

BIGNAMI PER DEAD INSIDE

In ogni larp, per tutto il larp: 1) **Rimani sempre nel personaggio.** 2) **A ogni azione, una reazione.** 3) **Accetta le azioni altrui.**

Ritrovo <https://goo.gl/maps/juv3eUCSRgG2> **entro le 13:00.** Tel: **3386227061** Francesco, **3489149382** Chiara. Ciascuno porta per campeggiare e per mangiare. Tutto da trasportare in uno zaino (tranne le brandine) Non fare il duro: Il tuo personaggio vuole riparo sicuro, cibo regolare, volti amici di cui si fida. Dopo mezzanotte, meglio dormire e fare **turni di guardia:** 1-3, 3-5, 5-7, 7-9
Prologhi: spunti di gioco forniti dallo staff, prima o durante il larp. **Fati: istruzioni "obbligatorie"**, fai del tuo meglio per realizzarli.

SIGUREZZA

Safeword: "Vacci piano" è un ordine, abbassa la tensione, non dare fastidio al giocatore. "È tutto qui" è una richiesta, se vuoi alza la tensione, sii più realistico. Non legare dietro la schiena, attento quando trasporti feriti o cadaveri, non arrampicarti sugli alberi, non ubriacarti, non farti male, non fare male ad altri. **Buon senso!**

Non perquisire le persone nelle mutande, non nascondere oggetti nelle mutande. Tutto in tasche e zaini. Non rovinare o perdere gli oggetti altrui o dello Staff.

Sesso: bacio a stampo = bacio appassionato, abbracci e carezze = petting, togliere o slacciare in modo suggestivo = rapporto sessuale. Usate e rispettate le safeword, pronti a giocare in modo più "astratto" se l'altra persona lo richiede.

Prigionieri: concedi qualcosa a chi ti ha catturato. Durata **massima** prigionia 1 ora.

Tortura: dal secondo giorno. Tutti cedono. Il terzo giorno se vuoi puoi morire anziché parlare.

Leader: il tuo scopo è delegare incarichi, distribuire informazioni, **far divertire gli altri.** No ordini noiosi: il divertimento del gruppo conta più di vincere o essere coerenti.

Adesivo giallo **HIGH VOLTAGE:** zona **fuori gioco**, porta proibita, oggetto da ignorare.

Vaganti smarriti: con **fazzoletto giallo**, sono **truccatori** o staff di servizio, inoffensivi, ignorali.

COMBATTIMENTO

Cinematografico e non sportivo: costruiamo belle scene!
Accusa ogni colpo subito. Due coltellate o bastonate:
Ferito, agisci a fatica. Altre due coltellate o bastonate:
Sconfitto, non puoi agire né fuggire. Un solo sparo (o freccia) ti **Sconfigge** immediatamente.

Infierire e uccidere: **non farlo prima del terzo giorno.** Lascia sempre alla vittima "scena di agonia" e/o "ultime parole".
Sotto tiro: chi minaccia con pistola o coltello "controlla la stanza": cedi alle sue ragionevoli richieste; o chiama rinforzi. L'ultimo arrivato tiene "sotto tiro" i precedenti.

Scacciacani pericolose: spara in sicurezza! Fai passi indietro prima di sparare (almeno 2 metri di distanza), non sparare in faccia, non strappare di mano le pistole altrui. Se sei afferrato o in mischia, spara solo dall'altra parte, verso il basso, col braccio esteso.

I **fucili** colpiscono quasi sempre (anche a 20 metri) e causano gravi ferite.

Tutte le armi, sia bianche sia da fuoco, sono fornite da Terre Spezzate. Puoi portare le tue, ma saranno comunque "a disposizione del gioco", di tutti i personaggi.

MEDICINA. EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Medici e Soccorritori: i Feriti guariscono in **15-60 min**, gli Sconfitti in **30-120 min**. I proiettili e le frecce devono essere estratte da un Medico (non Soccorritore) Paziente Sconfitto per 2 ore. Se fai il medico, porta il tuo equipaggiamento! Garze, pinze, stetoscopio ecc.

Siringhe di morfina (acqua, senz'ago): antidolorifico, sonnolenza, euforia.

Pastiglie di antibiotici (galatine): prevengono infezioni
Pillole di psicofarmaci (tic tac): alcuni personaggi ne hanno bisogno.

Escalation della violenza: venerdì ferite lievi, sabato gravi, domenica anche mortali. Nel primo capitolo, i Regular NON muoiono, ma diventano moribondi e guariscono per il capitolo successivo. Solo i Vaganti possono uccidere **sempre**.

Giubbotto antiproiettile: protegge dai primi colpi di pistola, poi si rovina. Non protegge da fucili, frecce, armi bianche.

Fumogeno BIANCO: gas lacrimogeno. Tossico e insopportabile: tosse, mal di testa.

I VAGANTI

Vaganti, Infetti, Erranti, Azzannatori, Appetati: hanno molti nomi, **MAI "zombie"**. Sono passate solo **3 settimane** dall'Apocalisse. Temi: il prezzo della sopravvivenza, la nuova società.

I Vaganti sono fisicamente **più forti dei vivi:** se ti afferrano, puoi scappare solo se hai armi o amici che ti aiutano.

Nelle risse, sono sempre i Vaganti a "**condurre la danza**": asseconda i loro movimenti, sono più forti, deciderà il Vagante se e quando mollare la presa.

I Vaganti mordono e feriscono, ma contagiano **solo** quando usano il codice: **doppia stretta di Spock** (con le dita sulla spalla). Se te lo fanno, rispondi con lo stesso gesto, così il Vagante sa che hai capito.

Non fare male ai Vaganti: sotto il trucco, c'è una persona vera! Rispettiamo i cadaveri, per permettere a chi li interpreta di "sparire" discretamente.

Comportamento Vaganti: pensano solo a mangiare, sono lenti e stupidissimi: non corrono, non saltano, non parlano e non usano oggetti. Sono attirati dai rumori forti.

Ce n'era un altro: se un Vagante ucciso si rialza, non ha rigenerato: chi lo gioca ora interpreta un ALTRO vagante, solo che non può "sparire" e "riapparire" altrove.

Vietato trattenere i vaganti a lungo: **max 15 minuti**, o 5 minuti se sono un gruppetto.

Il contagio è **invisibile, indimostrabile, infalsificabile:** paranoia!

Contagio: dopo **30-60 minuti, sintomi.** Dopo 1-4 ore, febbre alta. **3-8 ore, morte.**

Amputare mano o braccio subito dopo i sintomi può **talvolta** fermare il contagio.

Siamo tutti infetti: i personaggi non lo sanno, ma chiunque muoia per qualsiasi ragione diventa un Vagante.

15+ Vaganti con fumogeno **GIALLO:** è un'Orda invincibile, i Vaganti continueranno ad arrivare ("ce n'era un altro"). L'unica salvezza è la fuga!

PROSSIMI EVENTI TERRE SPEZZATE

www.grv.it/2018: Novara, 6-8 luglio e 10-12 agosto: **DEAD INSIDE.** | Bergamo, 25-26 agosto: **SALT** (distopico, guerra) | Milano, 13-16 settembre: **SANCTUM** (post-apoc, festival) | Alessandria, sabato 22 settembre: **MOSTRI** (folklore, fiabesco, serale)

BIGNAMI PER DEAD INSIDE

In ogni larp, per tutto il larp: 1) **Rimani sempre nel personaggio**, 2) **A ogni azione, una reazione**, 3) **Accetta le azioni altrui**.

Ritrovo <https://goo.gl/maps/jw3eUCSRG2> entro le 13:00. Tel: **3386227061** Francesco, **3489749382** Chiara. Ciascuno porta per camppeggio e per mangiare. Tutto da trasportare in uno zaino (tranne le brandine)

Non fare il duro. Il tuo personaggio vuole riparo sicuro, cibo regolare, volti amici di cui si fida.

Dopo mezzanotte meglio dormire e fare **turni di guardia**: 1-3-3-5-5-7-7-9

Prologhi: spunti di gioco forniti dallo staff, prima o durante il larp. **Fatti: istruzioni "obbligatorie"**, fai del tuo meglio per realizzarli.

SICUREZZA

Safeword: "Vaccid piano" è un ordine, abbassa la tensione, non dare fastidio al giocatore. "E, tutto qui" è una richiesta, se vuoi alza la tensione, sii più realistico.

Non legare dietro la schiena, attento quando trasporti feriti o cadaveri, non arrampicarti sugli alberi, non ubriacarti, non farti male, non fare male ad altri. **Buon senso!**

Non perquisire le persone nelle mutande, non nascondere oggetti nelle mutande. Tutto in tasche e zaini. Non rovinare o perdere gli oggetti altrui o dello staff.

Sessor: bacio a stampo = bacio appassionato, abbracci e carezze = petting, togliere o staccare in modo suggestivo = rapporto sessuale. Usate e rispettate le safeword, pronti a giocare in modo più "astratto" se l'altra persona lo richiede.

Prigionieri: concedi qualcosa a chi ti ha catturato. Durata **massima** prigionia 1 ora.

Tortura: dal secondo giorno. Tutti cedono. Il terzo giorno se vuoi puoi morire anziché parlare.

Leader: il tuo scopo è delegare incarichi, distribuire informazioni, **fai diventare gli altri**. No ordini noiosi: il divertimento del gruppo conta più di vincere o essere coerenti.

Adesivo giallo **HIGH VOLTAGE**: zona **fuori gioco**, porta proibita, oggetto da ignorare.
Vaganti smarriti: con **fazzoletto giallo**, sono **truccatori** o staff di servizio, inoffensivi, ignorali.

DEAD INSIDE

UNA CAMPAGNA LARP DI TERRE SPEZZATE

MAGGIO – LUGLIO – AGOSTO 2018

GNV.IT/DEAD

COMBATTIMENTO

Cinematografico e non sportivo: costruiamo belle scene!

Accusa ogni colpo subito. Due coltellate o bastonate:

Ferito, agisci a fatica. Altre due coltellate o bastonate:

Sconfitto, non puoi agire né fuggire. Un solo sparo (o freccia) ti **Sconfolge** immediatamente.

Inferire e uccidere: **non farlo prima del terzo giorno**. Lascia sempre alla vittima "scena di agonia" e/o "ultime parole".

Sotto tiro: chi minaccia con pistola o coltello, "controlla la stanza", cedi alle sue ragionevoli richieste: o chiama i **medici**. L'ultimo arrivato tiene "sotto tiro" i precedenti.

Sfacciarci pericolose: spara in sicurezzai! Fai passi indietro prima di sparare (almeno 2 metri di distanza), non sparare in faccia, non strappare di mano le pistole altrui. Se sei afferrato o in mischia, spara solo dall'altra parte, verso il basso, col braccio esteso.

I **fuocili** colpiscono quasi sempre (anche a 20 metri) e causano gravi ferite.

Tutte le armi, sia bianche sia da fuoco, sono fornite da Terre Spezzate. Puoi portare le tue, ma saranno comunque "a disposizione del gioco", di tutti i personaggi.

MEDICINA. EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Medici e Soccorritori: i Feriti guariscono in **15-60 min**, gli

Sconfitti in **30-120 min**. I proiettili e le frecce devono essere estratte da un Medico (non Soccorritore)! Paziente Sconfitto per 2 ore. Se fai il medico, porta il tuo

equipaggiamento! Garza, pinza, stetoscopio ecc.

Siringhe di morfina (acqua, senz'ago): antidolorifico, sonnolenza, euforia.

Pastiglie di antibiotici (tic tac): prevengono infezioni! hanno bisogno.

Escalatori della violenza: venerdì ferite lievi, sabato gravi, domenica anche mortali. Nel primo capitolo, i Regular NON muoiono, ma diventano moribondi e guariscono per il capitolo successivo. Solo i Vaganti possono uccidere sempre.

Giubbotto antiproiettile: protegge dai primi colpi di pistola, poi si rovina. Non protegge da fucili, frecce, armi bianche.

Fumogeno BIANCO: gas lacrimogeno. Tossico e insopportabile: tosse, mal di testa.

COMBATTIMENTO

Cinematografico e non sportivo: costruiamo belle scene!

Accusa ogni colpo subito. Due coltellate o bastonate:

Ferito, agisci a fatica. Altre due coltellate o bastonate:

Sconfitto, non puoi agire né fuggire. Un solo sparo (o freccia) ti **Sconfolge** immediatamente.

Inferire e uccidere: **non farlo prima del terzo giorno**. Lascia sempre alla vittima "scena di agonia" e/o "ultime parole".

Sotto tiro: chi minaccia con pistola o coltello, "controlla la stanza", cedi alle sue ragionevoli richieste: o chiama i **medici**. L'ultimo arrivato tiene "sotto tiro" i precedenti.

Sfacciarci pericolose: spara in sicurezzai! Fai passi indietro prima di sparare (almeno 2 metri di distanza), non sparare in faccia, non strappare di mano le pistole altrui. Se sei afferrato o in mischia, spara solo dall'altra parte, verso il basso, col braccio esteso.

I **fuocili** colpiscono quasi sempre (anche a 20 metri) e causano gravi ferite.

Tutte le armi, sia bianche sia da fuoco, sono fornite da Terre Spezzate. Puoi portare le tue, ma saranno comunque "a disposizione del gioco", di tutti i personaggi.

MEDICINA. EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Medici e Soccorritori: i Feriti guariscono in **15-60 min**, gli

Sconfitti in **30-120 min**. I proiettili e le frecce devono essere estratte da un Medico (non Soccorritore)! Paziente Sconfitto per 2 ore. Se fai il medico, porta il tuo

equipaggiamento! Garza, pinza, stetoscopio ecc.

Siringhe di morfina (acqua, senz'ago): antidolorifico, sonnolenza, euforia.

Pastiglie di antibiotici (galatine): prevengono infezioni! hanno bisogno.

Escalatori della violenza: venerdì ferite lievi, sabato gravi, domenica anche mortali. Nel primo capitolo, i Regular NON muoiono, ma diventano moribondi e guariscono per il capitolo successivo. Solo i Vaganti possono uccidere sempre.

Giubbotto antiproiettile: protegge dai primi colpi di pistola, poi si rovina. Non protegge da fucili, frecce, armi bianche.

Fumogeno BIANCO: gas lacrimogeno. Tossico e insopportabile: tosse, mal di testa.

I VAGANTI

Vaganti. Infeiti. Erranti. Azzannatori. Appestati: hanno molti nomi! **MAI "zombie"**. Sono passate solo **3 settimane** dall'Apocalisse. Temi: il prezzo della sopravvivenza, la nuova società.

I Vaganti sono fisicamente **più forti dei vivi**: se ti afferrano, puoi scappare solo se hai armi o amici che ti aiutano.

Nelle risse, sono sempre i Vaganti a **"condurre la danza"**: asseconda i loro movimenti, sono più forti, deciderà il Vagante se e quando mollare la presa.

I Vaganti mordono e feriscono, ma contagiano solo quando usano il codice **doppia stretta di Spock** (con le dita sulla spalla). Se te lo fanno, rispondi con lo stesso gesto, così il Vagante sa che hai capito.

Non fare male ai Vaganti: sotto il trucco, c'è una persona vera! Rispettiamo i cadaveri, per permettere a chi li interpreta di "sparire" discretamente.

Comportamento Vaganti: pensano solo a mangiare, sono lenti e stupidissimi; non corrono, non saltano, non parlano e non usano oggetti. Sono attirati dai rumori forti.

Ce n'era un altro: se un Vagante ucciso si rialza, non ha rigenerato: chi lo gioca ora interpreta un ALTRO "vagante", solo che non può "sparire" e "riapparire" altrove.

Vietato trattenerne i vaganti a lungo: **max 15 minuti**, o 5 minuti se sono un gruppo.

Il contagio è **invisible, indimostrabile, infalsificabile**: paranoia!

Contagio: dopo **30-60 minuti, sintomi**. Dopo 1-4 ore, febbre alta **3-8 ore, morte**.

Amputare mano o braccio subito dopo i sintomi può **talvolta** fermare il contagio.

Siamo tutti infetti: i personaggi non lo sanno, ma chiunque muoia per qualsiasi ragione diventa un Vagante.

15+ Vaganti con fumogeno **GIALLO**: è un'Orda invincibile, i Vaganti continueranno ad arrivare ("ce n'era un altro"), l'unica salvezza è la fuga!

PROSSIMI EVENTI TERRE SPEZZATE

www.gnv.it/2018: Novara, 6-8 luglio e 10-12 agosto: **DEAD INSIDE**. | Bergamo, 25-26 agosto: **SALTI** (distopico, guerra) | Milano, 13-16 settembre: **SANCTUM** (post-apoc, festival) | Alessandria, sabato 22 settembre: **MOSTRI** (folklore, fiabesco, serale)

I VAGANTI

Vaganti, Infeiti, Erranti, Azzannatori. Appestati: hanno molti nomi! **MAI "zombie"**. Sono passate solo **3 settimane** dall'Apocalisse. Temi: il prezzo della sopravvivenza, la nuova società.

I Vaganti sono fisicamente **più forti dei vivi**: se ti afferrano, puoi scappare solo se hai armi o amici che ti aiutano.

Nelle risse, sono sempre i Vaganti a **"condurre la danza"**: asseconda i loro movimenti, sono più forti, deciderà il Vagante se e quando mollare la presa.

I Vaganti mordono e feriscono, ma contagiano solo quando usano il codice **doppia stretta di Spock** (con le dita sulla spalla). Se te lo fanno, rispondi con lo stesso gesto, così il Vagante sa che hai capito.

Non fare male ai Vaganti: sotto il trucco, c'è una persona vera! Rispettiamo i cadaveri, per permettere a chi li interpreta di "sparire" discretamente.

Comportamento Vaganti: pensano solo a mangiare, sono lenti e stupidissimi; non corrono, non saltano, non parlano e non usano oggetti. Sono attirati dai rumori forti.

Ce n'era un altro: se un Vagante ucciso si rialza, non ha rigenerato: chi lo gioca ora interpreta un ALTRO "vagante", solo che non può "sparire" e "riapparire" altrove.

Vietato trattenerne i vaganti a lungo: **max 15 minuti**, o 5 minuti se sono un gruppo.

Il contagio è **invisible, indimostrabile, infalsificabile**: paranoia!

Contagio: dopo **30-60 minuti, sintomi**. Dopo 1-4 ore, febbre alta **3-8 ore, morte**.

Amputare mano o braccio subito dopo i sintomi può **talvolta** fermare il contagio.

Siamo tutti infetti: i personaggi non lo sanno, ma chiunque muoia per qualsiasi ragione diventa un Vagante.

15+ Vaganti con fumogeno **GIALLO**: è un'Orda invincibile, i Vaganti continueranno ad arrivare ("ce n'era un altro"), l'unica salvezza è la fuga!

PROSSIMI EVENTI TERRE SPEZZATE

www.gnv.it/2018: Novara, 6-8 luglio e 10-12 agosto: **DEAD INSIDE**. | Bergamo, 25-26 agosto: **SALTI** (distopico, guerra) | Milano, 13-16 settembre: **SANCTUM** (post-apoc, festival) | Alessandria, sabato 22 settembre: **MOSTRI** (folklore, fiabesco, serale)

DEAD INSIDE

UNA CAMPAGNA LARP DI TERRE SPEZZATE

MAGGIO – LUGLIO – AGOSTO 2018

GNV.IT/DEAD

In ogni larp, per tutto il larp: 1) **Rimani sempre nel personaggio**, 2) **A ogni azione, una reazione**, 3) **Accetta le azioni altrui**.

Ritrovo <https://goo.gl/maps/jw3eUCSRG2> entro le 13:00. Tel: **3386227061** Francesco, **3489749382** Chiara. Ciascuno porta per camppeggio e per mangiare. Tutto da trasportare in uno zaino (tranne le brandine)

Non fare il duro. Il tuo personaggio vuole riparo sicuro, cibo regolare, volti amici di cui si fida.

Dopo mezzanotte meglio dormire e fare **turni di guardia**: 1-3-3-5-5-7-7-9

Prologhi: spunti di gioco forniti dallo staff, prima o durante il larp. **Fatti: istruzioni "obbligatorie"**, fai del tuo meglio per realizzarli.

SICUREZZA

Safeword: "Vaccid piano" è un ordine, abbassa la tensione, non dare fastidio al giocatore. "E, tutto qui" è una richiesta, se vuoi alza la tensione, sii più realistico.

Non legare dietro la schiena, attento quando trasporti feriti o cadaveri, non arrampicarti sugli alberi, non ubriacarti, non farti male, non fare male ad altri. **Buon senso!**

Non perquisire le persone nelle mutande, non nascondere oggetti nelle mutande. Tutto in tasche e zaini. Non rovinare o perdere gli oggetti altrui o dello staff.

Sessor: bacio a stampo = bacio appassionato, abbracci e carezze = petting, togliere o staccare in modo suggestivo = rapporto sessuale. Usare e rispettare le safeword, pronti a giocare in modo più "astratto" se l'altra persona lo richiede.

Prigionieri: concedi qualcosa a chi ti ha catturato. Durata **massima** prigionia 1 ora.

Tortura: dal secondo giorno. Tutti cedono. Il terzo giorno se vuoi puoi morire anziché parlare.

Leader: il tuo scopo è delegare incarichi, distribuire informazioni, **fai diventare gli altri**. No ordini noiosi: il divertimento del gruppo conta più di vincere o essere coerenti.

Adesivo giallo **HIGH VOLTAGE**: zona **fuori gioco**, porta proibita, oggetto da ignorare.
Vaganti smarriti: con **fazzoletto giallo**, sono **truccatori** o staff di servizio, inoffensivi, ignorali.

DEAD INSIDE

UNA CAMPAGNA LARP DI TERRE SPEZZATE

MAGGIO – LUGLIO – AGOSTO 2018

GNV.IT/DEAD