di sfide reali. **Dodge Town** rimane però un evento di evasione, dove l'avventura e l'azione restano al centro della storia per tutti i personaggi. Per questo, l'adesione al realismo e alla storicità non verrà mai anteposta ad una libera esperienza per tutti i partecipanti. Non dovrebbe sorprendere, ad esempio, se lo Sceriffo di **Dodge Town** venisse interpretato da una giocatrice oppure da un partecipante afrodiscendente. In definitiva, vogliamo creare un western duro, freddo e spietato. Un western *grim*, pieno di azione, vivo nel suo *realismo* ma allo stesso tempo *accessibile* e accogliente

UN LARP STORICO

Dodge Town è molto più di uno scenario di gioco Western: rappresenta una finestra su un'epoca storica complessa e affascinante. Questo Larp non punta a "fare la Storia" con la S maiuscola, ma a immergere i partecipanti in un contesto vivido e realistico. Ogni angolo della città, ogni personaggio e ogni evento sono stati pensati per ricreare l'atmosfera dell'epoca. Dalle storie condivise al saloon fino agli strumenti rudimentali di cui i personaggi fanno uso, tutto contribuisce a rendere autentica l'esperienza.

L'obiettivo non è replicare fedelmente un evento storico, ma creare una storia che sia "credibilmente storica". I partecipanti esplorano ciò che sarebbe potuto accadere in maniera plausibile, con una certa libertà narrativa per rendere l'evento più coinvolgente. Come un romanzo o un film storico, **Dodge Town** intreccia fatti reali e finzione, mantenendo una solida base di realismo che permette ai giocatori di muoversi liberamente in un contesto che risuona ancora oggi.

UN LARP “ESPERIENZIALE”

Partecipare a Dodge Town significa immergersi nella vita di un paese di frontiera nel Montana del 19esimo secolo. Il nostro obiettivo è ricreare, in modo sicuro, l'intensità delle emozioni della vita di frontiera. I partecipanti affronteranno situazioni simili a quelle dei pionieri del Far West, tramite attività “esperienziali” che coprono sia la quotidianità dei vostri personaggi che l'eccezionale avventura di una vita. Potranno prendersi cura dei cavalli, cucinare su un fuoco da campo, o provare l'emozione di un duello o una rissa nel saloon.

Alcune attività potrebbero comportare un certo impegno fisico e capacità di adattamento, come setacciare un fiume in cerca d'oro o esplorare le terre circostanti Dodge Town in una camminata nella foresta. Se volete vivere l'avventura della frontiera, vi incoraggiamo a partecipare! Ma anche chi interpreta ruoli più tranquilli, come mercanti o locandieri, vivrà un'esperienza immersiva, incentrata sulle relazioni sociali e sulla gestione della comunità. In ogni caso, ricordate che la frontiera resta un luogo inospitale. Per quanto cercherete di stare lontani dall'avventura, è sempre possibile che i guai vi vengano a cercare. Nessuno è veramente al sicuro a **Dodge Town**.



UN LARP IN CONTINUO MUTAMENTO

Dodge Town non è un'ambientazione statica, ma un mondo in evoluzione. La *campagna* si sviluppa nel tempo, riflettendo i cambiamenti di un paese in trasformazione. Ogni evento che giocheremo rappresenta un nuovo *Capitolo* nella storia della comunità, che cresce e si adatta. La cittadina, da semplice insediamento, prenderà forma nel tempo, e le scelte dei personaggi influenzeranno non solo le loro storie personali, ma anche il futuro di **Dodge Town**, portandola verso la modernità o radicandola nelle tradizioni del passato.

La natura continuativa della *campagna* permette di vedere **Dodge Town** trasformarsi di evento in evento. La città si arricchirà di nuove strutture, tecnologie e dinamiche sociali, riflettendo le decisioni della comunità. Le rivalità, alleanze e scelte dei personaggi definiranno l'identità collettiva della città. Così, **Dodge Town** rimarrà un luogo vivo e in continuo cambiamento, dove ogni giocatore avrà la possibilità di influenzare il destino della comunità.

INFORMAZIONI PRATICHE

DOVE E QUANDO

Come arrivare

Il ritrovo del larp sarà al **Villaggio delle Stelle**, Lusernetta (Torino) **entro le ore 13:00** di venerdì 17 gennaio 2025.

Dopo aver scaricato bagagli e passeggeri al Villaggio, le auto dovranno essere lasciate nel parcheggio di **via Pietro Guglielmo** a Luserna. Per riportare i conducenti al Villaggio, organizzeremo un servizio navetta che sarà attivo dalle 12:30 alle 13:30.

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

RISPETTIAMO LA LOCATION

Ci aspettiamo che tutti i partecipanti possano mostrare considerazione e rispetto per le baite in pietra e legno che ci ospitano. Ci saranno anche oggetti di scena, portati o costruiti dallo staff per aumentare il piacere estetico e immersivo dell'esperienza di gioco. Tutti gli oggetti di scena, che siano autentici o curate scenografie, vanno trattati con estremo rispetto e maneggiati con cura. In particolare: fai la differenziata, tieni un minimo ordinata la casa e la cucina del tuo gruppo o famiglia.

Orari e appuntamenti

Il ritrovo è venerdì 17 gennaio, tassativamente entro le 13:00. Per le 14:30 saremo tutti in costume e inizieranno spiegazioni e workshop preparatori al larp; il gioco vero e proprio partirà alle 16:00 di venerdì,

L'evento si concluderà domenica 19 gennaio entro le 14, cui seguirà un'ora circa di "riordino collettivo finale" in cui, tutti insieme, smonteremo e sistemeremo la location e le scenografie. Il riordino collettivo sarà finito prima delle ore 15; è necessario rimanere fino a quell'ora per poter partecipare al larp. Alle 15, dopo la fine del riordino, offriremo una simpatica merenda, per salutarci prima di ripartire.

Dodge Town non è un larp "24 ore su 24", anzi prevede pause notturne ben definite, per riposarsi e riprepararsi la giornata successiva. Ogni notte, tra le 23 e le 8:30, il larp si interromperà e saremo tutti completamente fuori dal gioco. Alle 8:30 il larp avrà un inizio molto "soft" con la colazione, in stile e in costume (ciascun gruppo nella propria casa); nessuna animazione o evento di gioco vero e proprio inizierà prima delle 9:00.

Abbiamo deciso di anticipare l'inizio e la fine della pausa notturna rispetto ai soliti orari per sfruttare al massimo le ore di luce invernali, e perché il freddo serale renderebbe faticose le giocate notturne troppo lunghe.

VENERDÌ

- ★ **12:00 - 13:00 Ritrovo** al [Villaggio delle Stelle](#), ci stabiliamo nelle case e ci mettiamo in costume. I conducenti portano le auto al [parcheggio](#) per il servizio navetta. *(i Forestieri si ritrovano invece all'[Ostello Villa Olanda](#) e si compattano sulle auto, già in costume, per partire prima delle 13:45)*
- ★ 13:00 - 14:30 Apertura segreteria, se possibile siate già in costume. Panini e bibite per uno spuntino fuori gioco.
- ★ 14:30 - 16:00 Tutti in costume: workshop e preparativi. Distribuzione dei Prologhi
- ★ 16:00 "Speed larp" (scene iniziali) e inizio del gioco
- ★ **16:00 - 23:00 In gioco**, cena in ruolo inclusa
- ★ *(23:30 o poco dopo: i Forestieri ritornano all'Ostello Villa Olanda)*
- ★ 00:30 Quiet. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore.

SABATO

- ★ 07:30 - 08:30 Sveglia, ci rimettiamo in costume, rassettiamo le case. *(i Forestieri lasciano Villa Olanda, già in costume, entro le 8:00)*
- ★ 08:30 - 09:00 Colazione in costume e (gradualmente) in ruolo.
- ★ **09:00 - 23:00 In gioco**, pranzo e cena in ruolo inclusi.
- ★ *(23:30 o poco dopo: i Forestieri ritornano all'Ostello Villa Olanda)*
- ★ 00:30 Quiet. Tutti a dormire, è severamente vietato fare rumore.

DOMENICA

- ★ 07:30 - 08:30 Sveglia, ci rimettiamo in costume, rassettiamo le case. *(i Forestieri lasciano Villa Olanda, già in costume, entro le 8:00)*
- ★ 08:30 - 09:00 Colazione in costume e (gradualmente) in ruolo.
- ★ **09:00 - 14:00 In gioco**, pranzo in ruolo incluso.
- ★ **14:00 - 15:00 riordino collettivo finale**
- ★ 15:00: saluti e abbracci, merenda / aperitivo (tè caldo, biscotti, birra, stuzzichini)
- ★ *(dopo le 15:00, a discrezione dei singoli conducenti: i Forestieri ritornano all'Ostello)*
- ★ 15:30 - 16:30: servizio navetta per recuperare le auto al parcheggio.

VITTO E ALLOGGIO

Mangiare

Tutti i pasti, o gli ingredienti per prepararli, dalla merenda di venerdì al pranzo di domenica sono compresi nella quota del larp, incluse le colazioni e le bevande alcoliche. Queste ultime saranno presenti in quantità molto moderata; non è ammessa l'ubriachezza durante il gioco e saranno disponibili anche "finte" bevande alcoliche (es., tè freddo per rappresentare il whisky) per chi vuole interpretare un personaggio ubriacone, o comunque bere alcolici con disinvoltura ottocentesca senza rovinarsi il fegato.

La cucina dei pionieri

Ad esclusione di uno spuntino di benvenuto il venerdì e di una merenda post live la domenica, tutti i pasti saranno in gioco e gestiti dagli stessi partecipanti. Preparati ad esplorare la cucina dei pionieri!

Gli abitanti di Dodge Town consumano tutti i pasti, colazione pranzo e cena, nella propria casa (o, nel caso dei Forestieri, ospiti di una specifica casa altrui). Il cibo viene preparato in autonomia da ciascun gruppo di gioco, con l'aiuto di uno staff (o di due staff nel caso dei gruppi più numerosi).

In ogni casa saranno disponibili: pentole, stoviglie, cibo da dispensa e cibo da ghiacciaia (il frigorifero), inoltre quasi ad ogni pasto "appariranno" in cucina una o più pietanze preparate in anticipo dallo staff che vanno solo scaldate.

ORARI

La **colazione** si mangia alle **8:30**, il **pranzo** alle **12:30**, la **cena** alle **19:00**. La preparazione del pasto richiederà una mezz'ora circa e ogni gruppo di gioco deve riunirsi per i pasti, dividendosi i compiti di preparazione, riordino e lavaggio piatti.

IL RICETTARIO DEL PIONIERE

Per guidare gli abitanti di Dodge Town nella preparazione dei pasti, in ogni cucina sarà anche presente un **ricettario del pioniere**, ovvero un piccolo libricino in gioco (personalizzato per ogni gruppo) che elenca e spiega come preparare il menù di ciascun pasto. La cucina sarà semplice e non richiederà grandi capacità culinarie, d'altronde gli stessi pionieri del Montana facevano affidamento su vari cibi in scatola che bisogna solo scaldare.

IL CIBO PREPARATO DA REMY

Per cibi che hanno bisogno di cotture lunghe (come riso o patate bollite) ci “pensa Remy”. Questa espressione è un codice usato nel ricettario del pioniere per segnalare i cibi che vengono preparati dallo staff, portati in ciascuna casa e che al massimo hanno bisogno di essere scaldati velocemente prima di essere consumati.

MENÙ E RESTRIZIONI ALIMENTARI

Il cibo proposto cercherà di offrire un’esperienza il più possibile autentica ed accurata dal punto di vista storico. Abbiamo badato a inserire in ogni pasto un buon assortimento di pietanze prive di carne (ma non garantiamo un menù completamente privo di prodotti animali). Ogni gruppo di gioco riceverà in anticipo il PDF del ricettario di famiglia per rendere più facile l’organizzazione dei pasti.

Per chi ha serie restrizioni alimentari e allergie si consiglia di integrare i pasti o (nei casi più estremi di incompatibilità con il menù proposto) portando cibo appropriato da casa da tenere in frigo o in dispensa, mascherandolo in semplici sacchetti di carta marrone per non rovinare l’atmosfera.

Un pranzo di esempio:

- | | |
|----------------------|---------------------|
| ★ Fagioli in scatola | ★ Crauti in scatola |
| ★ Uova strapazzate | ★ Mele |
| ★ Pancetta | ★ Pane |

Dormire

Le baite sono dotate di letti rustici e coperte, ma non di biancheria da letto; ricorda quindi di portarti lenzuola, federa per il cuscino e una coperta extra. Anche le stanze da letto delle baite sono zone di gioco (e in alcuni casi potrebbero ospitare specifiche location, come lo studio del dottore o la sala da pranzo dei mandriani). Quindi, il tutto deve essere ragionevolmente in stile: i sacchi a pelo sono da evitare e comunque devono essere ben camuffati; è preferibile usare lenzuola e coperte in tinta unita o di aspetto rustico.

Durante il gioco, nascondi i tuoi bagagli sotto il letto o in uno dei sacchi di iuta forniti (oppure, utilizza un bagaglio in stile come una borsa di pelle o un sacco di stoffa). Ogni sera sarà necessario fare qualche concessione alla modernità per cambiarsi, lavarsi i denti e così via; ma ogni mattina, quando ti rimetti in costume, ricorda di “mettere il costume” anche alla camera o dormitorio del tuo gruppo di gioco.

Bastano pochi minuti per nascondere gli anacronismi, riaccendere le candele, rassettare soprammobili e decorazioni e rendere anche la tua stanza da letto bella e coerente con il larp: mantenere e ripristinare l’estetica della casa deve essere un (breve) rituale collettivo che ciascun gruppo effettuerà ogni giorno.

DOVE DORMO?

Tutti gli abitanti di Dodge Town mangiano e pernottano nella casa del proprio gruppo o famiglia; i Forestieri alloggiano e mangiano nella Foresteria degli O'Brien. O almeno, **questo era il nostro progetto**, sul quale abbiamo basato la dimensione di ciascun gruppo di gioco.

Purtroppo, come alcuni già sanno, durante il nostro recente larp "I ribelli della montagna", ci sono stati problemi con il proprietario della grande baita poco fuori dal villaggio che avrebbe dovuto rappresentare la Foresteria e l'Emporio degli O'Brien. Il proprietario si è infastidito per la presenza di divise ed effigi della Seconda Guerra Mondiale e ha deciso, nonostante gli accordi pregressi, di non affittarci più la sua baita. Ci siamo così trovati all'improvviso **privi della Foresteria O'Brien**, in cui avrebbero dovuto alloggiare e mangiare tutti gli O'Brien e tutti i Forestieri. Siamo riusciti a trovare un'altra baita nella parte a monte del villaggio per rappresentare la Foresteria O'Brien, ma è decisamente più piccola, quindi abbiamo **escogitato questa soluzione**:

- ★ Nella Foresteria O'Brien alloggeranno buona parte degli O'Brien, ma non i Forestieri.
- ★ L'Emporio O'Brien sarà ubicato in un ambiente separato (a circa 30 metri dalla foresteria) e sarà solo una bottega in cui nessuno pernotta né mangia..
- ★ Gli O'Brien che lavorano all'Emporio (40 Declan, 41 Sally, 48 N. O' Brien) alloggeranno "fuori gioco" nella casa Bennet, che ha alcuni posti liberi e si trova a metà tra la Foresteria e l'Emporio degli O'Brien. Nota che questi tre personaggi non mangeranno a casa Bennet, né sono loro ospiti all'interno della fiction; si tratta solo di una soluzione pratica "fuori dal gioco"
- ★ I 15 personaggi del gruppo "Forestieri" alloggeranno (senza sovrapprezzo) all'Ostello Villa Olanda a Torre Pellice, a meno di 7 km dall'area di gioco, insieme a parte dello Staff. Confidiamo che il piccolo disagio del trasferimento in auto ogni mattina e ogni sera sarà più che compensato dalla maggiore comodità dell'Ostello! Per dormire in ostello **non** serve il sacco a pelo, ma portati **l'asciugamano**. Il parcheggio al Villaggio delle Stelle è molto, molto limitato quindi sarà importante ottimizzare le auto (tra Forestieri e Staff) per portare meno veicoli possibile.
- ★ Tutti gli altri gruppi di gioco pernosteranno nella casa del loro gruppo / famiglia, come previsto.

DOVE MANGIO?

Tutti i personaggi (tranne i forestieri) mangeranno colazione, pranzo e cena nella casa del proprio gruppo o famiglia: Trapper, Kopfler & Schmid, Bennet, Bennet-Dubois, Sceriffo, Evans, Munny.

Invece, per le ragioni spiegate sopra, i Forestieri non potranno mangiare alla Foresteria degli O'Brien. Piuttosto, ciascuno di loro sarà ospitato in gioco a mangiare (colazione, pranzo e cena) presso uno degli altri gruppi, secondo questo schema:

- ★ nella casa dei **Trapper**: 23 Padre Étienne, 24 Volpe Grigia, 83 F. Sullivan, 92 Zampa di Lupo
- ★ nella casa dello **Sceriffo**: 73 I. McCoy, 74 Q. Caldwell
- ★ nella casa dei **Bennet**: 75 O. Keller, 76 U. Whitmore, 77 D. "Iron" Cole, 78 J. Haveford
- ★ nella casa dei **Bennet-Dubois**: 79 T. Miller, 80 E. McKinnon, 81 L. Donovan, 82 C. Donovan
- ★ nella casa delle **Munny**: 84 S. "Rusty"
- ★ nella casa del proprio gruppo o famiglia: tutti gli altri personaggi (tranne i Forestieri)

POSSO ARRIVARE IL GIORNO PRIMA O RESTARE UN GIORNO IN PIÙ?

Sì. Basta che prenoti la o le notti extra aggiornando le tue [opzioni di iscrizione](#) all'evento. Il costo extra è 5€ a notte a testa (più opzionalmente un extra per la cena di giovedì). A prescindere dal gruppo cui appartiene il tuo personaggio, il pernottamento extra è sempre al Villaggio delle Stelle, non all'Ostello in cui dormiranno i Forestieri.

COLLABORAZIONI

Tutti i larp di Terre Spezzate si basano anche sulla collaborazione dei partecipanti. In particolare, **Dodge Town** si concluderà con un'ora circa di "riordino collettivo finale" in cui, tutti insieme, smonteremo e sistemeremo la location e le scenografie.

Inoltre, opzionalmente, potrai dare un aiuto extra nei preparativi dell'evento offrendoti per una delle mansioni per le quali cerchiamo volontari, in cambio di "Buoni Larp" (ovvero di uno sconto per partecipare a qualsiasi larp futuro di Terre Spezzate).

Le mansioni per cui cerchiamo volontari sono:

- ★ 2x Servizio **navetta venerdì** h12:30-h13:30 con tua auto (4,5km su strada asfaltata; 3-5 viaggi A/R). Diamo 15 buoni larp.
- ★ 2x Servizio **navetta domenica** h16:00-h17:00 con tua auto (4,5km su strada asfaltata; 3-5 viaggi A/R). Diamo 15 buoni larp.
- ★ 3x Aiuto extra **smontaggio**, domenica h16-h18:30. Diamo 20 buoni larp.
- ★ 3x **carico furgone** in magazzino fuori Torino, martedì 14 gennaio h19-h23. Diamo 25 buoni larp.
- ★ 3x Scarico furgone e **riordino** in magazzino fuori Torino, martedì 21 gennaio h19-h23. Diamo 25 buoni larp.

COSTUMI

Non abbiamo *alcuna* pretesa filologica per quanto riguarda l'abbigliamento: puoi giocare a **Dodge Town** con qualsiasi costume che rientri nell'immaginario western, purché ti tenga al caldo e ti permetta di camminare agevolmente su sterrati di montagna. Se hai già elementi di costume... usali! Con ogni probabilità andranno benissimo. Detto questo: abbiamo raccolto qui consigli, suggestioni e immagini di ispirazione per i costumi dei coloni europei e per l'abbigliamento dei nativi americani; e anche indicazioni per le armi da fuoco e da mischia.

Ti segnaliamo inoltre il gruppo [Costumi Terre Spezzate](#), utile per chiedere consigli e pareri agli altri partecipanti più appassionati di sartoria.

Abbigliamento dei coloni europei

Presentiamo quattro stili di abbigliamento per i "bianchi": i ricchi possidenti terrieri, i viaggiatori, gli abitanti di Dodge Town e i trapper.

RICCHI POSSIDENTI TERRIERI

I ricchi possidenti terrieri dell'epoca avevano accesso a tessuti di qualità e seguivano la moda ispirata alle città dell'Est e all'Europa, sebbene mantenessero uno stile pratico.

[Vedi Moodboard Ricchi](#)

Uomini

- ★ *Abito a tre pezzi*: Se possibile, usa un completo giacca, panciotto e pantaloni. La giacca può essere lunga e sagomata, possibilmente di lana scura o in tessuto robusto come il tweed.
- ★ *Camicia elegante*: Scegli una camicia bianca o di colore chiaro, con colletto alto e abbottonatura frontale.
- ★ *Panciotto (gilet)*: Cerca un panciotto con tasche. Meglio se in tessuto coordinato alla giacca, ma anche in velluto o con un motivo discreto può andar bene.
- ★ *Cravatta a fiocco o cravattino*: Una sciarpa o una cravatta semplice e colorata da annodare intorno al colletto. In alternativa, usa una bandana scura annodata elegantemente.

★ *Capello*: I cappelli a tesa larga erano comuni. Usa un cappello a cilindro basso o un cappello da cowboy in feltro di buona qualità.

★ *Stivali di pelle*: Punta su stivali puliti e semplici, in pelle nera o marrone.

Donne

- ★ *Abito lungo e formale*: Scegli un abito lungo che arrivi alle caviglie, con gonna ampia. Colori scuri, tessuti pesanti e dettagli in pizzo o merletti sono perfetti.
- ★ *Corsetto leggero*: Anche un bustino semplice va bene per creare la giusta silhouette. Non serve stringere troppo!
- ★ *Sottogonne*: Due o tre sottogonne (crinoline) danno volume alla gonna. Puoi usare stoffa semplice come cotone o lino.
- ★ *Mantello o scialle*: Un mantello in lana o uno scialle di lana per proteggersi dal freddo è indispensabile.
- ★ *Accessori eleganti*: Guanti leggeri, una spilla o un piccolo ciondolo. Capelli raccolti e decorati con nastri o piccoli pettini.

★ *Cappello o bonnet*: Usa un cappello a cuffia decorato o un cappello a tesa larga. Decoralo con fiori finti o nastri.

Per il freddo

Siamo in inverno, ecco alcuni consigli per tenervi al caldo mantenendo uno stile adatto:

★ *Cappotto pesante*: Un lungo cappotto in lana pesante, meglio se foderato di pelliccia (vera o sintetica). Il cappotto dovrebbe arrivare sotto le ginocchia per proteggere anche le gambe dal vento gelido.

★ *Pelliccia sulle spalle*: I ricchi spesso indossavano mantelli o stole in pelliccia sopra il cappotto, soprattutto durante le uscite all'aperto. Può essere anche un accessorio decorativo ma sempre in tonalità neutre.

★ *Guanti di lana o pelle*: Preferibilmente imbottiti, i guanti in pelle con fodera in lana erano comuni tra i ricchi. Aiutano a mantenere calde le mani senza perdere lo stile.

★ *Sciarpa o foulard di lana*: Una sciarpa spessa e morbida, preferibilmente di colore scuro o abbinata al cappotto. Puoi anche usarla come accessorio decorativo.

★ *Stivali foderati*: Stivali di pelle con fodera in lana o pelliccia, resistenti e caldi. Se usi calze spesse in lana, saranno più comodi e adatti al clima rigido.

VIAGGIATORI

I viaggiatori erano persone di passaggio: esploratori, cacciatori, cercatori d'oro. I loro abiti dovevano essere pratici, resistenti e adattabili. [Vedi Moodboard Trapper E Viaggiatori](#)

Uomini

★ *Giacca o gilet robusto*: Trova una giacca in pelle, lana o cotone cerato. Un gilet con tasche è utile per trasportare piccoli oggetti.

★ *Camicia di flanella o cotone*: Scegli camicie in tessuto robusto e a colori scuri, magari a quadretti o tinta unita.

★ *Bandana*: Prendi una bandana o un fazzoletto in cotone, da indossare intorno al collo per proteggerti dalla polvere e dal sole.

★ *Pantaloni di tela o lana*: I pantaloni dovrebbero essere resistenti. Puoi usare jeans di taglio semplice, in blu scuro o marrone.

★ *Cintura con fibbia*: Una cintura di pelle semplice, magari con un coltello o una piccola borsa per trasportare oggetti.

★ *Cappello a tesa larga*: Scegli un cappello di feltro o pelle, anche usurato, che sembri usato dai viaggiatori.

★ *Stivali robusti*: Stivali in pelle, comodi e resistenti per terreni accidentati.

Donne

★ *Abito semplice*: L'abito dovrebbe essere lungo, con una gonna ampia e senza troppe decorazioni. Preferisci colori neutri o a righe.

★ *Corsetto leggero o cintura*: Un corsetto o una cintura semplice è sufficiente per dare struttura al vestito. Non serve una struttura rigida.

★ *Camicia di cotone sotto l'abito*: Una camicia di cotone o flanella sotto l'abito aiuta a mantenere il calore.

★ *Scialle di lana o mantello*: Essenziale per ripararsi dal freddo e dal vento. Preferisci tessuti pesanti e colori sobri.

★ *Bandana o foulard*: Una bandana o un piccolo foulard intorno al collo per proteggerti dalla polvere.

★ *Stivali bassi e pratici*: Stivaletti in pelle, robusti ma semplici.

★ *Bonnet o cappello*: Un cappello semplice, tipo bonnet o a tesa larga, per proteggerti dal sole.

Per il freddo

Siamo in inverno, ecco alcuni consigli per tenervi al caldo mantenendo uno stile adatto:

★ *Cappotto in lana spessa o giacca cerata*: Un cappotto pesante in lana o una giacca

cerata resistente all'acqua. Anche i mantelli in lana, se trovati, funzionano bene.

★ *Poncho o coperta di lana:* Molti viaggiatori portavano con sé una coperta di lana spessa, da usare anche come mantello in caso di freddo intenso.

★ *Sciarpa o bandana di lana:* Una sciarpa di lana spessa o una bandana da usare per coprire collo e parte del viso, per proteggersi dal vento.

★ *Guanti:* Guanti in pelle con fodera in lana o, se non disponibili, guanti di lana resistenti all'usura.

★ *Calze pesanti e sovrapantaloni:* Calze spesse di lana e pantaloni imbottiti o, se riesci a trovarli, sovrapantaloni di pelle. Proteggono le gambe dal freddo durante le lunghe camminate.

★ *Stivali pesanti:* Gli stivali devono essere robusti e impermeabili. Puoi foderarli internamente con lana per un maggiore isolamento termico.

ABITANTI DI DODGE TOWN

Gli abitanti di Dodge Town, lontani dalla possibilità di ricchezze e lusso avevano abiti semplici, spesso usurati e rammendati, ma funzionali per il lavoro quotidiano. [Vedi Moodboard Abitanti](#)

Uomini

★ *Camicia in cotone o flanella:* Cerca camicie di colore scuro o a quadri, anche logore vanno benissimo. Una camicia da lavoro semplice va benissimo.

★ *Pantaloni in tela o jeans:* I pantaloni dovrebbero essere resistenti. Jeans o pantaloni in tela marrone o grigio scuro sono perfetti.

★ *Gilet o giacca:* Un gilet semplice e vecchio o una giacca logora. Se non trovi un gilet, puoi anche tagliare le maniche di una giacca vecchia.

★ *Bandana:* Una bandana o un pezzo di stoffa intorno al collo è un dettaglio utile.

★ *Cappello vecchio:* Qualsiasi cappello andrà bene, anche logoro, purché sia a tesa larga o un berretto che sembri usato.

★ *Scarpe robuste o stivali consumati:* Stivali o scarpe in pelle, anche se usurati. Evita stivali troppo lucidi o nuovi.

Donne

★ *Abito pratico e semplice:* Un abito lungo, magari rammendato o invecchiato, preferibilmente di colori scuri o spenti. Tessuti come cotone, lana o lino andranno bene.

★ *Sottogonna semplice:* Una sola sottogonna va bene per dare forma alla gonna senza esagerare.

★ *Grembiule:* Un grembiule di cotone o tela per simulare il lavoro quotidiano. Più è consumato, meglio è.

★ *Foulard o bandana per i capelli:* Una bandana o un foulard legato intorno ai capelli per tenerli lontani dal viso.

★ *Scarpe semplici o stivaletti:* Scarpe basse o stivaletti semplici e comodi, anche usurati.

★ *Scialle di lana:* Uno scialle semplice per proteggersi dal freddo è l'ideale.

Per il freddo

Siamo in inverno, ecco alcuni consigli per tenervi al caldo mantenendo uno stile adatto:

★ *Cappotto o giacca pesante:* Qualsiasi giacca o cappotto di lana va bene, anche se vecchio o rattoppato. Se non hai un cappotto, un mantello di lana o una coperta legata intorno al corpo possono aiutare.

★ *Sovrapantaloni o calze di lana:* I sovrappantaloni in tela o pelle, o più semplicemente calze spesse da indossare sotto i pantaloni per mantenere il calore.

★ *Sciarpa o scialle:* Usa una sciarpa di lana, anche vecchia o rattoppata. Uno scialle pesante o un telo di lana può essere avvolto intorno alle spalle o sul collo per proteggere dal vento.

★ *Guanti riciclati*: I guanti erano un lusso, quindi puoi usare semplici guanti in lana grezza o guanti rattoppati.

★ *Stivali con strati aggiuntivi*: Se i tuoi stivali non sono foderati, metti due paia di calze, magari di lana, per aumentare la protezione dal freddo. I residenti poveri usavano spesso paglia o tessuto nelle scarpe come isolante.

TRAPPER

I trapper si vestivano con abiti pratici e resistenti, spesso realizzati con materiali naturali come pelle e pelliccia. Molti dei loro capi venivano fatti a mano, o erano riciclati da pelli di animali catturati. [Vedi Moodboard Trapper E Viaggiatori](#)

Abbigliamento di base

★ *Giacca di pelle o pelliccia*: Le giacche erano quasi sempre fatte di pelle spessa (di cervo, orso o bufalo), talvolta con il pelo ancora attaccato per un maggiore isolamento. Se non trovi una giacca di pelle, puoi usare un poncho o un mantello di lana pesante, possibilmente decorato con inserti di pelle.

★ *Pantaloni di pelle*: I pantaloni erano generalmente di pelle grezza, resistente e isolante, e spesso rinforzati con pezzi di pelliccia o rattoppi. In alternativa, usa pantaloni in tela pesante, meglio se logori o dall'aspetto grezzo.

★ *Cappotto di pelliccia*: Nei climi più rigidi, i trapper indossavano un cappotto di pelliccia intera (come di lupo o di bisonte) per coprire sia il busto che le gambe. Se non hai una pelliccia, opta per una giacca lunga di lana con scialli pesanti sovrapposti.

★ *Camicia in flanella o cotone*: Le camicie erano di cotone o flanella, spesso a quadri o di colore scuro. Anche una camicia rattoppata è perfetta per un aspetto vissuto.

Per il freddo

Siamo in inverno, ecco alcuni consigli per tenervi al caldo mantenendo uno stile adatto:

★ *Guanti di pelliccia o pelle*: I trapper indossavano guanti di pelle con fodera in pelliccia, o semplici guanti di pelle foderati. Se possibile, usa guanti imbottiti per tenere le mani calde.

★ *Cappello di pelliccia*: I trapper avevano spesso un cappello di pelliccia, magari di volpe o di castoreo, che copriva anche le orecchie. Se non hai un cappello di pelliccia, un berretto pesante in lana o un cappello in pelle con un ampio risvolto sarà comunque efficace.

★ *Bandana o sciarpa in lana*: Una bandana di lana o una sciarpa pesante intorno al collo proteggeva dal vento freddo. Opta per colori neutri o naturali.

★ *Calze di lana e sovrapantaloni*: Calze spesse di lana, possibilmente indossate a strati, e sovrapantaloni di pelle per una maggiore protezione contro neve e gelo.

★ *Mocassini di pelle o stivali*: Se riesci a trovare mocassini in pelle o imitazione, sono perfetti per un look autentico. Per un maggiore comfort e calore, opta per stivali robusti e comodi, con doppio strato di calze.

Equipaggiamento aggiuntivo

★ *Cintura per attrezzi*: Una cintura in pelle con piccole tasche o una borsa di pelle è utile per trasportare attrezzi da caccia come un coltello, una bussola o altre piccole necessità.

★ *Borsa di pelle o zaino*: I trapper portavano spesso una borsa in pelle per trasportare il cibo e le pelli catturate. Se riesci a trovarne una dall'aspetto grezzo, o una semplice borsa di tela, sarà perfetta.

★ *Coltello e cordino*: Un coltello con fodero e cordino da portare alla cintura è un accessorio pratico e autentico, oltre che utile per la scenografia.

Il look dei trapper dovrebbe risultare molto vissuto e funzionale. Non esitate a rendere il costume "usurato" o rattoppato; un abito che sembra consumato dal tempo rende il personaggio ancora più autentico.

Abbigliamento dei nativi americani

Ciascuno dei quattro popoli indiani rappresentati nel larp ha uno stile di abbigliamento distintivo. Questo stile è in parte ispirato alle (scarse) fonti storiche che abbiamo trovato, in parte adattato a esigenze pratiche (riconoscibilità dei costumi, facilità di realizzazione).

ABSAROKE (CROW) - [VEDI MOODBOARD ABSAROKE](#)

★ Tratto distintivo: colori vivaci e nastri

★ *Abbigliamento:* Gli **abiti coloratissimi** spesso presentano motivi e dettagli elaborati. Colori accesi come blu, giallo, rosso sono i più comuni. Non portano quasi mai pellicce intere, ma colli di pelliccia o scialli, per evitare di farsi limitare mentre vanno a cavallo

★ *Acconciature:* Quasi quanto i loro abiti, gli absaroke sono noti per le loro **acconciature ricercate** spesso decorate con **nastri colorati**.

★ *Decorazioni:* **Bracciali** fatti dei **crini** dei loro **cavalli** sono d'obbligo, soprattutto per il vestiario maschile.

SALISH (TESTA PIATTA)

★ Tratto distintivo: conchiglie e frange - [Vedi Moodboard Salish](#)

★ *Abbigliamento:* Rispetto ad altre tribù, i salish usano meno pelli e più **tessuti** fatti a mano. È comune l'uso di **mantelli o abiti con frange**, decorati con **disegni semplici**. Per tenersi al caldo usano mantelli intessuti in lana che legano intorno al petto con un doppio incrocio

★ *Acconciature:* Sia uomini che donne potevano portare i **capelli lunghi** spesso lisci, o in **trecce semplici, decorate con le conchiglie**, che usano anche nelle decorazioni personali.

★ *Decorazioni:* I salish sono noti per il legame con gli animali e i simboli totemici. Spesso indossano **ciondoli** protettivi con **raffigurazioni animali** come orsi, aquile o lupi.

NIITSITAPI (PIEDI NERI)

★ Tratto distintivo: piume nere e lunghe trecce - [Vedi Moodboard Niitsitapi](#)

LAKOTA (SIOUX)

★ Tratto distintivo: lunghe frange di pelle e puntini bianchi sul [Vedi Moodboard Lakota](#)

COSA PORTARE

Cosa mi porto

Il tuo costume e le tue armi (se non li hai noleggiati dallo staff).

Intimo termico, calze molto calde e simili da indossare sotto il costume, guanti. Siamo in gennaio in montagna e ci sarà molto FREDDO! Consigliamo ovviamente di portare diversi cambi, anche di vestiti.

Scarpe comode e di aspetto coerente con il setting o almeno scarponcini o scarpe mascherate con ghette (ricorda che il noleggio NON include le calzature).

Lenzuola e coperte, asciugamano.

RICONOSCERE GLI INDIANI

Puoi indossare il costume che pensi sia più appropriato per il personaggio. L'unico codice che deve essere rispettato è quello dei **nativi americani**. Nella realtà, sarebbe facile distinguere un personaggio di origine europea da uno nativo dai rispettivi tratti somatici. Siccome questa non è una caratteristica riproducibile, i personaggi nativi saranno riconoscibili tramite elementi ben distinguibili del loro costume. Ti invitiamo ancora una volta a consultare le Gallerie Pinterest dei [Crow](#), [Testa Piatta](#), [Piedi Neri](#) e [Sioux](#) per ispirazioni. In particolare:

- ★ Un giocatore vestito da nativo rappresenta un personaggio nativo.
- ★ Un giocatore vestito da nativo con alcuni elementi “occidentali” rappresenta un personaggio nativo che si sta integrando nella società occidentale. Dovrà portare almeno della pittura facciale visibile (oppure lunghi capelli neri e lisci) e uno o più elementi decorativi del suo popolo (piuma, conchiglia, nastri colorati per capelli, ecc).
- ★ Si consiglia ai giocatori che interpretano un personaggio europeo di non indossare vistosi elementi estetici tipici dei nativi per non creare incertezza su questo codice. Per chi vuole sottolineare una vicinanza alla cultura nativa (ad esempio, se il personaggio di origine europea ha trascorso diverso tempo assieme ai nativi o ne condivide la causa e parte della cultura) è comunque permesso di indossare elementi estetici nativi, purché non siano quei tratti distintivi propri delle culture native presenti in gioco (ovvero: i colori vivaci e nastri dei Crow; le conchiglie e frange dei Testa Piatta; le piume nere e lunghe trecce dei Piedi Neri; le lunghe frange e puntini bianchi dei Sioux).

AMBIENTAZIONE

La Storia del West ci è stata per lo più tramandata attraverso la lente del Cinema. Dove Storia e Leggenda si fondono.

E così sarà anche **Dodge Town**. Un luogo che non trovate sulle mappe perché non è mai esistito, ma simbolo di tanti altri luoghi che hanno punteggiato la Frontiera. Gli eventi storici faranno da sfondo alla nostra storia e si ripercuoteranno sulle vicende della comunità e dei singoli personaggi e sui cambiamenti che vivranno. Il background è dunque accurato e reale: la Guerra di Secessione, la cerca dell'Oro, l'istituzione del Territorio del Montana, il crogiuolo di culture, i conflitti con gli "Indiani" sono tutti elementi che si ritroveranno col procedere degli anni.

Ma al contempo **Dodge Town** è popolata da personaggi e vicende che si rifanno all'immaginario cinematografico, quelle icone western che noi tutti amiamo. Non temete di interpretare uno stereotipo. Il western è fatto di stereotipi, di battute leggendarie ripetute a memoria, di cappelli a larga tesa, speroni e duelli al tramonto. Quello che tutti noi racconteremo è il nostro West, specchio della Storia, ma anche quello che ci ha fatto sognare davanti allo schermo e ha popolato la nostra fantasia.

È un West freddo, duro, notturno, spietato, circondato da montagne innevate, dove i viaggiatori affrontano intemperie e nemici inseguendo una speranza vaga e una meta incerta, verso un confine ancora invisibile. Oppure si fermano per stanchezza, disperazione, fuggendo dai fantasmi del loro passato, sono gente indurita dalla vita, che lotta per un fazzoletto di terra. Ma è la loro terra. È **Dodge Town**. È il West.

BREVE STORIA DEL MONTANA

La prima spedizione statunitense a raggiungere il Pacifico via terra fu, tra il 1804 e il 1806, l'impresa di **Lewis e Clark**, che esplorò anche le Montagne Rocciose. Le abbondanti popolazioni di castori e altri animali dalla pelliccia pregiata attirarono cacciatori e commercianti, spesso affiliati a grandi compagnie come la **Compagnia della Baia di Hudson** e l'**American Fur Company**. I primi insediamenti europei nell'attuale Montana furono proprio centri di scambio per il commercio di pellicce, come Fort Union e Fort Benton, fondati a partire dagli anni '30.

Questi centri divennero anche luoghi di incontro e commerci tra i coloni europei e i nativi americani, come i **Piedi Neri** (Niitsitapi), le **Teste Piatte** (Salish), i **Crow** (Absaroke) e i **Sioux** (Lakota), che da secoli abitavano la regione. I rapporti tra questi popoli e i commercianti di pellicce erano generalmente pacifici, ma non mancavano i conflitti tra i nativi e, occasionalmente, con gli europei.

I Testa Piatta avevano sentito parlare delle miracolose medicine delle "tonache nere" e nel 1841 riuscirono finalmente a ottenere che cinque **gesuiti** si trasferissero nella loro

terra, fondando il primo insediamento europeo permanente, la **Missione di Santa Maria**. Nove anni più tardi la Missione fu abbandonata in seguito alle incursioni dei Piedi Neri, che la rasero al suolo.

Nonostante il Montana fosse considerato inadatto all'agricoltura a causa del clima rigido e della breve stagione di crescita, alcune aree come le valli del **Bitterroot** e del **Clark Fork** offrivano terreni fertili dove i coloni iniziarono a stabilire fattorie e ranch. L'allevamento di bestiame crebbe rapidamente e i coloni trovarono opportunità nella fornitura di carne e altri prodotti a minatori e cercatori d'oro.

Le scoperte di oro a **Bannack** nel 1862 e ad **Alder Gulch** nel 1863 segnarono un punto di svolta per l'immigrazione in Montana. La **febbre dell'oro** attirò migliaia di cercatori e coloni, portando a un'esplosione demografica e alla fondazione di villaggi minerari. Oltre all'oro, si scoprirono anche giacimenti di altri minerali preziosi come l'argento, il rame e il carbone.

Il governo degli Stati Uniti, con leggi come il **Preemption Act** del 1841 e l'**Homestead Act** del 1862, offriva ai coloni terreni a basso costo o addirittura gratuiti, a condizione che li coltivassero e vi risiedessero per un periodo minimo di tempo. A mano a mano che sempre più persone si stabilivano nella regione, aumentava la richiesta di strade, ponti, scuole e chiese, creando opportunità per carpentieri, muratori e altri artigiani.

Durante la **Guerra Civile americana**, iniziata nel 1861 e destinata a durare diversi anni, il Montana non era ancora uno Stato e neppure un Territorio, ma costituiva la parte più remota e impervia dei Territori del Dakota, di Washington, dell'Idaho. Poco popolato e molto distante dai campi di battaglia, visse il sanguinoso conflitto in modo diverso rispetto agli Stati dell'Unione e della Confederazione. Non fu teatro di alcun scontro militare significativo e la vita quotidiana proseguì indisturbata per molti abitanti.

La popolazione locale, all'epoca composta principalmente da cercatori d'oro, pionieri, commercianti e alcuni agricoltori, si concentrava sulle opportunità di guadagno più che sulle questioni politiche nazionali, pur contando simpatizzanti per entrambi gli schieramenti. Molti immigrati provenivano dagli Stati dell'**Unione**, a Nord; ma c'era anche una presenza significativa di persone provenienti dal Sud, che mantenevano legami culturali e politici con la **Confederazione**.

L'oro estratto nelle Montagne Rocciose fu in parte utilizzato per finanziare le spese militari dell'Unione, rendendo il territorio rilevante per la guerra, nonostante la sua distanza dai fronti di battaglia. Anche per questo molti speravano che il Presidente Lincoln riconoscesse finalmente l'autonomia del **Montana**: nel gennaio del 1864 il Congresso non aveva ancora concesso l'agognato status di **Territorio**, ma c'era chi diceva che ormai fosse solo questione di tempo.

Con l'assenza di un forte governo centrale e la crescita della popolazione si moltiplicarono i problemi di legge e ordine. In alcune comunità furono eletti sceriffi e formati gruppi di vigilantes, talvolta in lotta tra loro, talvolta sospettati di essere gli stessi banditi che avrebbero dovuto contrastare...

DODGE TOWN

La nostra storia inizia nell'anno del Signore 1864, alle **pendici delle Montagne Rocciose**. Seguendo le orme dell'ormai mitica spedizione di Lewis e Clark, i coloni bianchi hanno aperto il Bozeman Trail e raggiunto il **territorio del futuro Stato del Montana**. I primi insediamenti di frontiera sono sorti lungo la valle del Missouri, il grande fiume che costituisce una delle principali vie del West, e dei suoi tempestosi affluenti: lo Yellowstone, il Powder, il Bighorn.

Dodge Town, come molti altri insediamenti dell'epoca, ha avuto **origine da un trading post**. I primi trapper giunti a battere la zona iniziarono a scambiare informazioni e merci dapprima con gli indigeni locali, prevalentemente indiani Crow, e poi con altri bianchi giunti dall'Est, alcuni addirittura da poco sbarcati dalla vecchia Europa sulle coste del Nuovo Mondo. Il villaggio è così divenuto nel tempo un luogo di scambi, di commerci, di sosta, d'incontri e contrasti. **A Dodge Town vive una comunità variegata e mutevole**. Come ogni frontiera, il West è un luogo in divenire, dove le persone arrivano, ripartono e talvolta si fermano per restare. In una terra che pare eterna e immutabile, sono le persone a cambiare. Indiani giunti dalle pianure usurpate dai bianchi, poveri coloni in marcia verso la terra promessa, cercatori d'oro e avventurieri di ogni sorta s'incontrano con chi considera Dodge Town la sua casa da anni o generazioni.

La frontiera è una terra di fuochi che punteggiano **un'immensità disabitata, inesplorata e misteriosa**. È un luogo pericoloso per i rovesci della natura, per le insidie poste da bellicosi indiani e loschi fuorilegge. La frontiera è un ambiente spietato: sopprime i deboli e premia chi ha il coraggio e il vigore di prendere ciò che vuole o farsi giustizia da sé. Eppure, molti si mettono in cammino per raggiungere la frontiera, perché **dove c'è spazio e libertà, ci sono anche opportunità per vivere lontano da obblighi e costrizioni e per arricchirsi**. Dodge Town non è che uno sputo di villaggio, certo, ma un giorno potrebbe diventare un grande mercato, un crocevia di merci, di attività, d'oro; potrebbe divenire uno snodo ferroviario, un forte. Sognare in grande è il motto di chi viaggia verso ovest.

Nel 1864, **la Guerra Civile Americana infuria ormai da anni**. Le sue battaglie più sanguinose si svolgono lontano dal Montana, eppure nessuno dubita che i suoi effetti si faranno sentire anche all'ovest. A Dodge Town sono già giunti e transitati fuggiaschi, persone che con la guerra non vogliono avere nulla a che fare, come pure funzionari del governo ansiosi di verificare la fedeltà e i sentimenti della gente di frontiera. La guerra concentra l'attenzione del potere a est, ma i suoi rivolgimenti non fanno altro che alimentare il flusso della marea che monta senza sosta e sospinge inarrestabile l'America verso il West.

Benvenuti alla frontiera!

I NATIVI

Durante il larp, per evocare le atmosfere dell'epoca e il punto di vista dei coloni, useremo il termine "Indiani" per definire i Nativi Americani. Per lo stesso motivo usiamo quel termine in questa descrizione di ambientazione. Nei materiali destinati ai Personaggi Giocanti indiani tenderemo a usare i nomi della nazione specifica, ad esempio Apsaroke ("Crow") o Oglala Lakota ("Sioux").

La nostra storia inquadra soprattutto su due nazioni indiane, cui apparterranno tutti i Personaggi Giocanti. Queste due nazioni godevano di reputazioni diverse presso i coloni: si tratta dei Testa Piatta (pacifici, spirituali, cooperativi) e dei Crow (astuti, fieri, pragmatici).

Sullo sfondo, potrebbero agire o essere menzionati Personaggi Non Giocanti appartenenti ad altri due popoli: i Piedi Neri (territoriali, feroci) e i Sioux (ostili, implacabili). Le variegate confederazioni, nazioni e tribù di nativi americani sono molto più numerose di così, ma non saranno trattate nel larp.

Le Nazioni indiane

TESTA PIATTA

Popolo pacifico e diplomatico che coltiva relazioni amichevoli con i coloni e cerca di evitare le aggressioni di altri indiani

Diversi coloni hanno un'opinione relativamente favorevole dei Testa Piatta, che considerano una tribù pacifica e cooperativa. La loro disposizione amichevole e l'antica collaborazione con i missionari gesuiti li rende alleati preziosi per i coloni, che tendono a fidarsi di loro più che di altre tribù e talvolta li vedono come un ponte tra i due mondi. Nessuno sa con certezza perché gli europei abbiano coniato il nome "Testa Piatta"; loro chiamano se stessi Salish.

CROW

Cavaliere astuti e indipendenti, abili nelle alleanze strategiche con i bianchi e nella difesa del loro territorio.

I coloni vedono i Crow come astuti e pragmatici, una tribù che è disposta a collaborare con loro per ottenere benefici reciproci. Sebbene i Crow mantengano la loro indipendenza, sono visti come utili alleati contro altre tribù più ostili, come i Piedi Neri e i Sioux. Diversi coloni rispettano i componenti del popolo crow per la loro utilità e li considerano gente fiera ma ragionevole. I Crow chiamano se stessi Absaroke.



ALTRE NAZIONI (SOLO PNG)

Piedi Neri: guerrieri spietati, in costante lotta per difendere le loro risorse e territori, nella parte settentrionale delle Grandi Pianure, a nord di Dodge Town.

Sioux: guerrieri mobili e indomiti, impegnati in frequenti conflitti con coloni o altri indiani per il controllo delle Grandi Pianure, a sud di Dodge Town. Gli europei chiamano “sioux” una confederazione di molte nazioni diverse, accomunate da lingue e culture simili.

I nativi americani nell'immaginario dei coloni europei

Dal “selvaggio” al “buon selvaggio”, i coloni vedevano i nativi attraverso la lente dell'esotismo e del pregiudizio. Segue una raccolta di stereotipi, non solo negativi, comunemente associati ai nativi americani nel periodo storico in cui è ambientato **Dodge Town**.

STEREOTIPI NEGATIVI

- ★ **Barbari crudeli:** violenti e privi di morale, pronti a compiere atti di violenza senza motivo.
- ★ **Ignoranti e primitivi:** arretrati, incapaci di comprendere la cultura europea e di civilizzarsi.
- ★ **Ubriaconi:** inclini all'alcolismo, spesso usato per giustificare il loro sfruttamento.
- ★ **Indolenti e pigri:** riluttanti al lavoro e incapaci di adottare lo stile di vita europeo.
- ★ **Poco affidabili e traditori:** inaffidabili nelle trattative, imprevedibili e bugiardi
- ★ **Stupidi e superstiziosi:** legati a credenze magiche, incapaci di comprendere il mondo scientifico.

STEREOTIPI POSITIVI

- ★ **Conoscenza della natura:** ammirati per la loro capacità di sopravvivenza e la connessione profonda con l'ambiente naturale.
- ★ **Lealtà e onore:** alcuni coloni li vedevano come leali e giusti negli accordi e nelle alleanze.
- ★ **Pacifismo e spiritualità:** alcune tribù venivano considerate pacifiche e dotate di una saggezza perduta.
- ★ **Nobili guerrieri:** ammirati per il coraggio in battaglia, visti come valorosi e onorevoli. Stereotipo poco diffuso presso chi avesse davvero subito attacchi di indiani ostili, ovviamente.

INSULTI RAZZIALI

- ★ **Pellerossa** (redskins): usato per indicare il colore della pelle dei nativi in modo denigratorio.
- ★ **Selvaggi** (savages): uno dei termini più comuni per descrivere gli indiani, riferendosi alla loro asserita mancanza di civiltà secondo gli standard europei.
- ★ **Pagani** (heathens): Termine che li dipingeva come non cristiani, quindi inferiori o moralmente corrotti.
- ★ **Mangiacani** (dog-eaters): Usato per denigrare le abitudini alimentari di alcune tribù, in particolare quelle che includevano il consumo di carne di cane.
- ★ **Injuns:** intraducibile in italiano. Corruzione di "Indians", usata in modo dispregiativo

GRUPPI DI GIOCO

I gruppi di personaggi di Dodge Town si suddividono in tre grandi categorie: **Fondatori** (che comprende i gruppi dei Trapper, Famiglie Kopfler e Schmid, Famiglia Bennet), **Nuovi Abitanti** (che comprende la Famiglia Evans, la Famiglia Bennet-Dubois, la Casa dello Sceriffo e le Sorelle Munny) e **Gente di passaggio** (che comprende la Famiglia O'Brien e i Forestieri). Questi riflettono le diverse anime di Dodge Town, dall'inizio come piccolo insediamento di trapper, fino alla sua espansione con l'arrivo di cercatori d'oro e borghesi. L'ultimo gruppo rappresenta coloro che non si fermano mai a lungo, la gente della Foresteria, in costante movimento tra affari, commercio e segreti.

Se non lo hai già fatto, entra nella chat WhatsApp dedicata al tuo gruppo!

I fondatori

I Fondatori sono coloro che hanno piantato le loro radici a Dodge Town prima di tutti gli altri e considerano questa terra come sacra e incontaminata. Sono individui duri, legati alle loro tradizioni, diffidenti verso i nuovi arrivati, e spesso superstiziosi.

TRAPPER

Parole chiave: Commercio, Rivalità, Superstizione.

I primi abitanti, cacciatori, esploratori, indiani e commercianti di pellicce. Queste persone non saranno unite dal sangue, ma il legame che hanno può essere anche più profondo. Sono loro i primi ad essersi stabiliti qui, un rifugio sicuro per le loro attività di caccia e commercio. Nel profondo dei loro occhi selvaggi, si scorge una scintilla: Dodge Town gli appartiene e non permetteranno che la decadenza della civilizzazione si possa stabilire qui.

FAMIGLIE KOPFLER E SCHMID

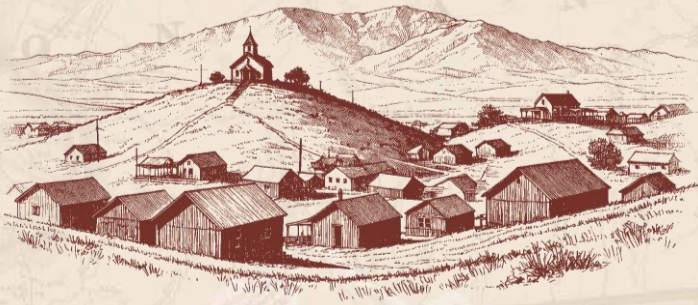
Parole chiave: Lavoro, Tradizione, Religione Luterana, Faida

Mandriani, agricoltori e gran lavoratori, i Kopfler e gli Schmid sono gente che non si tira indietro davanti alla fatica. Venuti da lontano, da una terra dove il freddo taglia la pelle, hanno piantato le loro radici a Dodge Town quando ancora era poco più di una pista polverosa. Sono luterani, e per loro il lavoro è sacro quanto la preghiera. Sanno che chi fatica e suda avrà la benedizione del Signore, e non vedono di buon occhio chi ozia o chi mette in dubbio il loro modo di vivere. La faida con i Bennet è una vecchia ferita, mai davvero rimarginata, e tra le due famiglie la rivalità si fa sentire.

FAMIGLIA BENNET

Parole chiave: Fondazione, Valori, Religione Metodista, Faida

Prima che Dodge Town avesse strade battute e case in legno, c'erano solo tende e baracche. Sono stati i Bennet a trasformare quella polvere in una cittadina, e per questo credono che Dodge Town appartenga a loro di diritto. Sono protestanti metodisti, e per loro il duro lavoro è segno della grazia divina. Guardano dall'alto chi non condivide i loro valori, specialmente i Kopfler, con cui la faida dura da anni. Ma quando un ramo della famiglia ha scelto di abbandonare il loro credo, abbracciando il cattolicesimo dopo un matrimonio giudicato scandaloso, la frattura si è fatta ancora più profonda. Sono queste rivalità che mantengono Dodge Town sempre sull'orlo di una nuova disputa.



Nuovi abitanti

I Nuovi Abitanti sono arrivati a Dodge Town attratti dalla febbre dell'oro o in cerca di opportunità. Più istruiti e cosmopoliti rispetto agli abitanti originali, rappresentano il progresso e le tensioni che esso porta.

FAMIGLIA EVANS

Parole chiave: Cultura, Superbia, Civiltà

Gente di città, medici, avvocati e politici. Hanno portato con sé la cultura e le leggi degli Stati Uniti, ma qui nel selvaggio west, il loro modo di fare è spesso in contrasto con la realtà dura della vita di frontiera. Sono convinti di poter comandare sui rozzi mandriani che abitano Dodge Town da sempre, ma potrebbero scoprire che la città non si piega così facilmente.

FAMIGLIA BENNET-DUBOIS

Parole chiave: Intrattenimento, Rivalità

Questo ramo della famiglia si è distaccato dagli altri Bennet quando uno di loro ha sposato una cattolica, un atto considerato imperdonabile. Ora, gestiscono un saloon e vivono una vita più spensierata, amando l'intrattenimento e il divertimento. Ma il loro saloon è visto come un luogo di perdizione dagli abitanti più rigidi, e la faida con il resto della famiglia non si è mai del tutto placata.

CASA DELLO SCERIFFO

Parole chiave: Legge, Violenza

A Dodge Town, lo sceriffo porta ancora la stella, ma il vero potere gli è scivolato di mano da tempo. Debole e corrotto, si dice che abbia stretto accordi con la feccia della prateria, ma preferisce nascondersi dietro i suoi vice. Questi ultimi non sono molto meglio: ognuno gioca la propria partita, approfittando della situazione per arricchiarsi o per sistemare vecchie questioni. Le voci parlano di affari con banditi e loschi figuri, e la legge in città è ormai solo una maschera. La comunità è fratturata, divisa tra chi ancora spera nella giustizia e chi ormai non ci crede più.

SORELLE MUNNY

Parole chiave: Sesso, Segreti

Le sorelle Munny sono un trio di donne che tirano avanti facendo la vita, con quel che Dodge Town ha da offrire, e spesso fanno più di quanto sarebbe saggio far trapelare. Non sono legate dal sangue, ma il legame tra loro è più forte di molte famiglie. Gli uomini in città tendono a confidarsi con loro, forse troppo spesso. Le donne, invece, le guardano con sospetto, sapendo che i segreti che circolano tra quelle mura possono cambiare molte cose. Ma a Dodge Town, si sa, tutto ha un prezzo.

Gente di Passaggio

Infine, ci sono coloro che non appartengono veramente a Dodge Town. La Foresteria è il crocevia di commercianti, cercatori d'oro e banditi. È un luogo di conflitti, segreti e transito continuo, connesso al commercio e alla criminalità.

FAMIGLIA O'BRIEN

Parole chiave: Religione Cattolica, Accoglienza, Emarginazione

Gestita dalla famiglia O'Brien, irlandesi in una terra che li guarda sempre con sospetto, la Foresteria è il cuore pulsante di Dodge Town per chi è di passaggio. Gli O'Brien, abituati a essere bistrattati, si sono fatti un nome ospitando chiunque metta piede in città, senza troppe domande. È un luogo dove si può trovare di tutto, sia fortuna che guai, e per questo è spesso considerato la vera frontiera della città.

FORESTIERI

Parole chiave: Stranieri, Commercio, Segreti

Cacciatori, cercatori d'oro, commercianti, e personaggi di ogni sorta si incrociano sotto il tetto degli irlandesi. Nonostante i sospetti che li circondano, gli O'Brien vedono in ogni ospite un'opportunità, anche se molti in città li accusano di essere la causa di tanti problemi.

PERSONAGGI

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

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

La scheda personaggio

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

Teaser: una descrizione breve del tuo personaggio. Questa descrizione è l'unica parte pubblica della tua scheda e racchiude quindi quello che tutti i personaggi possono sapere eventualmente di te.

Informazioni Collettive: ciò che il tuo personaggio sa sul contesto storico e sociale di gioco. Anche queste informazioni sono personali e riservate ed includono:

- ★ **Gruppo sociale:** il gruppo sociale nel quale il personaggio si identifica. Potrebbe essere la tua famiglia, oppure un gruppo di lavoro, oppure ancora potrebbe accomunarvi il fatto di vivere sotto il solito tetto. In ogni caso, questa Sezione descrive la storia del gruppo ed offre una rapida pennellata di tutti i personaggi che ne fanno parte.
- ★ **Cultura:** una descrizione dell'etnia di appartenenza del personaggio e della religione che professa. Questa sezione descrive soltanto il contesto culturale generale, il pensiero della persona comune che appartiene a questa cultura. Il vostro personaggio potrebbe esprimere delle posizioni individuali ben differenti. Ad esempio, per quanto gli Anglosassoni si credano normalmente superiori alle altre culture, un vostro personaggio Anglosassone potrebbe trovarsi a suo perfetto agio assieme agli Irlandesi. Queste posizioni sono chiarite nelle sezioni di *Informazioni Personali e Legami*.
- ★ **Contesto storico:** una serie di paragrafi che introducono alcuni eventi che potrebbero essere utili al vostro personaggio. Si tratta sia di fatti storici noti a tutta l'America che di avvenimenti legati alla vita di Dodge Town. Ovviamente il vostro personaggio potrebbe sapere un sacco di informazioni in più di quelle raccolte nel *Contesto storico*, come chi è stato il quinto presidente degli Stati Uniti. Ma solo le informazioni veramente importanti per il vostro personaggio sono introdotte in questa sezione.

Personalità, background e spunti di gioco: quello che caratterizza la vita privata del personaggio. Si tratta di informazioni riservate che includono **informazioni personali** (storia e psicologia approfondite del tuo personaggio), **spunti di gioco** (brevi paragrafi titolati che introducono delle situazioni di gioco nelle quali potrete facilmente inserire il vostro personaggio), **abilità** (breve descrizione del funzionamento delle abilità del personaggio).

Legami completi: in dettaglio, rapporti e relazioni con altri personaggi, inclusi torbidi segreti e informazioni compromettenti. Alcuni di questi Legami potrebbero essere con *personaggi futuri*. Questo non significa che quei legami debbano essere ignorati: si tratta comunque di fatti accaduti nel mondo di gioco e che potrebbero avere un peso anche in questo Capitolo di **Dodge Town**.

Prologhi e fati

PROLOGHI

Quando giungerai al larp, riceverai un foglio personalizzato per il tuo personaggio che contiene il Prologo per il venerdì. Sabato mattina e domenica mattina ti consegneremo i Prologhi relativi a quelle giornate di gioco.

Ciascun Prologo conterrà indicazioni, suggerimenti, spunti di gioco o altre informazioni particolari sulla giornata di gioco o sulla possibile evoluzione drammatica del tuo personaggio. Lasciati ispirare ma non sentirti vincolato!

Eccezione: i Fati. Sono le uniche istruzioni “obbligatorie”. Non tutti i personaggi riceveranno dei Fati, ma se li ricevi devi fare del tuo meglio per rispettarli e portarli a termine. Si tratta di indicazioni dello Staff volte a mandare avanti la storia generale o a far accadere situazioni che riguardano altri personaggi. Spesso non hanno una giustificazione specifica nella fiction, ma sono “interessanti coincidenze”. Ad esempio il tuo personaggio potrebbe ricevere il fato “all’una in punto, vai a fare una passeggiata al recinto degli animali. Questo significa che, probabilmente, al recinto accadrà qualcosa e il tuo personaggio ne sarà il casuale testimone.

Rivelare i segreti: un po’ alla volta

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

Tuttavia, Dodge Town è una campagna, non è un evento autoconclusivo quindi nessuno dovrebbe sentirsi costretto a far emergere **tutti i suoi segreti già nel primo**

capitolo. Anzi, è positivo che alla fine del larp il tuo personaggio abbia ancora questioni irrisolte e segreti da svelare.

Detto questo, potrebbe essere utile assicurarti di **rivelare almeno alcuni dei tuoi segreti** a ciascuno dei capitoli che giocherai. Ci sono molti modi interessanti e credibili per farlo senza piegare eccessivamente la credibilità e la coerenza; te ne suggeriamo qualcuno che potrebbe esserti di ispirazione, per questo evento o per i prossimi:

- ★ Fingere di ubriacarsi e parlare troppo con la persona sbagliata
- ★ Parlare con un superiore o una figura di autorità (politica, spirituale, sociale ecc.)
- ★ Confessare il tuo problema a un amico "fidato"
- ★ Confessare il tuo segreto a qualcuno che conosci a malapena, che non è affatto coinvolto nella questione
- ★ Parlare con te stesso ovunque tu possa pensare di essere solo (anche se, come giocatore, sai che il tuo personaggio non è solo e qualcuno potrebbe origliare).

Personaggi e Campagna

Uno degli aspetti distintivi di **Dodge Town** è la sua natura di campagna, pensata per offrire una narrazione continuativa attraverso più Capitoli. A differenza degli eventi one-shot, in una Campagna i personaggi vivranno una storia che si sviluppa e si arricchisce nel tempo. Ogni Capitolo rappresenta una tappa in questa grande narrazione, dove gli eventi, i conflitti e le decisioni prese avranno conseguenze durature.

Ogni volta che ti iscrivi ad un nuovo Capitolo della campagna, continuerai a interpretare lo stesso personaggio, portando avanti la sua storia e affrontando le sfide che emergeranno. Ogni evento diventerà una tessera del mosaico della tua esperienza di gioco: i legami si approfondiranno, i conflitti si inaspriranno o muteranno completamente, e le scelte compiute daranno forma al tuo destino. È importante ricordare che ciò che il tuo personaggio vive e impara in un Capitolo diventa parte del suo bagaglio personale nei successivi: lasciatevi trasportare dal gioco e dalle trasformazioni che inevitabilmente coinvolgeranno il vostro personaggio.

Sappiamo che non tutti i giocatori potranno partecipare a tutti i Capitoli della campagna. Se non puoi essere presente, il tuo personaggio verrà temporaneamente escluso dalla storia, giustificando la sua assenza in modo coerente con il contesto narrativo (ad esempio, un viaggio lontano o un periodo di malattia), ma ti sarà comunque permesso giocare ai Capitoli successivi. Questo ovviamente non vale in caso di morte del personaggio: la morte fa parte della vita di ogni abitante della frontiera, eterno monito a chi ha cercato la fortuna in una terra dove la legge degli uomini ha scarso valore.

Sebbene non potrai più giocare un tuo personaggio morto, avrai comunque la possibilità di unirti ai Capitoli successivi interpretando un nuovo personaggio scelto tra la

lista dei *Personaggi Futuri*, uno dei concetti caratteristici di **Dodge Town**. Si tratta di personaggi che esistono già nel mondo di gioco ma che non sono ancora entrati nella storia narrata fino a quel momento. Possono essere parenti di famiglie già presenti in città, nuovi arrivati attratti dalle opportunità della frontiera, o figure legate agli sviluppi narrativi dei Capitoli successivi (mandriani, operai ferroviari, mercanti, e così via). Questi personaggi saranno introdotti progressivamente e arricchiranno la storia con nuove dinamiche e possibilità di gioco. Quando un *Personaggio Futuro* viene scelto, diventa il tuo nuovo personaggio che potrai giocare continuamente lungo tutta la campagna!

È importante notare che i *Personaggi Futuri* sono già descritti nel Gestionale di **Dodge Town** e che potrebbero essere già citati nella tua scheda personale o nei legami del tuo personaggio. Questi riferimenti sono un'anticipazione del loro possibile ruolo nella storia e possono fornire spunti narrativi interessanti per il tuo gioco. Anche se non li incontri direttamente nei primi Capitoli, potrebbero avere un ruolo centrale in futuro: non ignorare questi spunti, potrebbero essere molto più importanti di quello che credi!

Di Spose, Streghe e Sceriffe

Dodge Town è un larp d'avventura e d'evasione, ma è ambientato in un contesto storico preciso e abbiamo l'ambizione di restituire un ritratto fedele del Montana del 1864, delle genti che lo abitarono e delle sfide che affrontarono.

Tuttavia, c'è un aspetto di quell'epoca che abbiamo deciso di non provare neanche a rappresentare in modo credibile: il ruolo della donna nelle società tradizionali. Si tratta di un tema che abbiamo esplorato con soddisfazione in tanti larp e continueremo a farlo in futuro, ma nel caso di **Dodge Town** ci siamo resi conto di voler privilegiare l'immediatezza e la libertà di azione rispetto all'aderenza storica. Il Western ci appassiona perché è stato un mondo selvaggio e misterioso, eppure abitato da persone in carne ed ossa, più simili ai nostri nonni che non alle caricature stilizzate dell'Iliade o dei prodotti Marvel. La Frontiera ci affascina per il contrasto tra libertà e brutalità, tra epico e quotidiano, e vogliamo che chiunque partecipi a **Dodge Town** possa sognare la Frontiera con noi.

Di conseguenza, proporremo un'ambientazione in cui la condizione femminile è paritaria: ci sono sceriffe, minatrici, bandite, pistolere, cacciatrici, soldate, ingegnere e affariste, ed è considerato normale che ci siano. Uno specifico personaggio potrà essere bigotto e maschilista, ma nel nostro Nuovo Mondo, l'uomo della strada non lo è.

Allo stesso tempo, non vogliamo privare il Western dei suoi amati stereotipi: a Dodge Town ci sono anche "donne con le gonne" e, di nuovo, è considerato normale. Se vuoi giocare la maestra civettuola, la vedova del soldato, la prostituta sfruttata, o "la squaw Pelle di Luna", la cui ineffabile saggezza è temperata da un debole per i cow-boy mascelloni, sei la benvenuta a farlo.

USI E COSTUMI

Economia e denaro

IL SOGNO AMERICANO

L'economia di gioco in **Dodge Town** è pensata per incarnare lo spirito del **sogno americano, quella promessa che chiunque**, con un po' di fortuna e intraprendenza, **possa cambiare il proprio destino e costruirsi una vita migliore**. La frontiera è il luogo dove ogni persona arriva con una speranza nel cuore: l'occasione di una vita, la possibilità di arricchirsi e lasciare un segno. Ma è anche il posto dove molti di questi sogni si infrangono, trascinando le persone nella miseria. Qui, un buon investimento può trasformare un cercatore di fortuna in un magnate, mentre un affare sbagliato può segnare il fallimento di un'intera esistenza. Non abbiamo voluto creare un sistema economico complesso o rigidamente storico, ma un'economia di gioco che ricalca il senso di una società viva, dove ogni interazione economica porta con sé opportunità e rischi.

L'economia di gioco in **Dodge Town** riflette uno degli aspetti più concreti del sogno americano: **la ricchezza come leva per plasmare il proprio destino**. Possedere denaro non significa solo avere risorse, ma accedere a servizi e opportunità che possono fare la differenza tra la vita e la morte, tra la sopravvivenza e il successo. A **Dodge Town**, i soldi possono garantirti una visita dal medico del paese, evitando di dover ricorrere a un erborista dalla dubbia professionalità. Possono darti accesso a munizioni che potrebbero salvarti in un momento critico o la morfina che potrebbe risollevarvi in un momento di grande sofferenza. Col denaro, puoi ristrutturare un edificio di gioco e avviare l'attività dei tuoi sogni, trasformando una semplice idea in una realtà tangibile. Puoi arruolare un mercenario per proteggerti dai pericoli della frontiera o saldare i debiti che ti legano a qualcun altro, liberandoti di pesi che ostacolano il tuo cammino. Insomma, il denaro è un'importante leva sociale che può essere utilizzata (al pari della reputazione) per ottenere dagli altri quello che vuoi.

IL VALORE DELLA RICCHEZZA: 1\$ = 30€

Semplificando all'estremo: **1\$ = 30€ circa**. O meglio, lo stipendio mensile è circa: **20\$ per un lavoratore non qualificato** (come un domestico, un manovale, un soldato semplice o un cameriere del saloon), **60\$ per un lavoratore qualificato** (come un mandriano esperto, un sottufficiale, un minatore esperto o un infermiere), **120\$ per un professionista affermato** (come un chirurgo, un capo-cantiere, un avvocato o un ufficiale). Il costo della vita per ciascuna di queste classi sociali è poco meno dello stipendio.

Del resto la vita ha un costo non trascurabile anche alla frontiera. Ad esempio:

- ★ Una **notte in una pensione** o una **dose di laudano** può costare **0.50\$**
- ★ una **bottiglia di whiskey** può costare **1\$**
- ★ un paio di stivali circa **4\$**
- ★ una **pistola** può venir venduta intorno ai **15\$**
- ★ comprare o ristrutturare una **casa familiare** può costare fino a **1000\$**

Questi valori sono indicativi e ovviamente soggetti alla trattazione in gioco.

LA RICCHEZZA E LA CAMPAGNA

Nel gioco, la ricchezza non è solo una misura statica, ma uno **strumento per riflettere l'evoluzione della campagna e l'impatto delle azioni dei giocatori**. Ogni personaggio inizia con una condizione economica predefinita, ma questa può essere alterata nel corso della storia, portando a una svolta positiva o a un peggioramento della propria sorte:

- ★ La maggior parte dei lavoratori di Dodge Town vive in una condizione di relativo equilibrio economico: possiede il denaro necessario per mantenere uno stile di vita dignitoso, coprire i bisogni quotidiani e concedersi qualche piccolo lusso.
- ★ Alcuni personaggi, invece, si trovano in posizioni più vantaggiose grazie a fonti di reddito stabili, come il possesso di un'attività. Questi personaggi sono identificati dall'abilità **Ricchezza 1** o **Ricchezza 2**, che garantisce loro vantaggi economici significativi.
- ★ Al contrario, alcuni personaggi vivono in condizioni di povertà più o meno accentuata e riceveranno meno denaro dallo staff..

Gli effetti specifici di queste abilità e il loro impatto sulle dinamiche di gioco sono descritti nel Capitolo **Convenzioni e Meccaniche**.

Sebbene ogni personaggio inizi la campagna con un valore di ricchezza prestabilito, le **azioni di gioco possono alterare significativamente questa condizione**. Un giocatore potrebbe imbattersi in un filone d'oro e ritrovarsi improvvisamente ricco, oppure, al contrario, essere costretto a vendere la propria attività a un prezzo stracciato per saldare dei debiti di gioco, ritrovandosi all'improvviso in rovina. Questi cambiamenti, che rispecchiano le scelte e le conseguenze delle interazioni dei personaggi, rendono la ricchezza un elemento dinamico e parte integrante della narrazione. Tra un Capitolo e l'altro della campagna, lo Staff provvederà ad aggiornare il valore di **Ricchezza** di ciascun personaggio, adattandolo alle evoluzioni della storia e alle conseguenze delle decisioni prese durante il gioco.

VALUTE DI GIOCO

Ai fini del gioco, la ricchezza viene rappresentata attraverso diversi elementi che riflettono i vari livelli e dinamiche dell'economia:

★ **DOLLARI.** I dollari sono rappresentati in gioco da facsimili d'epoca. **Il tuo personaggio riceverà un capitale iniziale** nel primo Capitolo in cui viene introdotto nella campagna, a seconda del proprio livello di *Ricchezza*. Inoltre, sempre a seconda del livello di *Ricchezza*, ogni personaggio **riceverà anche una rendita all'inizio di ogni Capitolo**, rappresentate i risparmi che è riuscito a mettere da parte tra un Capitolo e l'altro. Monete presenti nel gioco:

☆ **Quarter:** moneta d'argento da 25 cent, rappresentata da una **moneta da 100 lire**

☆ **Double Eagle:** moneta d'oro da 20 dollari, rappresentata da una **grossa moneta dorata**. È una replica fedele, salvo che dice "one dollar", ma nel gioco (e nella realtà storica) quella moneta d'oro vale appunto 20 dollari.

☆ **Banconote** da 1, 5, 10, 100 e 500 dollari, stampate a imitazione dei *greenbacks* in uso nel 1860. Come i dollari attuali, le banconote hanno tutte la stessa taglia e lo stesso colore.

★ **ORO.** Rappresentato in gioco da minuscoli granelli di piombo dorati (e pagliuzze), da sassetti dipinti d'oro (le pepite), o da lingotti in metallo dorati. In ogni caso il valore dell'oro è pari a **1\$ per ogni grammo** di peso. All'Emporio è presente una **bilancia a due piatti** per poter pesare l'oro.

★ **ATTIVITÀ.** Alcuni abitanti di Doge Town possiedono delle attività commerciali. Ad esempio, la "*Dodge Town Express*" che gestisce la posta da e per Dodge Town, oppure il "*Saloon Bennet-Dubois*" oppure ancora il "*Pascolo Schmid-Kopfler*". Ogni attività è rappresentata da un *Contratto*. Le attività rappresentano un'ottima opportunità di investimento in quanto permettono di aumentare la *Ricchezza* di un personaggio o di una famiglia. Allo stesso tempo, **le attività per essere redditizie hanno bisogno di un certo numero di personaggi** che le curano oltre il proprietario, così come di un luogo fisico dove eseguire l'Attività (ad esempio un edificio per il Saloon o un terreno per operare un pascolo). **Possedere un'attività redditizia influenza considerevolmente il livello di *Ricchezza*** del personaggio e garantisce ai personaggi impiegati di non essere esposti al rischio di impoverirsi.

ORO IMPURO O FALSO

I personaggi con l'abilità **Estrazione** sono in grado di riconoscere le pepite d'oro con molte impurità, la pirite (oro degli sciocchi) e in generale i metalli preziosi falsi. Per farlo, riceveranno una minuscola torcia a ultravioletti con cui "esaminare" gli oggetti: quelli falsi saranno marcati con inchiostro UV, visibile solo con l'apposita torcia; non hanno alcun valore. Le pepite di vero oro, ma particolarmente impuro, potrebbero invece riportare un numero scritto con inchiostro UV, ad esempio "50%", che indica il grado di purezza, e di conseguenza il valore.

CONSERVARE LA RICCHEZZA DA UN CAPITOLO ALL'ALTRO

Alla fine di ciascun larp, ritireremo tutte le banconote, contratti, pepite d'oro, riponendole nella busta numerata di ciascun personaggio. Al capitolo successivo, riceverai indietro le tue ricchezze, o una loro parte, qualora il tuo personaggio si fosse impoverito in seguito a eventi di gioco.

MONOPOLI

E' severamente vietato sfruttare le disponibilità economiche del vostro personaggio, indipendentemente da quanto sia ricco, per acquistare la totalità di una certa risorsa. Ad esempio, sarà facile per un personaggio molto ricco comprare tutte le munizioni comunemente vendute all'emporio, oppure pagare tutti i medici di Dodge Town affinché non curino un particolare individuo. Comportamenti di questo tipo danneggiano il gioco altrui e **sono strettamente vietati a Dodge Town.**



I Contratti

I *Contratti* rappresentano accordi scritti tra due o più personaggi su questioni che possono avere rilevanza per la campagna di *Dodge Town*. Possono riguardare, ad esempio, l'impegno di un mandriano con il suo datore di lavoro per l'anno successivo, il passaggio di proprietà di un'attività in città, o i termini di un appalto importante. Non siete obbligati a preparare un Contratto per ogni accordo di gioco: sarebbe poco pratico e inutile. Limitatevi a quegli eventi che credete siano molto importanti per l'evoluzione della campagna. Del resto **si tratta di accordi vincolanti**: una volta che lo firmate, vi impegnerete come giocatori affinché il vostro personaggio lo rispetti. Alcuni esempi di contratti sono mostrati nella pagina a fianco.

Fisicamente, un Contratto è rappresentato da un **documento redatto in gioco** con i termini dell'accordo, firmato da tutti i personaggi coinvolti e sigillato da un personaggio

con l'abilità *Legge*. Quest'ultimo è responsabile della validazione del documento e della sua custodia fino al termine dell'evento, quando dovrà consegnarlo allo Staff. Siccome i Contratti sono utili allo Staff per avere un'idea oggettiva di alcuni eventi della campagna, essi non possono essere rubati né distrutti fisicamente in gioco. In caso vengano trovati incustoditi, devono essere restituiti allo Staff, garantendo così la loro integrità come elemento centrale del gioco.

Saloon Bennet-Dubois

Con il presente atto, sottoscritto il giorno 17 Dicembre dell'anno 1862 tra Cady Bennet, proprietario del Saloon Bennet-Dubois, ed i dipendenti:

Cady Bennet, esperto di Fermentati e Distillati,
W. Bennet,
Clara Bennet,
Mario-Claire Dubois,
Isabelle Bennet,
C. Bennet,
J. Doe,
Giulia,

si stabilisce che i dipendenti si impegnano a portare servizio presso la suddetta attività, rispettando le disposizioni di lavoro.

Si stabilisce che Cady Bennet dispone dell'amministrazione della Ricchezza della suddetta attività.

Approvato dall'esperto di *Legge* Nathaniel Evans.



Vendita Terreni di Fondo Valle

Con il presente atto, sottoscritto il giorno 17 Dicembre dell'anno 1862, si sancisce la vendita della proprietà nota come Terreni di Fondo Valle. La suddetta proprietà, detenuta da Alan Johnson, viene ceduta con effetto immediato a Prudence McKeegan in cambio del corrispettivo pattuito di 500\$. Il venditore dichiara di rinunciare a ogni diritto e possesso sulla proprietà, trasferendoli integralmente all'acquirente, che ne diviene l'unico titolare.

Le parti, accettando i termini di questo accordo, appongono di seguito le loro firme come conferma della validità del presente contratto.

Approvato dall'esperto di *Legge* Queenie Caldwell.



Il gioco d'Azzardo

A Dodge Town il Saloon offre sempre un tavolo per poter giocare d'azzardo. Si tratta di una pratica al limite tra la legge e l'illegalità, ma sicuramente tollerata nei territori di frontiera. I personaggi sono liberi di usare questi spazi per giocare a qualsiasi gioco, in gruppo, a coppia o anche da soli contro il croupier quando presente. Tra tutti i giochi praticati a **Dodge Town, i più praticati sono Vingt-un** (noto modernamente anche come **Blackjack**) e il **Five-Card Draw Poker** (noto in italiano anche come **Poker Tradizionale**). Se avete intenzione di giocare d'azzardo a Dodge Town vi consigliamo di imparare le semplici regole di questi giochi, nel [breve compendio](#) che abbiamo preparato.

INTENSITÀ E SICUREZZA

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

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

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

PERCHÈ QUESTO CAPITOLO

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



SAFWORD: PAROLE DI SICUREZZA

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

“Vacci Piano!”

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e devi!) usare la frase di sicurezza **“Vacci piano!”**: è una parola in codice che tutti conoscono e indica all’altro giocatore che *deve* lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male, edulcorare il realismo. Se qualcuno ti dice “Vacci piano”, rispetta il suo giudizio e cerca di onorarlo prontamente.

“È tutto qui?”

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

Emergenze e inconvenienti

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

ESEMPI DI USO DELLE SAFEWORD

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

AZIONI E TEMI DELICATI

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

Fobie e argomenti tabù

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

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



Sempre vietato

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

Fai attenzione a...

NASCONDERE E PERQUISIRE

Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone “proibite” come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati in tasche (visibili e comode), in borselli, borsette, sacchi, valigie e in altri posti simili. Se devi portare con te oggetti fuori gioco (es. telefono, portafoglio), per non rovinare le perquisizioni altrui è buona pratica tenerli tutti insieme in una tasca sola, possibilmente interna o più nascosta.

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

Rubare e usare le armi altrui

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

E’ comunque sempre necessario trattare con rispetto le armi fornite dall’organizzazione e dai partecipanti ed è vietato abbandonare le armi nel bosco, nasconderele nel fossato, portarle in ostello o in tenda, lasciarle alla pioggia, sfregarle contro i muri, appoggiarle di punta per terra e così via. Si consiglia ai giocatori di segnare le proprie armi (ad esempio con le proprie iniziali) in modo che siano chiaramente e facilmente identificabili a fine dell’evento.

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

Rispetta le proprietà altrui

Se il tuo personaggio deruba, ad esempio, la pistola di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore, o dello Staff. In questi casi ricorda sempre di averne il massimo rispetto e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e i prop degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato “davvero”. Restituisci tempestivamente gli oggetti “rubati” o almeno fai sapere al proprietario che sono al sicuro.

UBRIACHEZZA

All’evento sono presenti alcolici, ma stai attento a bere sempre con moderazione, come se dovessi guidare o se fossi a cena con i tuoi suoceri. Se ti accorgi di essere alticcio,

evita qualsiasi situazione di contatto fisico. Se gli organizzatori si accorgono che sei ubriaco, ti manderanno a schiarirti le idee fuori dal gioco, per un paio d'ore o fino alla giornata successiva.

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE

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

PRIGIONIA E TORTURA

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

- ★ Non legare nessuno con le mani dietro la schiena o per il collo e evita nodi così stretti da fare male.
- ★ Se bendi gli occhi di qualcuno, sei responsabile che non vada a sbattere e non cada.
- ★ Non lasciare il prigioniero da solo, se non per preparare una scena di fuga (in cui tu, come giocatore, decidi che il tuo personaggio “si lascia scappare” il prigioniero): giocare da soli è noioso.
- ★ Assicurati che il prigioniero riceva acqua e cibo.
- ★ Non tenere nessuno prigioniero per più di un'ora

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

In caso di tortura, la vittima deve sempre crollare dopo pochi minuti, cedendo alle richieste dell'aguzzino, rivelandogli informazioni e eventualmente confessando colpe vere e false.

Sesso e intimità

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

D'altro canto, se la sensibilità individuale dei partecipanti lo consente, diverse situazioni “intime” possono essere rappresentate realmente, come ad esempio tenersi per mano, accarezzarsi i capelli e il viso bisbigliando parole d'amore, abbracciarsi e simili. Le azioni

più spinte vengono invece simulate, mimandole o accennandole in chiave più soft e ricorrendo ad alcune convenzioni. Evitando comunque, ovviamente, di toccare i genitali, il seno, il sedere, l'interno coscia.

Ad esempio, un bacio sulla guancia, o un bacio a stampo sulle labbra rappresentano il bacio appassionato. Un abbraccio con carezze sulla schiena e insistiti baci sulla guancia e sospiri rappresenterà un petting spinto. Togliere o slacciare in modo suggestivo uno o più capi di vestiario rappresenterà un amplesso (in modo più efficace, e decisamente meno ridicolo, rispetto al *mimare di cavalcare il partner attraverso i vestiti*, cosa che sconsigliamo). Queste convenzioni fungono anche da codice: se vedi due persone che si rimuovono i vestiti a vicenda, il tuo personaggio li ha sorpresi mentre commettevano atti carnali.

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

NIENTE VIOLENZA CARNALE

Per nessun motivo si dovranno inscenare le situazioni di abuso o stupro, che sono fastidiose per molti partecipanti e inoltre non sono in nessun modo rilevanti rispetto alla storia o ai temi di **Dodge Town**, dunque sono vietate.

SESSO E MORALE

Dodge Town cerca di riflettere la complessità storica della frontiera americana nel 1800, con norme sociali e morali realistiche. Tuttavia, si differenzia dalla storicità per l'**assenza di pregiudizi verso identità di genere e orientamenti sessuali**: uomini, donne e persone queer sono trattati come uguali, e relazioni omosessuali o eterosessuali non destano scandalo.

Allo stesso tempo, Dodge Town **NON è una terra di libertà sessuale senza restrizioni**. La società mantiene una visione pudica e severa della moralità: comportamenti libertini, relazioni extraconiugali o frequentazioni poco rispettabili, come quelle con prostitute, sono mal visti e spesso condannati, soprattutto dalle parti più conservatrici della città.

Questo non significa che tali comportamenti siano vietati nel LARP. Al contrario, romance clandestine e storie proibite possono essere un motore di gioco entusiasmante, ma chi interpreta personaggi bigotti o anche solo "non particolarmente libertini" dovrebbe ricordarsi di reagire a queste situazioni con l'atteggiamento di condanna morale appropriato per il Vecchio West. Pur essendo una terra socialmente più libera e molto meno giudicante dell'Inghilterra Vittoriana, rimane una società ottocentesca.

I CAVALLI

Cosa sarebbe un western senza cavalli?

Durante i tre giorni dell'evento sarà attrezzata una "stalla" in cui saranno presenti due cavalli, addestrati a non essere infastiditi dai botti delle pistole scacciaacani. Questi due cavalli saranno occasionalmente utilizzati da staff e PNG per specifiche scene di gioco; per il resto del tempo serviranno a fare atmosfera e saranno a disposizione dei partecipanti che volessero nutrirlti, sellarli o accudirli. Inoltre, in diversi momenti del gioco, sarà anche disponibile un carro o carrozza in stile, trainato da altri due cavalli e gestita dallo staff.

Voglio cavalcare!

Se lo desideri, avrai la possibilità di andare a cavallo durante specifiche "missioni" (escursioni) organizzate nei sentieri circostanti. Le **escursioni dureranno circa due ore**, avverranno in momenti prestabiliti nelle varie giornate del larp e saranno **parte del gioco e delle trame**. In ciascuna passeggiata potranno partecipare fino a 6 persone che, a grandi linee e senza fare spoiler, raggiungeranno un certo luogo a cavallo, smonteranno per interpretare una o più scene di gioco, quindi torneranno indietro sempre a cavallo.

Le escursioni non sono prenotabili in anticipo: vi parteciperanno i personaggi che, all'interno del gioco, avranno trovato una ragione per farlo e si saranno garantite un posto concordandolo, nel gioco, con lo Staff / PNG che darà il via all'escursione.

Le persone che sceglieranno di fare una escursione a cavallo dovranno, a evento finito, saldare la quota corrispondente, ovvero 65€ extra, che gireremo al maneggio. (gli iscritti come Produttori associati sono esentati dal pagamento extra per l'eventuale passeggiata).

I partecipanti alle escursioni saranno regolarmente assicurati dal maneggio che gestisce questo servizio (prima dell'evento, chiederemo a tutti i giocatori del larp di compilare il modulo di assicurazione, anche se non hanno alcuna intenzione di cavalcare; quindi, perfezioneremo la richiesta, e pagheremo l'assicurazione, per le sole persone che effettivamente andranno a cavallo)

Saranno disponibili diverse occasioni per andare a cavallo e confidiamo che tutte, o quasi, le persone che vorranno farlo ne avranno la possibilità. D'altra parte, il larp non è un "week end a cavallo" e la passeggiata non è un servizio garantito: se non trovi posto, ti ringraziamo per la tua comprensione. Se nel corso di questo primo capitolo scopriamo che le persone che vogliono andare a cavallo sono così numerose, potremo organizzare un'uscita apposta in un altro week end dedicato a una "escursione a cavallo in costume".

Notate che **la fattibilità delle escursioni sarà determinata anche dal meteo, secondo il giudizio del maneggio:** in caso di forte pioggia, o di pioggia con temperature molto rigide, per non far soffrire il freddo agli animali, le escursioni a cavallo saranno

annullate (e le trame relative sostituite da... escursioni a piedi, più brevi ma con lo stesso contenuto in termini di storia).

Cavalli e sicurezza

Utilizzare cavalli in un larp garantendo il benessere degli animali e la sicurezza degli umani non è scontato, quindi raccomandiamo a tutte e tutti di rispettare sempre queste indicazioni:

- ★ Evita di allarmare i cavalli giocando scene e azioni concitate troppo vicino.
- ★ Se vuoi dare da mangiare ai cavalli, segui le indicazioni dello “Stalliere” (ovvero il professionista presso cui li noleggiamo e che li custodirà).
- ★ Non salire a cavallo, se non su indicazione dello Stalliere.
- ★ Se vai a cavallo durante una delle escursioni, segui le indicazioni della guida. In ogni caso non sparare e bada di evitare movimenti bruschi o urla; i cavalli si spaventano facilmente.

LIMITI DEL GIOCO

Zone e oggetti fuori gioco

Le porte, gli oggetti, le stanze, o i luoghi contrassegnati con una rosa gialla sono **fuori dal gioco**. È vietato ai giocatori entrare in queste stanze o interagire con questi oggetti, per particolare fragilità o perché sono effetti speciali dello Staff. Se vedi questi oggetti, evitali e ignorali.

LE CAMERE SONO “IN GIOCO”

Le stanze da letto delle baite sono zone di gioco e in alcuni casi potrebbero ospitare specifiche location, come lo studio del dottore o la sala da pranzo dei mandriani. **Il tutto deve quindi essere ragionevolmente in stile**: è vietato lasciare in vista i sacchi a pelo ed è preferibile usare lenzuola e coperte in tinta unita o di aspetto rustico. Durante il gioco, nascondi i tuoi bagagli sotto il letto o in uno dei sacchi di iuta forniti (oppure, utilizza un bagaglio in stile come una borsa di pelle o un sacco di stoffa). Ogni sera sarà necessario fare qualche concessione alla modernità per cambiarsi, lavarsi i denti e così via; ma ogni mattina, quando ti rimetti in costume, ricorda di “mettere il costume” anche alla camera o dormitorio del tuo gruppo di gioco. Bastano pochi minuti per nascondere gli anacronismi, accendere nuovamente le candele, rassettare soprammobili e decorazioni e rendere anche la tua stanza da letto bella e coerente con il larp: mantenere e ripristinare l'estetica della casa deve essere un (breve) rituale collettivo che ciascuno effettuerà ogni giorno.

LE BUSTE GIALLE

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

La musica di fine gioco

Una musica in crescendo, diffusa dagli altoparlanti, annuncerà la fine delle giornate di gioco di venerdì e sabato. Il brano musicale durerà alcuni minuti, usati per concludere la scena che stai giocando; quando la musica finisce, il gioco sarà in pausa per la notte.

La conclusione del larp domenica pomeriggio, invece, sarà marcata da una traccia audio parlata che fungerà da epilogo. In questo caso la fine del gioco sarà improvvisa: ascolta il breve epilogo e il larp sarà concluso.

LO STAFF FUORI GIOCO

Nessuno bada ai Fratelli Clayton

I Fratelli Clayton prendono il nome dai primi braccianti del posto e da allora lavorano come tuttofare nel villaggio. Gente semplice, si occupano di riparazioni, tetti, gabinetti, legname etc, senza impiccarsi mai dei fatti altrui. I fratelli Clayton **non sono veri personaggi**, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte, dando meno fastidio possibile al gioco. Sono riconoscibili da un vistoso **fazzoletto viola** al collo. Quando li incroci, ignorali.

Tutti in gioco, sempre in gioco

A parte questo accorgimento, tutte le persone presenti sono sempre in gioco e non esiste alcun segnale per essere “fuori dal gioco”.

COMBATTIMENTO E FERITE

L'approccio al combattimento di **Dodge Town** non è sportivo né agonistico, ma **cinematografico**: duelli e risse sono l'occasione per creare scene dinamiche e coinvolgenti. Non focalizzarti quindi sul battere l'avversario a tutti i costi ma sul dare vita a una bella scena e sul rappresentare coerentemente il tuo personaggio. Come nella vita reale, una ferita è grave e bisognosa di cure immediate per non far peggiorare la situazione: nel larp vale la stessa regola.

Inoltre, non siamo in un videogioco (un media in cui è tradizione gli scontri siano frequenti e privi di effetti duraturi). Piuttosto, come in un film, il combattimento dovrebbe essere una cosa seria e con rischio di gravi conseguenze, cui i personaggi si dedicano solo quando la situazione non presenta altre alternative. Durante il gioco, tutti fingeremo che le armi siano vere e interpreteremo le "ferite" subite in modo convincente e drammaticamente appropriato: una coltellata di striscio non uccide nessuno, ma fa comunque **molto male!**



Effetti del combattimento

Ogni volta che vieni colpito, devi **accusare** il colpo, con un gemito, un passo indietro, un grido di rabbia, mimando il contraccolpo o simili. Questo sia per la scena, sia per rendere chiaro agli altri partecipanti che ti hanno preso. Quando subisci un colpo ben assestato, il tuo personaggio è **Ferito**: urla di dolore, barcolla, rimani zoppo o confuso ma, se lo desideri, puoi ancora stringere i denti e agire, benché con difficoltà. Dovrai **farti medicare** alla fine dello scontro.

Se, una volta Ferito, il tuo personaggio subisce un altro colpo ben assestato, il tuo personaggio verrà **Sconfitto**: forse sta sanguinando copiosamente, o forse ha una brutta contusione o un grave trauma. La cosa importante è che non sei più in grado di combattere, né di difenderti, né di fuggire. Puoi solo sperare che qualcuno venga a salvarti. Non puoi agire di nuovo finché non vieni **medicato**. Ti *sconsigliamo* tuttavia di far "svenire" il tuo personaggio per più di qualche secondo: interpretare lo svenuto è noioso e non aggiunge molto al gioco degli altri.

I personaggi con abilità **Combatte 1** o **Combatte 2** sono abituati agli scontri violenti e per questo supporteranno meglio i colpi subiti. Potrebbero avere una tempra maggiore dell'uomo medio e sopportare il dolore più efficacemente, o forse sono riusciti ad anticipare l'avversario grazie ad un ottimo addestramento militare e sono stati colpiti solo di striscio. In ogni caso, i personaggi con abilità **Combatte 1** o **Combatte 2** possono sopportare, rispettivamente, addizionali 1 o 2 colpi prima di essere **Sconfitti**. Il primo (o i primi due) colpi subiti li renderanno semplicemente **Feriti**.

Normalmente i personaggi **non muoiono**, a meno delle eccezioni descritte nel paragrafo [La morte](#). Del resto, l'omicidio nel mondo di Dodge Town è un brutto affare, un crimine che viene spesso punito con la morte. Pertanto **evita sempre di creare scene come esecuzioni** e sgozzamenti, cioè scene che, per coerenza, spingerebbero l'altro giocatore a far morire il suo personaggio.

ARMI

Armi bianche

Per combattere utilizzeremo le tipiche “armi in lattice” da larp: repliche innocue e realistiche di armi quali asce, coltelli, martelli ed altri oggetti che possono essere usati per aggredire un personaggio. Durante il gioco, tutti fingeremo che le armi siano vere e interpreteremo le “ferite” subite in modo convincente e drammaticamente appropriato. Il combattimento con le armi bianche deve essere sicuro, controllato, e comprensibile. È proibito colpire ai genitali, in faccia, sulle dita; o colpire in modo ripetuto e frenetico; è sempre proibito colpire con troppa forza. Inoltre, dai sempre l'opportunità al tuo avversario di **reagire correttamente** ai tuoi colpi. I colpi ripetuti rapidamente “contano come uno”; infatti, puoi **sferrare solo 1 colpo riuscito per ogni “assalto”**.

Per ragioni di sicurezza, è vietato usare come armi altri oggetti (coltelli da cucina, attrezzi agricoli) come pure portare al larp armi vere di alcun genere.

Armi da fuoco

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

SPARARE IN SICUREZZA

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

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

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

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

Video tutorial sulle scaccia cani

Ti invitiamo a guardare con attenzione questo video tutorial che abbiamo realizzato qualche anno fa. Le parti interessanti durano solo un minuto, *studialo bene!* Il nostro obiettivo è riuscire a fare prima o poi un larp in cui neanche un partecipante carica i proiettili al contrario.

★ *La Pistola:* https://youtu.be/Kb_abpxhWjA?t=120

★ *Il Fucile:* https://youtu.be/Kb_abpxhWjA?t=379

★ *I due tipi di proiettili:* https://youtu.be/Kb_abpxhWjA?t=93

★ *Le Derringer* (pistole da borsetta molto piccole) usano un *terzo* tipo di proiettili, i 6mm, più piccoli.

EFFETTI DELLE ARMI DA FUOCO

Se vuoi sparare a qualcuno... sparagli! Per evitare incomprensioni, puoi attirare l'attenzione della vittima prima di fare fuoco, ad esempio dicendo *Fermo o sparo!*. Le scacciacani sono fragorose ma non sempre si capisce a chi era rivolto il colpo, soprattutto nelle situazioni confuse.

Se qualcuno ti spara, potrebbe mancarti, o mettersi in fuga, o colpirti, a seconda della situazione e di cosa ti sembra più appropriato dal punto di vista drammatico. Usa buon senso: una **pistola** a più di 5-10 metri può benissimo mancare il bersaglio, soprattutto se ci sono ostacoli o una visibilità non ideale, se la vittima è in movimento, se il tiratore è affrettato. Invece, un colpo di **fulce** a un bersaglio in campo aperto lo centerà quasi sempre, **anche a 20 metri**.

Un singolo colpo a segno di arma da fuoco **Sconfigge** immediatamente il tuo personaggio: cadi a terra e grida di dolore. Secondo buon senso, un singolo colpo di **pistola** potrebbe permettere al tuo personaggio di agire parzialmente: ad esempio, un colpo al braccio non gli impedirà di camminare, un colpo alla gamba non gli impedirà di sparare da terra. Invece, un colpo di **fulce** procurerà sempre gravi ferite: il tuo personaggio probabilmente è svenuto o sotto shock per l'emorragia e non può fare alcunché. Reagisci sempre in modo appropriato e ricorda che, in ogni caso, le armi da fuoco **fanno paura!**

I DUELLI

La legge di Dodge Town consente duelli alla pistola. Quando due personaggi vogliono sfidarsi a duello, si accordano su una data ed un luogo dove svolgere il duello. I partecipanti avranno premura di chiamare almeno un testimone a testa che possa testimoniare l'avvenimento.

L'esito di un duello è determinato dal livello dell'abilità **Duelli**. Ciascun duellante comunica il proprio livello con un semplice codice gestuale:

- ★ **Duelli 0:** prima di estrarre, entrambe le mani (o loro dita) toccano la pistola, il cinturone o il fianco.
- ★ **Duelli 1:** prima di estrarre, una sola delle due mani (o sue dita) toccano la pistola, il cinturone o il fianco.
- ★ **Duelli 2:** prima di estrarre, nessuna delle due mani sfiora mai la pistola, il cinturone o il fianco.

Il personaggio che ha un livello di **Duelli** più basso, perde il duello. In caso di pareggio, cioè se affronti un personaggio che ha il tuo stesso livello di abilità **Duello** e fa il tuo stesso codice gestuale nel duello, i duellanti mostrano discretamente con la mano sinistra uno dei segni della morra cinese (carta, forbice, sasso). Il tuo segno per gli spareggi cambia casualmente in ogni giornata di gioco; lo troverai scritto nel Prologo di ciascuna giornata, un foglio che ti sarà consegnato al larp. Il personaggio che perde con questo spareggio, perde il duello. Se i personaggi pareggiano di nuovo (mostrando entrambi il solito segno di morra), entrambi i duellanti perdono il duello.

Il personaggio che ha perso il duello, verrà **Sconfitto**. Abilità come **Combatta 1** o **Combatta 2** non offrono alcun vantaggio durante i duelli. Durante l'ultima giornata di gioco, due giocatori, se lo desiderano, possono concordare tra loro che il loro prossimo duello sarà **all'ultimo sangue**; chi perde il duello dovrà accettare la morte del suo personaggio..

Risse e pestaggi

Se il tuo personaggio vuole picchiarne un altro, recita la rissa in sicurezza, mimando prese, simulando pugni o ginocchiate al busto (senza contatto, ovviamente) e così via. Recitare una rissa è come danzare: pensa a come accusare i colpi e le mosse degli avversari, sii pronto a farti sconfiggere, lascia agli altri la possibilità di agire oppure prendi tu l'iniziativa se gli altri ti lasciano spazio. Prima del larp faremo qualche prova di combattimento disarmato in modo che tutti si sentano a proprio agio e in sicurezza; è più facile di quanto sembri!

L'esito di una rissa dovrebbe essere determinato dal buon senso: un personaggio noto per essere un picchiatore attaccabrighe o un soldato ne batterà una persona comune, un personaggio spietato probabilmente sconfiggerà un pacifista, i molti batteranno i pochi, e così via.

- ★ Se il tuo personaggio riceve un paio di pugni o calci, **Accusa** il colpo: avrai un po' di mal di testa o un occhio nero, ma nulla di più.
- ★ Se il tuo personaggio ha la peggio in una rissa e subisce diversi colpi, è **Ferito** e dovrà consultare un medico.

Dove trovo le armi?

I giocatori devono provvedere a portare le proprie armi, sia bianche che da fuoco, per il proprio personaggio se è appropriato che questi sia armato. Durante il gioco le armi ovviamente potranno passare di mano e ne saranno trovate di nuove. Ogni partecipante che porta le proprie armi deve essere disposto ad accettare il fatto che la sua arma è a disposizione del gioco di tutti: altri personaggi potranno prenderla e usarla, nella confusione è possibile che venga danneggiata o, più raramente, smarrita, e così via.

Sono ammesse solo armi esteticamente credibili e in accordo con l'epoca (no spade medievali). Sul sito trovi una [raccolta di link a armi da larp adatte all'estetica western](#).

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

E i proiettili?

Tutti i proiettili (a salve) saranno forniti dallo Staff e potranno essere commerciati in gioco. È vietato portare proiettili da casa.

GUARIGIONE

Se sei stato **Ferito** o **Sconfitto**, rimarrai in questa condizione finché non vieni portato da un guaritore, ovvero un altro personaggio dotato dell'abilità **Medicina 1** o **Medicina 2**. Per rappresentare l'eterogeneità della cultura presente nella frontiera, a **Dodge Town** vengono praticate diverse arti di guarigione. Potrai trovare guaritori esperti di medicina occidentale, come medici, chirurghi di guerra o infermieri, così come guaritori che praticano la medicina tradizionale nativa ed altre arti. Indipendentemente da ciò, un personaggio dotato dell'abilità **Medicina 1** o **Medicina 2** sarà comunque in grado di guarire in maniera efficace.

Il guaritore deve **spogliarti** almeno parzialmente (arrivando a esporre la pelle nuda o almeno la camicia in un punto dove sei stato ferito) e quindi può provare a **fasciarti**, **steccarti**, “operarti” o qualsiasi pratica richiesta dalla sua arte. E' necessario che utilizzi **diversi oggetti scenici** appropriati (ago e filo, bende insanguinate, trucco o sangue finto per simulare la ferita, impacchi di erbe medicinali, e così via). Di solito lo staff mette a disposizione materiali da guaritore appropriati in uno degli ambienti di gioco. Invitiamo comunque chi gioca il medico a provvedere al proprio equipaggiamento in autonomia: non è difficile procurarsi utensili dall'aspetto adatto. In ogni caso è proibito portare all'evento bisturi taglienti; portateli solo se privi di lama!

Dopo che il guaritore ti ha “ricucito”, ti dirà per quanto tempo sarai in convalescenza e quanto ci metterai a riprenderti. Riguardo le conseguenze di una ferita, ciò che un guaritore vi dice è **verità all'interno del mondo di gioco** (“*Devo operarti per estrarre il proiettile, e dovrai stare sdraiato almeno per qualche ora prima di ritornare a camminare*”, “*E' solo un graffio, lascia che ti bendi e non fare movimenti bruschi, ma ti passerà presto*” etc). Naturalmente è impossibile interpretare dei tempi realistici di guarigione nel corso di un evento di poche ore, ma si può comunque “far pesare” la convalescenza giocando una bella scena.

Personaggi guaritori

IL SACCHETTO DEL MEDICO

Al fine di migliorare il realismo dell'evento ma offrire comunque ai giocatori la possibilità di spunti pratici su come gestire le ferite, a ciascun personaggio con abilità **Medicina 1** o **Medicina 2**, sarà fornito il **sacchetto del medico**, un sacchetto di stoffa contenente dei bottoni di tre colori diversi: bianco, ligneo (marrone scuro) e nero. Il contenuto dei sacchetti sarà personalizzato per ciascun personaggio, così da rappresentare l'abilità del guaritore. Il **sacchetto del medico** è un oggetto che non esiste nella fiction, e pertanto **NON** può essere rubato o manomesso da alcun personaggio. Tuttavia, durante il gioco, i personaggi in possesso di un **sacchetto del medico** potrebbero essere avvicinati da un membro dello Staff che deve aggiustare il contenuto del sacchetto. Qualsiasi

cambiamento al contenuto del sacchetto potrà essere effettuato solo da un PNG o dalla Regia.

Nel momento in cui un personaggio con **Medicina 1** o **Medicina 2** interviene su un personaggio **Sconfitto**, il paziente estrae alla cieca dal sacchetto un bottone (per poi ributtarlo dentro). Non è invece necessario utilizzare il sacchetto quando si visitano personaggi semplicemente **Feriti**. In funzione del colore del bottone, il guaritore determinerà l'entità della ferita subita:

- ★ **Bianco**: la ferita è in realtà **solo superficiale**. Riposando per circa mezz'ora senza sforzarsi il personaggio potrà tornare in azione senza conseguenze.
- ★ **Ligneo**: le ferite subite dal paziente portano con sé **conseguenze** con cui il personaggio dovrà convivere. Sarà il medico a determinare il malus: ad esempio, Amerigo è stato Sconfitto in duello, ha una ferita grave al braccio destro e il guaritore estrae il bottone ligneo. Il guaritore inscena una rimozione del proiettile, la ferita viene richiusa, il paziente torna in salute ma il medico sentenzierà, per esempio, “dovrai rimanere convalescente per le prossime due ore e non potrai portare pesi con il braccio destro per le prossime sei ore”. Effetti simili potranno essere applicati a ferite alla gamba, “purtroppo zoppicherai e non potrai correre” o al torace “la ferita ti ha lesionato una costola e ti farà male: purtroppo dovrai spesso fermarti a riposare quando cammini a lungo”. Questi effetti dureranno circa sei ore.
- ★ **Nero**: il bottone nero è una **sentenza di morte**. La ferita è grave. Il guaritore può stabilizzarla e fare in modo che il ferito torni all'azione... ma purtroppo, per il personaggio, non ci sarà niente da fare. La ferita può aver lesionato un'arteria, forato un polmone. Oltre al malus (quello del bottone giallo), il personaggio che vede estratto il bottone nero dovrà morire entro le 10.00 della mattina di domenica. Il bottone nero **non va rimesso** nel sacchetto, ma conservato dal medico, che lo consegnerà allo staff comunicando chi è il moribondo.

Questi sono solo alcuni esempi e a ciascun giocatore è dato indicare dove è stato ferito (dalle armi da fuoco) e a ciascun medico è dato indicare la diagnosi e la prognosi. Sfruttate le conseguenze delle ferite per sviluppare scene di gioco drammatiche e realistiche. Essendo **Dodge Town** una campagna che si sviluppa su diversi episodi, i giocatori sono liberi di interpretare conseguenze sceniche delle ferite anche nei capitoli successivi se lo ritengono interessante e drammatico, ad esempio usando bende, trucchi o simulando dolori cronici. In nessun caso un guaritore potrà comunque richiedere o imporre conseguenze che si estendono per più di sei ore.

ASSISTERE UN GUARITORE

Quando un personaggio con abilità **Medicina 2** sta trattando un personaggio **Sconfitto**, può farsi assistere da un personaggio con abilità **Medicina 1**. In questo caso, se il paziente estrae un bottone ligneo o nero dal sacchetto del guaritore, il paziente può decidere di estrarre un secondo bottone dal sacchetto dell'assistente. In questo caso, il paziente DEVE accettare il secondo risultato, anche se più sfavorevole.

Farmaci e Antidolorifici

La frontiera è un luogo remoto dove non è semplice avere accesso ai progressi della medicina dell'Est. Eppure anche a Dodge Town è possibile trovare farmaci e antidolorifici che migliorano la vostra convalescenza. Alcuni personaggi troveranno nella loro busta personaggio alcune dosi di **tintura di iodio** e/o **laudano**. Altre dosi possono essere acquistate all'Emporio locale oppure dai mercanti che possono arrivare dall'Est. Si tratta in ogni caso di merce rara e molto preziosa alla frontiera.

La **tintura di iodio** fu particolarmente apprezzata durante la Guerra Civile Americana, quando le infezioni delle ferite erano una delle principali cause di morte tra i soldati. Viene rappresentata da una **bocchetta contenente liquido rosso** e con un'etichetta che la identifica come "tintura di iodio". Vengono utilizzati applicandoli su ferite e durante operazioni chirurgiche con effetto antisettico. Si tratta in ogni caso di rimedi lontani dall'efficacia dei moderni antibiotici e non garantiscono una sicura guarigione. Quando un personaggio con abilità **Medicina 1** o **Medicina 2** utilizza una bocchetta di **tintura di iodio** mentre si prende cura di un paziente **Sconfitto**, il paziente che estrae un bottone ligneo o nero dalla sacca del medico può decidere di estrarne un secondo, scegliendo il risultato che preferisce.

Il **laudano** è rappresentato da una **bocchetta contenente liquido giallo** e con un'etichetta che la identifica come "laudano". Rappresentano un'ampia categoria di sostanze che vanno dalla morfina, al laudano e persino droghe naturali con generico effetto di rilassare il corpo e rendere sopportabile, seppur momentaneamente, il dolore. Durante la Guerra di Secessione, l'utilizzo di siringhe ipodermiche era estremamente raro, preferendo la somministrazione orale. Quando un personaggio con abilità **Medicina 1** o **Medicina 2** utilizza del **laudano** mentre si prende cura di un paziente **Sconfitto**, il paziente riceverà una prognosi migliore, trattando i bottoni lignei come bottoni bianchi. Al di là degli effetti medici, il **laudano** può essere usato per scopi ricreativi, ingerito o inalato, oppure può essere uno spunto di gioco per personaggi con dolori o disturbi cronici.

Una volta utilizzati, sia la **tintura di iodio** che il **laudano** devono essere svuotati. Una bocchetta di **tintura di iodio** o di **laudano** vuota è considerata utilizzata e non può chiaramente essere riutilizzata in futuro.



La morte

Per permettere a tutti di godersi l'evento, e perché vogliamo rappresentare uno scenario ricco di conflitti ma molto lontano da un continuo massacro, di norma **non è possibile uccidere** nessuno (tranne i banditi senza nome, e simili). I nemici possono essere malmenati, imprigionati, pugnalati, umiliati, trafitti, menomati, ma non assassinati. Sbizzarrisciti, e ricorda che avere un nemico ferito e ansioso di vendicarsi è molto più divertente e ricco di potenziale drammatico che avere un nemico morto con cui non puoi più giocare.

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

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

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

ECCEZIONI: QUANDO MORIRE

Esistono tuttavia tre modi specifici in cui un personaggio può morire: in una **esecuzione** ufficiale, estraendo un **bottone nero**, oppure concordando un **duello mortale**.

★ **Esecuzione ufficiale**: tramite pubblica impiccagione o fucilazione, in seguito a una condanna a morte ufficiale proclamata da una **giuria di pari** (PG) o eventualmente da un Giudice (PNG) o Ufficiale Militare (PNG).

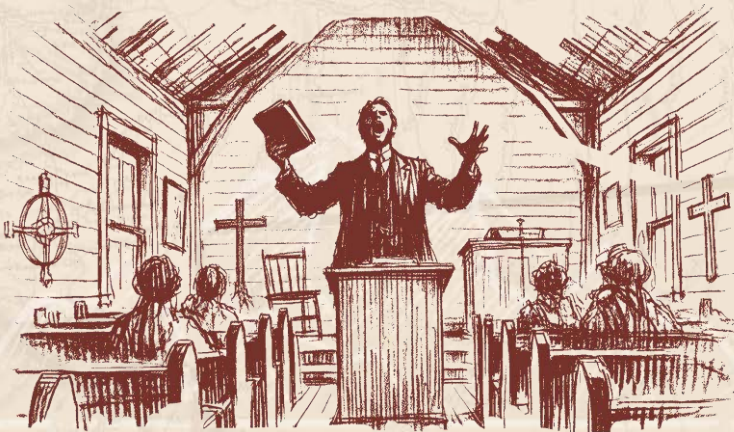
☆ La giuria include sei persone e può condannare a maggioranza, cioè con 4 voti su 6. Solo uno Sceriffo può mettere sotto accusa un personaggio e convocare una giuria. Lo Sceriffo, se non è corrotto, dovrebbe selezionare la giuria in modo casuale, o comunque imparziale. Se l'accusato è difeso da un personaggio con Legge, il suo avvocato può ricusare, senza bisogno di giustificazioni, fino a tre giurati e lo Sceriffo deve sostituirli con altre persone.

☆ Una condanna può essere sentenziata in qualsiasi momento, ma l'esecuzione può avvenire solo dalla tarda serata di sabato in poi. Inoltre, deve essere preannunciata pubblicamente e deve essere preceduta da almeno un'ora di prigionia del condannato (durante la quale i suoi amici potrebbero cercare di sventare l'esecuzione)

☆ Gli Sceriffi sono due: lo Sceriffo di Dodge Town in carica (attualmente, S. Morgan), oppure lo Sceriffo Federale (D. “Iron” Cole). Ciascuno di loro può causare la morte tramite esecuzione di **solo un personaggio** per ogni larp. Eventuali Giudici o Ufficiali Militari PNG non sono soggetti a limitazioni.

★ **Estraendo un bottone nero.** Come descritto nel capitolo “**I personaggi guaritori**”, quando un personaggio **Sconfitto** estrae un bottone nero dal **sacchetto del medico**, per il personaggio non ci sarà nulla da fare e dovrà morire entro la fine dell’evento.

★ **Duello mortale:** durante l’ultima giornata di gioco, due giocatori, se lo desiderano, possono concordare tra loro che il loro prossimo **duello** sarà all’ultimo sangue. In questo caso, ci si aspetta che il giocatore che avrà la peggio nel **duello** accetti la morte del suo personaggio.



Gestire i cadaveri

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

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

Barelle: ci saranno due barelle di legno, una presso lo studio del Dottor Evans e una nella casa dei trapper. Ricorda di usarle e di farle usare per trasportare i cadaveri. Portare un cadavere di peso è molto faticoso se fatto da soli, e anche un po’ pericoloso, ma facendolo in 3-4 persone con la barella, diventa una scena divertente per tutti!

CONVENZIONI E MECCANICHE

ABILITÀ

Al contrario di altri giochi di ruolo, **Dodge Town** tutti i personaggi possono fare ciò che il loro giocatore ritiene appropriato fargli fare (ed è in grado di rappresentare). Tutti possono, se vogliono, usare tutte le armi, leggere e scrivere, partecipare alla ricerca dell'oro, commerciare, ecc... I giocatori possono anche decidere che il loro personaggio **non** sa fare una certa cosa, anzi spesso è appropriato: il "borghese di città" probabilmente non ha mai sparato in vita sua, il "nativo crow" probabilmente non saprà scrivere perfettamente e così via.

Ci sono tuttavia alcune competenze particolari che abbiamo ritenuto di associare solo ad alcuni personaggi e non altri. Chiamiamo queste competenze "**Abilità**". Alcune permettono al personaggio di praticare un qualche tipo di attività di conoscenza non comune (come medicare oppure essere esperti di legge), altre permettono di svolgere più efficacemente alcune attività (come duellare con la pistola o ricevere supporto dai suoi Contatti). Alcune di queste abilità sono già state introdotte nei capitoli della Guida Evento, ma vengono riportate per completezza in questo paragrafo. La lista delle abilità di Dodge Town sono presentate di seguito.

COMBATTE 0

Come praticamente tutti nel West, se necessario è in grado di usare le armi (da fuoco e non). Tuttavia non è un veterano, né un grande tiratore, né un vero duro, né uno spietato assassino. In una rissa, si comporterà mediocrementemente; se subisce una Ferita, sarà molto dolorante e forse si ritirerà; se Sotto Tiro, probabilmente cederà subito alle richieste; esiterà molto a prendere altre persone Sotto Tiro, come pure a uccidere qualcuno a sangue freddo.

COMBATTE 1

Questo personaggio è un veterano che ha visto scorrere il sangue, altrui e proprio; oppure ha un particolare talento per la violenza. Si comporta bene nelle risse, stringe i denti se subisce Ferite, se "Sotto Tiro" dovrà comunque obbedire, ma sarà reticente e difficile da gestire. Inoltre, in ciascuno scontro, può **ignorare il primo colpo** che subirebbe: la coltellata non ha Ferito, era solo un graffio; il proiettile si è conficcato nella staccionata, o nella Bibbia sotto la giacca, o semplicemente ha mancato.

COMBATTE 2

Questo personaggio è un vero duro: un veterano che ha visto scorrere il sangue, altrui e proprio e inoltre ha un particolare talento per la violenza. Si comporta bene nelle risse, stringe i denti se subisce Ferite, se "Sotto Tiro" dovrà comunque obbedire, ma sarà reticente e difficile da gestire. Inoltre, in ciascuno scontro, può **ignorare i primi due colpi** che subirebbe: la coltellata non ha Ferito, era solo un graffio; il proiettile si è conficcato nella staccionata, o nella Bibbia sotto la giacca, o semplicemente ha mancato.

CONTATTI ESTERNI

Questo personaggio conosce ed è in buoni rapporti con una persona specifica in un'altra città. Potrà contattarlo facilmente tramite lettere o messaggeri e **potrà contare sul fatto che il suo contatto risponda in tempi utili o comunque faccia del suo meglio per fornirgli un ragionevole aiuto**. Qualsiasi personaggio può scrivere una lettera a chi vuole, ma solo chi ha "Contatti esterni" otterrà una risposta dallo Staff. I Contatti possono essere di ambito molto vario, ad esempio un certo personaggio potrebbe avere un contatto in politica, un altro nell'esercito, un altro tra le compagnie commerciali, un altro presso gli indiani, un altro ancora conoscere una persona famosa come artista o intellettuale. Il contatto esterno è specificato e tratteggiato tra i legami estesi di questo personaggio.

COSTRUZIONE

Chiunque può segare un'asse o piantare un chiodo, ma per **dirigere la costruzione di una casa robusta e duratura** è necessario che ci sia almeno un personaggio che, come questo, abbia esperienza come carpentiere, nozioni (anche informali) di architettura, sappia valutare le varie qualità di legnami e materiali, e così via.

DUELLI 0

In un duello alla pistola, questo personaggio viene sempre Sconfitto da chi ha Duelli 1 o Duelli 2 e, circa una volta su due, anche da chi ha Duelli 0. Codice gestuale: in un duello, entrambe le mani (o loro dita) toccano la pistola, il cinturone o il fianco.

DUELLI 1

In un duello alla pistola, questo personaggio viene sempre Sconfitto da chi ha Duelli 2 e, circa una volta su due, anche da chi ha Duelli 1. Di contro, Sconfigge sempre chi ha Duelli 0. Codice gestuale: in un duello, una sola delle due mani (o sue dita) toccano la pistola, il cinturone o il fianco.

DUELLI 2

In un duello alla pistola, questo personaggio Sconfigge sempre chi ha Duelli 0 o Duelli 1. Contro chi ha Duelli 2, viene Sconfitto circa una volta su due. Codice gestuale: in un duello, nessuna delle due mani sfiora mai la pistola, il cinturone o il fianco.

ESTRAZIONE

Chiunque può cercare o setacciare l'oro, ma per **dirigere un'operazione mineraria profittevole** nel lungo periodo è necessario che ci sia almeno un personaggio che, come questo, abbia familiarità con la costruzione e manutenzione dei semplici macchinari utilizzati, che sappia distinguere i terreni più promettenti, stimare la purezza dei minerali e così via.

FATTORIE

Chiunque può zappare un campo o mungere una vacca, ma per **dirigere un allevamento o una coltivazione profittevoli** sul lungo periodo è necessario che ci sia almeno un personaggio che, come questo, abbia esperienza con mandrie, raccolti, irrigazione, semina, cura dei pascoli, concimi, nozioni rudimentali di veterinaria, macellazione, e così via.

FERMENTATI E DISTILLATI

Questo personaggio sa come realizzare birra e distillati di qualità accettabile a partire da orzo o altre piante (mais, avena, segale, patate, sidro di mele...) e come conservare correttamente la birra. Senza un personaggio come questo, la **gestione di un locale basato sulla vendita di alcolici** non è **profittevole** nel lungo periodo.

FORGIA

Questo personaggio è **esperto nella lavorazione del metallo**. Se ha a disposizione una fucina, può realizzare ferri di cavallo, chiodi, proiettili e così via. Al larp ci sarà una piccola forgia

con cui fondere e colare il metallo (rappresentato dallo stagno) in stampi appositi.

INERME

Questo personaggio non ha alcuna capacità (o intenzione) di combattere. Quale che sia la ragione (l'età avanzata, un giuramento, codardia, goffaggine...) questo personaggio esiterà sempre troppo a lungo prima di sparare, perderà tutte le risse, non vorrà partecipare a duelli, e così via.

LEGGE

Questo personaggio ha studiato legge o ha lavorato in un tribunale o nella pubblica amministrazione ed è esperto di codici, procedure, burocrazia. Nella busta ad inizio evento riceveranno un sigillo che permette loro di validare i Contratti.

MEDICINA 1

Conosci i rudimenti della medicina, o magari hai studiato approfonditamente i rimedi tradizionali degli Indiani; otterrai un **Sacchetto del Medico poco efficace**. Inoltre, puoi assistere un personaggio con Medicina 2. Possono usare efficacemente **tintura di iodio** e **laudano** sui pazienti Sconfitti.

MEDICINA 2

Hai studiato approfonditamente e praticato la scienza medica. Otterrai un **Sacchetto del Medico molto efficace**. Inoltre, puoi ricevere assistenza da un altro personaggio con Medicina 1 o 2. Possono usare efficacemente **tintura di iodio** e **laudano** sui pazienti Sconfitti.

RICCHEZZA 1

Questo personaggio ha una rendita da qualche piccola attività che gestisce a Dodge Town oppure da patrimoni che possiede lontano dalla frontiera. Potrebbe non possedere le attività ma trovarsi a gestirle per la famiglia o la compagnia. Insomma: MOLTI soldi girano per le sue mani. **Riceve più denaro iniziale (più di 100\$) e una piccola rendita a ciascun evento.** Ma attenzione: la sorte gira nella storia della frontiera, così come la fortuna di aver azzeccato il giusto investimento. Questo status potrà cambiare prima del prossimo evento.

RICCHEZZA 2

Questo personaggio ha una rendita da qualche grande attività che gestisce a Dodge Town oppure da grossi patrimoni che possiede lontano dalla frontiera. Potrebbe non possedere le attività ma trovarsi a gestirle per la famiglia o la compagnia. insomma: un SACCO di soldi girano per le sue mani. **Riceve molto più denaro iniziale (più di 500\$) e una grossa rendita agli eventi successivi.** Ma attenzione: la

sorte gira nella storia della frontiera, così come la fortuna di aver azzeccato il giusto investimento. Questo status potrà cambiare prima del prossimo evento.

INFORMAZIONI

Grazie ai suoi contatti, ai suoi confidenti, o forse alla sua attenzione per dicerie e pettegolezzi, riceverai qualche informazione extra all'interno del Prologo del venerdì, un foglio che ti consegneremo subito prima del larp.

TERRITORIO

Questo personaggio conosce a fondo le terre selvagge che si trovano negli immediati dintorni di Dodge Town. Ci viaggia spesso (o ci ha viaggiato in passato), sa quali zone sono sicure e quali meno, saprebbe individuarvi risorse utili, sa quali sono le persone che di solito le frequentano, e così via. **Potrebbe ottenere qualche informazione extra prima del larp;** inoltre, in particolari situazioni gestite dallo Staff, **potrebbe essere necessaria la sua presenza per trovare un certo luogo o oggetto.**

“SOTTO TIRO”

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

Se qualcuno ti minaccia con una pistola puntata, oppure con un coltello alla gola, sei **sotto tiro**: non puoi ribellarti, fuggire, né cercare di sopraffarlo fisicamente e devi anzi cercare di assecondare le sue richieste. Un personaggio armato può tenere **sotto tiro** tutti i personaggi presenti nella stessa “stanza” (o piccola casa, o radura, come risulta

verosimile). Il personaggio armato deve fare richieste ragionevoli che diano la possibilità agli altri di cedere in modo credibile e al gioco di andare avanti, e deve evitare di trascinare troppo a lungo la scena di minaccia.

Fintanto che è presente, il personaggio armato mantiene il “controllo della stanza”: la situazione di **sotto tiro** si conclude solo quando viene accontentato o decide di andarsene.

PRENDERE IL CONTROLLO

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

Il **controllo della stanza rimane all'ultimo personaggio armato** giunto sulla scena. Tuttavia, è impossibile sottrarre il controllo della stanza ad avversari che siano in condizione di palese superiorità. Ad esempio: se Peter tiene tutti **sotto tiro** con una pistola, i coltelli non saranno sufficienti a intimidirlo e ottenere il controllo della stanza. Se ci sono due persone armate di pistola che tengono **sotto tiro** una stanza, una singola pistola non basterà a intimidirli, ma ne serviranno due.

STALLO ALLA MESSICANA

Se la situazione ti sembra già fin **troppo confusa, evita di intervenire**: lo scopo della regola non è rallentare il gioco con complicati conteggi del tipo “*noi abbiamo 3 pistole e due coltelli, gli altri hanno 4 pistole, chi vince?*”.

Se nonostante questo la situazione rimane confusa, cioè ci sono due o più *gruppi* di persone che si minacciano a vicenda e non è chiaro chi abbia la superiorità, si verifica uno “stallo alla messicana”. Dopo qualche scambio di battute, lo stallo alla messicana dovrebbe concludersi con *tutte* le parti coinvolte che cedono il controllo della stanza, cioè si ritirano, propongono di mettere via le pistole, si allontanano cautamente, rinfoderano le armi o simili.

LA RESA DEI CONTI

Il terzo giorno di gioco, i personaggi **sotto tiro** non sono costretti a cedere, ma possono decidere di “tentare invano” di ribellarsi, nel qual caso verranno sopraffatti e rimarranno feriti o uccisi.

Analogamente, in caso di stallo alla messicana, nella fase finale del larp le parti coinvolte, anziché ritirarsi, possono decidere di far degenerare la situazione in una sparatoria senza quartiere.

CREDITS

una campagna larp di Andolina, Lovagnini, Pregliasco, Viarigi

Qui rendiamo omaggio agli autori e agli scenografi che stanno lavorando affinché **Dodge Town** diventi realtà...

TRAME

Francesco Pregliasco

Paolo Benedetti
Daniele Dagna
Alessandro Lovagnini
Bernardo Chiti
Cristina Jon
Gabriella Aguzzi

CUCINA

Chiara Tirabasso
Nicolò Biciacci

GRAFICA E WEB

Francesco Pregliasco
Alessandro Lovagnini

PERSONAGGI

Alessandro Lovagnini e Marcello Andolina

Annalisa Savio
Arianna Busti
Clara Boccaccia
Cristina Jon
Daniele Dagna
Francesco Pregliasco

Gabriella Aguzzi
Nicolò Biciacci
Valentina Musi

SISTEMA DI GIOCO

Alessandro Lovagnini e Francesco Pregliasco

SCENOGRAFIE

Marco Ascanio Viarigi

Paolo Brizio
Francesco Pregliasco
Andrea Gatta

FOTO E VIDEO

Irene Ritorto

GRAZIE A

Sabato e il Villaggio delle Stelle
Erich e il Circolo Ippico
Tutte e tutti i PNG e
collaboratori

PRODUTTORI ASSOCIATI

Gabriele Giannini
Livia Pini
Lorenzo Latella

Negli ultimi anni, gli autori di Dodge Town hanno creato e contribuito a numerosi larp di successo in una varietà di generi e stili, tra cui:

Ultima Sfida a Oak Valley (western, 2016). *Raven Crew* (pirati, 2018). *Chiave di Volta* (storico, 2015 e 2019). *Dracarys* (fantasy, 2016 e 2019). *Against All Flags* (pirati, 2023). **Eden Gate** (western, 2021 e 2023). *The Moral Compass* (thriller, 2023). *Novecento* (storico, 2024). *Limes* (storico, 2024). *Tormento* (gotico, 2024). *I ribelli della montagna* (storico, 2015 e 2024). *Black Friday* (thriller, 2014, 2016 e 2024)

Chi siamo

Prima di ogni altra cosa, **Terre Spezzate** è un gruppo di giocatori e di organizzatori di larp, inguaribili sognatori guidati da una grande passione verso questa attività straordinaria in cui divertimento, arte, creatività ed emozioni si uniscono per creare qualcosa di unico.

La nostra missione è permettere a chiunque di vivere esperienze fuori dall'ordinario.

Progettiamo infatti eventi in cui ogni partecipante è il protagonista della sua personale storia e non abbiamo paura di affrontare ambientazioni sempre diverse, dal fantasy alla fantascienza, passando per racconti di pirati, intrighi ottocenteschi, thriller contemporanei e drammi storici.

Terre Spezzate - life is too short to play bad larps

www.grv.it



CITAZIONI, PLAGI, RICICLO

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

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

Questo ci lusinga: se vuoi riutilizzare estratti di questa Guida Evento per il tuo larp, ti diamo il permesso di farlo purché tu citi Terre Spezzate esplicitamente, e in modo ragionevolmente visibile, sulla prima o sull'ultima pagina del tuo documento, così:

“Ringraziamo Terre Spezzate www.grv.it per il riutilizzo di alcuni paragrafi”



- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| 1. Dormitorio Trapper | 16. Casa Saloon Bennet Dubois |
| 2. Tettoia Cavalli | 17. Casa Evans |
| 3. Forno | 18. Casa Bennet |
| 4. Piazzale Basso | 19. Latrine |
| 5. Casa Trapper | 20. Casa vecchio Tobias |
| 6. Latrine | 21. Vecchio Forno |
| 7. Cimitero | 22. Piazzale Alto |
| 8. Fienile | 23. Legnaia |
| 9. via per Otter Creek | 24. Fienile |
| 10. Capanno Attrezzi | 25. Casa Foresteria O'Brien |
| 11. Pergolato | 26. Porticato |
| 12. Casa Sorelle Munny | 27. via per i boschi |
| 13. Emporio O'Brien | |
| 14. Casa Kopfler Schmid | |
| 15. Casa dello Sceriffo | |

I NOSTRI PROSSIMI LARP

The Witcher - La Restaurazione

L'ultimo Kaer è in rovina. I maestri d'un tempo sono scomparsi. La prova delle erbe è perduta. Questo è il tuo momento. Impugna la spada d'argento e imprimi a fuoco il nome della tua banda nella storia di un nuovo ordine di Witcher.

L'unica campagna larp italiana ufficialmente supportata da CD PROJEKT RED.

**Castello di Paderna (Piacenza),
25-27 aprile - grv.it/witcher**

Spartacus

Un larp di [Proxima](#) e [Terre Spezzate](#)

Gloria, intrighi, passione e ribellione: pronto a vivere tutto questo insieme a noi?

Che tu sia nell'arena o sugli spalti, che tu sia una matrona, un lanista o una vestale, è arrivato il momento di prendere il tuo posto in questa storia.

**Parco Arcobaleno (Biella),
22-24 agosto - grv.it/it/spartacus**

Ravenswood Explorers Society

Nelle nebbiose highland scozzesi, la Ravenswood Explorers Society indice l'annuale ritrovo per tutti i suoi membri.

Un'esperienza unica, ricca di scoperte e segreti da svelare, in un'elegante dimora dove nulla è mai come appare al primo sguardo. Un larp ispirato ai racconti del Solitario di Providence, H.P. Lovecraft.

**Castello Sannazzaro (Alessandria),
14 e 21 novembre - grv.it/ravenswood**

Dodge Town - capitolo II

Una campagna larp annuale che offre un'esperienza di gioco avventurosa, grim e immersiva in uno sperduto avamposto di frontiera nell'America fredda, pericolosa ed inospitale del Montana.

Il titolo e i primi dettagli sul secondo capitolo verranno pubblicati non appena si sarà svolto il primo capitolo!

**Villaggio delle Stelle (Torino),
16-18 gennaio 2026 - grv.it/dodgetown**