

## 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](http://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 Iarp, per tutto il Iarp: 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 campagnolo 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.-5.-5.-7.-7.-9

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

### SICUREZZA

**Safeword:** "Vaccid'blano" è un ordine, abbassa la tensione, non dare fastidio al giocatore. "E, tutto, qui!" è una richiesta, se vuoi alzarla 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:** bado a stampo = bado 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 IARP 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 **Sconfigge** 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 **carabinieri.** L'ultimo arrivato tiene "sotto tiro" i precedenti.

**Sfardaciati 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 **fuclli** 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, sommolenza, euforia.

**Pastiglie di antibiotici** (galatine): prevengono infezioni! **Pillola di psicofarmaci** (tic tac): alcuni personaggi ne 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 **Sconfigge** 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 **carabinieri.** L'ultimo arrivato tiene "sotto tiro" i precedenti.

**Sfardaciati 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 **fuclli** 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, sommolenza, euforia.

**Pastiglie di antibiotici** (galatine): prevengono infezioni! **Pillola di psicofarmaci** (tic tac): alcuni personaggi ne 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 gruppetto.

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.gv.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)

## 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 gruppetto.

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.gv.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)

## DEAD INSIDE

### UNA CAMPAGNA IARP DI TERRE SPEZZATE

MAGGIO – LUGLIO – AGOSTO 2018

GNV/IT/DEAD

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.

# GUIDA EVENTO DEAD INSIDE

<b>INTRODUZIONE .....</b>	<b>2</b>
DEAD INSIDE .....	2
Cos'è un larp .....	2
L'esperienza di gioco .....	4
<b>INFORMAZIONI PRATICHE.....</b>	<b>5</b>
Alloggio .....	5
Vitto.....	7
Orari e appuntamenti .....	8
<b>L'APOCALISSE .....</b>	<b>9</b>
Il prezzo della sopravvivenza.....	10
<b>DINAMICHE DI GIOCO .....</b>	<b>11</b>
PROLOGHI E FATI.....	11
Combattimento .....	11
Ferite e guarigione .....	16
ESCALATION della Violenza e morte.....	18
Equipaggiamento speciale .....	21
<b>INTENSITA' E SICUREZZA .....</b>	<b>23</b>
Safeword.....	23
Cose pericolose.....	24
Il peso del comando.....	27
<b>FUORI DAL GIOCO .....</b>	<b>28</b>
Tre cose da non fare.....	28

Leggi anche la [Guida ai Vaganti](#)  
E la descrizione di [Personaggi e Gruppi](#)

# INTRODUZIONE

Terre Spezzate presenta **DEAD INSIDE**

Nove giorni di campagna larp, ispirata a *THE WALKING DEAD*

Nei pressi di Novara, 18-20 maggio | 6-8 luglio | 10-12 agosto

## DEAD INSIDE

L'APOCALISSE È ARRIVATA, ORDE DI MORTI CAMMINANO SULLA TERRA.  
HANNO FAME. **E ANCHE TU.**

---

**AVEVI UNA CASA, UN LAVORO, UNA VITA.  
TUTTO QUESTO ORA NON ESISTE PIÙ.  
CI SEI SOLO TU E POCHI ALTRI DISPERATI,  
CHE ORA DOPO ORA TENTANO DI SOPRAVVIVERE.**

---

## COS'È UN LARP

Un **larp** (Live Action Role-Playing: gioco di ruolo dal vivo) è come trovarsi sul set di un film che non ha copione e il cui esito è determinato dalle scelte e azioni dei giocatori. È una versione elaborata e più adulta di facciamo finta che... in cui sarai il protagonista della tua personale apocalisse di morti viventi, e nel contempo sarai l'amico, la nemesi, il fragile alleato, l'amante di altri partecipanti.

## COME SI GIOCA

Ciascuno dei 100+ giocatori riceverà un personaggio dettagliato, completo di ambizioni, segreti, una personalità sfaccettata e relazioni con gli altri partecipanti. Per tre giorni agirai, parlerai, mangerai, dormirai e combatterai come se fossi il tuo personaggio, vivendo un'esperienza indimenticabile. Il gioco è immediato e alla portata di tutti: non serve saper recitare, non ci sono regole astruse, ti basterà stare al gioco e lasciarti trasportare nel mondo di *The Walking Dead*. Alcune semplici convenzioni ti permetteranno di simulare in modo realistico e sicuro il combattimento con altri sopravvissuti o con i Vaganti.

## 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 oggetti o azioni che sarebbero fuori posto nell'apocalisse dei morti viventi: 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 abbandona alla mercè dei Vaganti, ti accoltella alle spalle... **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.

## COS'È UNA CAMPAGNA

**DEAD INSIDE** è una campagna larp di tre eventi collegati tra loro, per un totale di nove giornate di gioco, che si svolgeranno tra maggio e agosto 2018.

Per chi fosse alle prime armi con il larp, il termine campagna indica semplicemente una serie di eventi collegati, un'unica storia in più puntate. Pensando ad un larp singolo come la narrazione di un film che si sviluppa e si conclude, una campagna è invece simile ad una miniserie televisiva.

L'esperienza e le vite dei protagonisti si svilupperanno in tre episodi, o capitoli del loro personale Diario dell'Apocalisse.

### CAPITOLO 1: STRANGERS - SCONOSCIUTI 18-20 MAGGIO

---

**"FIGHT THE DEAD. FEAR THE LIVING."**

---

L'apocalisse si è scatenata sulla terra, nessuno sa come o perché. A poche settimane dal disastro, gruppi di sopravvissuti alla disperata ricerca di un luogo sicuro dividono il cammino, l'angoscia, le incertezze: le risorse sono scarse, la paura e la fatica soverchianti... e dietro ogni volto sconosciuto potrebbe nascondersi una minaccia peggiore dei vaganti.

### CAPITOLO 2: MONSTERS - IL MOSTRO CHE È IN NOI 6-8 LUGLIO

---

**"QUANTI VAGANTI HAI UCCISO?  
QUANTE PERSONE HAI UCCISO? PERCHÉ?"**

---

E' passato del tempo da quando la mera sopravvivenza era l'unico imperativo, per alcuni è giunto il momento di rafforzarsi, organizzarsi, proteggere le proprie risorse, forse persino aggrapparsi al sogno di una nuova società. Ma chi ce l'ha fatta, chi ancora lotta e vive in un mondo da incubo ha pagato di certo un prezzo, e quel prezzo è un po' della sua innocenza, della sua umanità, un pezzetto della sua anima. Cosa ci rende esseri umani, e quanto invece noi stessi siamo mostri gli uni per altri?

## CAPITOLO 3: SAVE THE LAST ONE - SOPRAVVIVERE 10-12 AGOSTO

---

**“QUANDO ESCI LÀ FUORI RISCHI LA VITA, QUANDO BEVI DELL'ACQUA RISCHI LA VITA. E OGGI RESPIRI E RISCHI LA VITA. OGNI MOMENTO QUA TI LASCIA SENZA SCELTA. L'UNICA SCELTA CHE PUOI FARE, È PER COSA RISCHIARE LA VITA.”**

---

Abbassare la guardia è facile. D'altronde si fa l'abitudine a tutto, anche al costante stato di allerta, a quel brivido lungo il collo che ti ricorda il tuo immutabile posto nell'apocalisse: la preda. Per alcuni abbassare la guardia potrebbe rivelarsi l'ultimo fatale errore, lo sprofondare nuovamente nel caos dei primi giorni, nel terrore, nelle fauci di una morte orrenda. Per altri abbassare la guardia potrebbe significare una flebile luce di speranza, il sogno di tornare a vivere e riscoprirsi persone. Ogni scelta, ogni opportunità, ogni nuova alba, inevitabilmente, ha un costo di sangue da pagare.

## POSSO GIOCARE UN SOLO CAPITOLO?

Ogni capitolo della nostra storia è anche un evento larp perfettamente giocabile e godibile da solo, ed infatti questa campagna ispirata all'universo delle serie tv permette sia di vivere l'esperienza lunga giocando tutti e tre gli eventi, sia di partecipare ad un singolo capitolo di **DEAD INSIDE**.

Sarà quindi possibile iscriversi e scegliere il personaggio che si desidera giocare tra due tipologie:

- **"Personaggi *Regular*"**: circa 75 personaggi presenti a tutti e tre gli eventi che andranno a comporre il gruppo di **"protagonisti"** (in pratica, per chi è un fan della serie tv *The Walking Dead*, sarete Rick Grimes, Shane, Daryl e Merle, Carol ed il resto dei sopravvissuti inquadrati nei primi episodi).
- **"Personaggi *Guest Star*"**: circa 25 personaggi, diversi per ciascuno dei tre capitoli. Questo gruppo è particolarmente indicato a chi non può presenziare a tutti e tre gli eventi, in quanto sarà composto da personaggi protagonisti di un singolo capitolo (in pratica, per chi è un fan della serie tv *The Walking Dead*, sarete Herschel e le sua famiglia, oppure il Governatore e i suoi uomini, ecc.).

## POSSO GIOCARE "DUE SU TRE"?

Se vuoi giocare un personaggio *"Regular"* ma puoi partecipare solo a DUE capitoli della campagna su tre, non c'è problema: all'evento cui manchi, il tuo personaggio sarà "disperso" oppure "andato a cercare provviste" e tornerà al successivo.

## L'ESPERIENZA DI GIOCO

**DEAD INSIDE** è una campagna larp di **Terre Spezzate** che si focalizza sul vivere in prima persona una vera e propria **apocalisse zombie**, una sofferta storia corale in cui l'obiettivo più importante è la sopravvivenza in un mondo in cui ogni cosa, viva o inanimata, potrebbe rivelarsi una minaccia.

Che siate appassionati dei grandi classici sui morti viventi o nuovi fan della serie *"The Walking Dead"* non fa differenza: questo evento vi garantirà un'esperienza

coinvolgente e adrenalinica: vi ritroverete nei panni di superstiti disperati con il cruciale obiettivo di arrivare indenni ad un'altra alba, e poi un'altra ancora.

**DEAD INSIDE** è un larp di genere **drammatico**, con influenze **horror** e alcune dinamiche di **gioco d'azione e sopravvivenza**. **DEAD INSIDE** ritrae le vita e le scelte di persone comuni nelle prime settimane che seguono un'invasione di morti viventi. I protagonisti e le comunità cui appartengono vivranno la tensione tra l'imperativo di sopravvivere e la volontà di rimanere umani.

La necessità di restare vivi ad ogni costo, l'orrore di un mondo in decomposizione ed il dolore cocente del lutto possono spingere anche la persona più mite nei recessi più profondi dell'umana crudeltà; la paura, ancestrale e soverchiante, dei sopravvissuti può rivelarsi più letale dei vaganti.

Sei pronto ad esplorare gli orrori che conducono un essere umano a trasformarsi in eroe o mostro, e a scoprire quanto sottile può rivelarsi la linea tra preda e predatore?

---

**"NOI SIAMO I MORTI VIVENTI"**  
**(THE WALKING DEAD)**

---

Da un momento all'altro nulla è più lo stesso. Tutto ciò che ti circondava, tutto ciò che eri convinto di sapere e tutto ciò in cui credevi è stato distrutto o è mutato al punto di essere diventato irriconoscibile. Il mondo è l'inferno e la tua esistenza, la tua stessa vita è un incubo perpetuo dal quale è impossibile svegliarsi.

**L'apocalisse è arrivata: orde di morti camminano sulla terra.**

**Hanno fame.** E anche tu.

# INFORMAZIONI PRATICHE

**DEAD INSIDE** vuole rappresentare, in sicurezza e relativa comodità, anche l'aspetto della "sopravvivenza", tipico degli scenari da fine del mondo.

## ALLOGGIO

I partecipanti dormiranno in tenda, cucineranno su fuochi da campo o fornelli a gas, mangeranno scatolame o l'occasionale cibo fresco che riescono a trovare. I sopravvissuti dovranno avere tutto il loro bagaglio e le provviste in uno zaino comodo, ed essere in grado di trasportarlo tranquillamente camminando. Le eccezioni sono le tende, e una parte di brandine, materassini e provviste, per il quale lo Staff vi darà un piccolo aiuto nel trasporto (vedi oltre).

Giocheremo in bella stagione e in pianura, non serve nessun equipaggiamento né preparazione specifica. Sono però necessarie scarpe e abiti comodi, una bottiglia o borraccia, ed è sempre consigliabile avere un capo impermeabile e/o un cappello.

Tutto l'equipaggiamento **per campeggiare e per mangiare è a carico di ciascun partecipante**, non viene fornito dallo staff.

## COSA OFFRONO LO STAFF E LA LOCATION?

Portare con sé tutto ciò che serve per campeggiare, cucinare e mangiare per tre giorni è molto arduo e sarebbe troppo scomodo per il tipo di larp che vogliamo fare.

Quindi, lo staff organizzerà le cose in modo da rendere l'apocalisse più vivibile e meno faticosa di quanto sarebbe realistico, dando diversi "aiutini" ai partecipanti. In particolare:

- **acqua:** sarà sempre disponibile in abbondanza, o acqua corrente o taniche e bottiglie disposte nei luoghi frequentati. La scarsità d'acqua non sarà in alcun modo tema del gioco.
- **gabinetti:** anche quando la location fosse priva di servizi, forniremo WC chimici in ogni accampamento.
- **coordinamento campeggio:** lo staff aiuterà ciascun gruppo di personaggi a organizzarsi per avere una tenda, un fornello e tutto il resto da condividere.
- **prestito materiali campeggio:** potremo fornire alcuni materiali a quei pochi giocatori che non riuscissero a rimediarli altrimenti: fornelli, stoviglie, materassini, tende, sacchi a pelo
- **stoccaggio bagagli:** ci sarà un'area "sicura" in cui depositare bagagli extra, non necessari per il gioco.
- **aiuto con il trasporto:** per alleggerire i sopravvissuti dalle tende e da qualche materassino, lo staff potrebbe fornire ad alcuni gruppi di gioco un'auto o una carriola. O anche far lasciare, prima che il larp inizi, una parte dei bagagli di gioco nel luogo in

cui i personaggi finiranno per accamparsi.

- **"colpi di fortuna"** : i personaggi potrebbero trovarsi temporaneamente senza riparo e senza provviste, ma *alla fine* nessuno verrà lasciato a dormire digiuno sotto la pioggia. Anche nelle peggiori avversità, i giocatori possono aspettarsi che prima di notte troveranno fortunatamente un rifugio e almeno qualche barattolo di fagioli.
- **safe zone:** se va tutto a rotoli e hai fame e freddo, non esitare a raggiungere la safe zone, in cui potrai stare all'asciutto, riposare, mangiare qualche snack, chiedere aiuto dello staff e così via. **DEAD INSIDE** non è una prova di sopravvivenza, ma un gioco in cui vivremo alcune esperienze di sopravvivenza in un contesto simulato.

**Il luogo dove organizzarsi per queste faccende logistiche è il gruppo Facebook dedicato al proprio campo di provenienza (Camp Hope, Red Cross, Outsider, o New Life Center).**

## MI SERVE UNA MANO

Se hai esigenze specifiche che ti rendono difficile o impossibile trasportare tutto il tuo equipaggiamento (es. età, handicap motori, un infortunio), non preoccuparti.

Lo staff sarà lieto di aiutarti "piegando" le regole per farti trovare il bagaglio dove ti serve o comunque per agevolare la tua partecipazione al larp.

Di contro, ci si aspetta ovviamente che i partecipanti in grado di camminare con uno zaino pieno senza problemi, lo facciano.



## VITTO

Come detto, tutto l'equipaggiamento per campeggiare e per mangiare, incluso **il cibo, è a carico di ciascun partecipante**. Nell'era dei morti viventi, non ci sono ristoranti né mense.

Per ciascun capitolo della campagna, ogni sopravvissuto dovrebbe portarsi sei pasti per nutrirsi durante il gioco: cena di venerdì, colazione, pranzo e cena di sabato, colazione e pranzo di domenica.

Tuttavia, lo staff offrirà il pranzo di venerdì, prima dell'inizio del gioco; uno spuntino domenica, dopo la fine; e inoltre, molte provviste durante il larp.

L'equivalente di circa due pasti per ciascun partecipante sarà fornito dallo staff, sotto forma di provviste che i sopravvissuti dovranno cercare. Infine, cibo di emergenza sarà sempre disponibile "fuori gioco" nella safe zone.

Per tutti questi motivi, raccomandiamo a ciascuno di prevedere una dotazione **molto, molto leggera** di provviste; circa l'equivalente di 2 o massimo 3 pasti completi, anziché 6. Non dimenticate che il cibo pesa; se vi riempite lo zaino di soppresata, sarà difficile sfuggire ai vaganti.

Infine, chiediamo a tutti i giocatori di impegnarsi per portare solo cibo che sia appropriato per un'apocalisse di morti viventi negli Stati Uniti.

Sono passate tre settimane da quando l'energia elettrica ha iniziato a mancare, quindi i cibi freschi e deperibili sono da evitare, salvo giustificazioni particolari. Anche i cibi "troppo italiani" sono da evitare, ma è facile: laddove spaghetti Barilla e un barattolo di pesto pronto stonerebbero subito, riso e ketchup vanno benissimo.

## INTERPRETARE UN SOPRAVVISSUTO

Per i giocatori, le persone reali che partecipano al larp, può essere molto facile "fare i duri" e disinteressarsi delle comodità materiali: del resto l'evento dura solo un week end e poi ciascuno di noi torna alla propria vita, quindi dormire una notte nel bosco o saltare un pasto è solo un piccolo fastidio, o magari per qualcuno è addirittura una soddisfazione, una piccola prova di sopravvivenza. Perché darsi da fare per accendere il fuoco se possiamo mangiare fagioli freddi? Perché cercare un rifugio sicuro se possiamo nasconderci sotto un cespuglio, dove nessun Vagante ci cercherà mai? Perché eliminare i Vaganti, se sono lenti e basta correre un poco per seminarli?

**Tuttavia**, non dimentichiamo che invece i **personaggi** si trovano, **da settimane**, nel mezzo di un'invasione di morti viventi. I nostri personaggi hanno già saltato dei pasti e dormito nei fossi, sotto la pioggia o senza un riparo dai Vaganti. Inoltre i nostri personaggi non hanno la prospettiva di mangiare in autogrill e farsi una doccia la domenica sera, finito il larp.

Quindi, cerchiamo di interpretare dei sopravvissuti "credibili" e in particolare di ricordarci che tutti (o quasi) i nostri personaggi vogliono:

- Mangiare pasti regolari, possibilmente caldi, possibilmente in compagnia
- Avere un tetto sopra la testa, per stare all'asciutto e per difendersi dai morti viventi
- Raccogliere provviste e oggetti utili anche per i giorni successivi alla fine del larp
- Dormire regolarmente, per conservare le forze per l'indomani
- Rendere la propria sistemazione confortevole e sostenibile nel medio periodo
- Avere come difesa dai Vaganti qualcosa di più di "tanto corro più veloce"

A scanso di equivoci, diciamo tutto questo anche perché risorse come cibo e un riparo

sicuro saranno un **motore di gioco e ignorarle impoverirebbe il larp**. Overo, non ha senso che gli organizzatori preparino la missione "Andiamo a cercare acqua e provviste" e poi i giocatori non vi partecipano perché "tanto abbiamo ancora due pacchi di arachidi, per oggi ci bastano".

## TURNI DI GUARDIA E GIOCO NOTTURNO

Per quanto riguarda il "dormire regolarmente" menzionato poco fa: **DEAD INSIDE**, nella tradizione del genere zombie, include anche gioco notturno, attacchi di morti viventi e così via. L'evento non ha orari rigorosi di "pausa" e il gioco è sempre attivo, benché ovviamente gli eventi importanti accadranno perlopiù di giorno. Tuttavia... non dimenticate di andare a dormire, e per proteggervi dai Vaganti organizzate dei turni di guardia anziché "tirare tardi" e poi dormire l'indomani.

Consigliamo a tutti i gruppi di andare a dormire poco dopo mezzanotte, o verso l'una, per poi svegliarsi entro le 9 del mattino. Durante la notte, consigliamo di organizzare quattro turni di guardia tra la 1 e le 9, di due ore ciascuno (1-3, 3-5, 5-7, 7-9).

In ogni turno di guardia, vi consigliamo di tenere svegli al massimo un ottavo dei componenti del gruppo, in modo che ciascun partecipante debba fare solo **un turno di guardia su otto** (ovvero, solo un turno di guardia in una delle due notti che compongono il larp, dormendo tranquillamente nell'altra).

Insomma la morale è **andate a dormire**. Ci penseranno i Vaganti a svegliarvi :)

## ORARI E APPUNTAMENTI

Ciascun capitolo della campagna avrà i propri orari, ma indicativamente: il ritrovo è il venerdì, verso mezzogiorno; domenica sarà tutto concluso prima delle 17. Il larp vero e proprio inizia nel pomeriggio di venerdì e finisce domenica dopo pranzo.

Non è possibile partecipare parzialmente al larp; non garantiamo la partecipazione a chi non si presenterà in tempo per il ritrovo di venerdì.

Di seguito gli orari per il capitolo 1 (18-20 maggio); per gli eventi successivi, saranno molto simili.

### CAPITOLO 1: STRANGERS - SCONOSCIUTI, MAGGIO

Il ritrovo per tutti è in questo **spiazzo ad Arborio, vicino al fiume Sesia**. Queste sono le coordinate esatte: <https://goo.gl/maps/juv3eUCSRgG2>

Poco prima della spiazzo, lungo la strada si trova un ristorante dal nome "La Casa sul Fiume". Se lo trovi, saprai che sei sulla strada giusta. Dovrebbe essere facile trovarlo perchè... pare che proprio per quel giorno sia previsto un raduno di Maggioloni 😊

Il ritrovo per poter giocare è **TASSATIVAMENTE tra le ore 12:00 e 13:00**. Se per un imprevisto dell'ultimo minuto non riesci ad arrivare entro questo orario, avisaci al più presto. Non potrai entrare con gli altri personaggi all'inizio dell'evento, ma troveremo il modo di farti entrare più tardi.

Alle ore **12:30 aprirà la segreteria**, in cui ti verrà chiesto di saldare le quote di eventuali prossimi larp di Terre Spezzate cui sei iscritto. Puoi controllare

l'importo esatto sul gestionale, nella sezione Contabilità..

Entro **le ore 13:30** ritireremo col furgone i bagagli che vorrai consegnarci perchè li trasportiamo direttamente all'accampamento dove dormiremo. Ritireremo prima eventuali **bagagli fuori gioco**, che **non** ti servono per il larp, e vuoi che siano conservati nella zona fuori dal gioco. Solo borse chiuse e con il tuo nome scritto.

Poi, separatamente, raccoglieremo le eventuali **brandine e tende** che vuoi che ti facciamo trovare nell'accampamento in gioco e non vuoi portare nella tua marcia da sopravvissuto. In particolare, se hai una brandina da campeggio, per ragioni di ambientazione preferiamo se il tuo personaggio non ce l'ha con sè, ma la trova durante il larp, nell'accampamento dove si dormirà

Entro le **14:00** dovrai essere pronto sia col costume che con lo zaino che porterai con te, contenente tutto quello che ti potrà servire per tutta la durata dell'evento. Data l'ambientazione moderna, potrebbe essere una buona idea partire da casa già vestiti con il costume dell'evento e con le valigie già pronte e chiuse.

**Alle 14:00** avranno inizio i workshop che condurranno direttamente all'ingresso in gioco.

Il gioco proseguirà **fino alle ore 15:00 di domenica** SENZA PAUSE. Ovviamente vi potete aspettare una diminuzione dell'intensità del gioco durante la notte... ma sapete bene (o imparerete presto) che i Vaganti non dormono MAI.

Per garantire a tutti una esperienza di gioco positiva, vi consigliamo caldamente di assicurarvi sufficiente riposo evitando di fare le ore piccole ed andando a dormire tra mezzanotte e l'una, e di dividervi tra di voi i **turni di guardia** tra **le ore una e le ore nove** del mattino.

# L'APOCALISSE

---

**"QUANDO NON CI SARÀ PIÙ POSTO ALL'INFERNO,  
I MORTI CAMMINERANNO SULLA TERRA".**

---

Nell'arco di sole tre settimane l'umanità, all'apice della propria evoluzione, va incontro ad un olocausto di proporzioni bibliche.

**Vaganti**, Infetti, Erranti, Azzannatori, Appetati; ciascuno chiama i morti a proprio modo, ma la sostanza non cambia: i morti risorgono, spinti da un'insaziabile fame di carne viva. Un solo morso può scatenare il contagio: la pandemia è inevitabile, così come l'ecatombe che si porterà via miliardi di persone. Nessuna spiegazione è plausibile. Nessuna cura o soluzione viene trovata per l'impossibile catastrofe.

La paura lascia il posto all'incredulità: nonostante la nostra organizzazione, la nostra tecnologia, i nostri armamenti, la nostra scienza medica, nulla sembra fermare l'avanzata dei vaganti. Tutto si rivela tragicamente inutile.

I governi cadono uno dopo l'altro, la Legge cessa di avere valore.

Il mondo sprofonda nell'inverno del suo peggiore incubo di morte.

L'istinto di sopravvivenza prende il sopravvento rendendo evidente ciò che già era chiaro a tutte le altre specie viventi: l'uomo è il più feroce dei predatori!

Le città, gigantesche tombe brulicanti di morti affamati, sono state evacuate, sebbene troppo tardi per contenere l'apocalisse. Le strade sono un ingorgo di auto ferme,

paralizzate come l'intero sistema economico e sociale che un tempo chiamavamo vita. Con colpevole ritardo le autorità militari e gli operatori sanitari hanno improvvisato dei campi profughi in luoghi isolati per accogliere i sopravvissuti in fuga dai centri urbani, eppure **nessun luogo sembra più sicuro**: i ponti radio non funzionano, le notizie sono scarse, l'unica certezza è che l'intera nazione è in ginocchio e che le autorità, o quel che ne resta, non sanno come arginare il disastro. O forse, sussurrano alcuni, non esiste più alcun genere di autorità, e l'ignoranza sulla situazione generale in cui viene mantenuta la popolazione civile serve solo ad evitare che si scateni un panico ancora peggiore: poiché i campi-rifugio ancora in piedi sono come un sacco di sabbia che cerca di arginare il mare, destinati a soccombere sotto le inarrestabili ondate di infetti, come tutto il resto.

## FAMIGLIA

Cos'è la famiglia? Solo qualche settimana fa non avresti avuto dubbi sulla risposta, ora il solo pensarci ti lascia appeso in un limbo irrealistico, tra i ricordi dorati delle persone che amavi e il terrore di un presente putrefatto e insidioso. Forse hai ancora accanto qualcuno che ami, qualcuno da proteggere, ma la gran parte dei tuoi famigliari, amici, colleghi, vicini di casa sono ora corpi in decomposizione, orbite vuote e fauci affamate: mostri. A questo punto la scelta è tra il vivere nella sofferenza, o provare a crearsi una nuova famiglia, qualunque cosa questo significhi adesso.

## NUOVA SOCIETÀ

Perché continuare a lottare? Il cibo scarseggia, così anche l'acqua potabile e i

medicinali; tutto quello che era importante è ormai sparito o peggio: si è trasformato e cerca di ucciderti. Così quelli che ancora vivono sono costretti a farsi la guerra, o ad unire le forze, sempre che dissapori e preconcetti passati non aprano vecchie ferite...

## IL PREZZO DELLA SOPRAWIVENZA

In tempo di crisi e in condizioni disperate si può arrivare a pensare che tutto è lecito, pur di vedere un nuovo giorno. Qual è il valore della moralità ormai, e qual è il limite che mette in chiaro cosa è giusto e cosa non lo è? L'etica, l'ideale, il credo religioso, hanno ancora senso in un mondo alla rovina, o sono gli unici appigli per continuare a potersi chiamare uomini, e non bestie? Ci si può concedere il lusso di essere uomini?

## HOMO HOMINI LUPUS

Come si fa a capire di chi fidarsi e di chi sospettare quando tutti sono disposti a qualsiasi cosa pur di sopravvivere? Dopotutto sei circondato dalle più feroci creature del pianeta: gli esseri umani.

**“I nostri ideali sono morti, io sono uno zombie.” (G. Romero)**

**DEAD INSIDE**, ispirandosi alla letteratura e alla più classica filmografia sui morti viventi, è ambientato negli Stati Uniti, in particolare in Kentucky, ed inquadra vari gruppi di sopravvissuti, raccontando le loro vicissitudini a sole poche settimane dall'inizio del disastro.

# DINAMICHE DI GIOCO

DEAD INSIDE è principalmente un larp di interpretazione e immedesimazione, in cui cerchiamo di fare realmente tutto quello che vogliamo i nostri personaggi facciano. In alcuni casi non è possibile: cose come armi, ferite, o i morti viventi, devono essere simulate attraverso convenzioni e regole.

## PROLOGHI E FATI

Prologhi e Fati sono due strumenti utilizzati dagli autori per fornire spunti di gioco ai partecipanti.

### PROLOGHI

Prima del larp, tutti i personaggi riceveranno un **Prologo** contenente informazioni supplementari rispetto alla scheda personaggio, aggiornamenti, obiettivi o suggerimenti per iniziare il gioco.

**Alcuni** personaggi potrebbero ricevere un Prologo aggiuntivo **durante il larp**, ovvero un foglio di carta consegnato discretamente da uno staff o PNG.

### FATI

Alcuni personaggi, infine, potrebbero ricevere un Fato, cioè un'istruzione

particolarmente importante contenuta nel prologo. I Fati sono **le uniche istruzioni "obbligatorie"**, al contrario dei Prologhi, che per quanto importanti sono un sono semplice spunto di gioco.

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.

Talvolta i Fati 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 due passi nel cortile". Questo significa che, probabilmente, nel cortile accadrà qualcosa e il tuo personaggio ne sarà il casuale testimone.

## COMBATTIMENTO

Gli scontri fisici con i Vaganti, o tra sopravvissuti, vengono simulati con la recitazione e con l'uso di repliche innocue di armi bianche (in materiale espanso), e di scacciapani per rappresentare le armi da fuoco.

L'approccio al combattimento di **DEAD INSIDE** non è sportivo né agonistico, ma **cinematografico**: risse e sparatorie sono l'occasione per creare scene dinamiche e coinvolgenti. Non focalizzarti quindi sull'abbattere il morto vivente più in fretta possibile, o sullo sconfiggere l'avversario a tutti i costi; cerca piuttosto di dare vita a una bella scena e di rappresentare coerentemente il tuo personaggio.

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 alcuni colpi, 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 però **farti medicare** alla fine dello scontro.
- Quando subisci ulteriori colpi dopo che sei Ferito, il tuo personaggio è **SCONFITTO**: forse è gravemente ferito, o comunque stordito, atterrito, esausto o terrorizzato. La cosa importante è che non sei più in grado di combattere, 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.
- Normalmente i personaggi **NON MUOIONO**; vedi oltre, il paragrafo "Escalation della violenza e morte" per le eccezioni. In breve: **solo nel terzo giorno** di gioco, se vuoi uccidere qualcuno puoi costruire una scena esplicita di "esecuzione" o "omicidio" in cui **inferisci platealmente** su un personaggio già Sconfitto o comunque inerme (legato, prigioniero). Non uccidere mai nessuno a caso o a cuor leggero, l'assassinio deve essere la risoluzione di un conflitto profondo che è stato portato avanti nei giorni precedenti di gioco. In ogni caso, **concedi sempre** alla tua

vittima una bella scena di agonia, in cui prima di morire ha la possibilità di un disperato saluto ai suoi cari, di dire le sue ultime parole o simili. Di base, **evita sempre di creare scene come esecuzioni** e sgozzamenti, cioè scene che, per coerenza, spingerebbero l'altro giocatore a far morire il suo personaggio prima del tempo.

## RISSE E PESTAGGI

Se il tuo personaggio vuole picchiare 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 con un background militare ne batterà uno privo di addestramento, 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**.
- Se il tuo personaggio viene duramente pestato a terra, o colpito da numerose persone, o comunque menato duramente col chiaro intento di metterlo KO, è **SCONFITTO**.

## AGGRESSIONI DI MORTI VIVENTI

È un tipo di rissa disarmata, ma segue regole particolari, spiegate in dettaglio nel capitolo dedicato ai Vaganti. Le riportiamo anche qui:

In generale, **i Vaganti sono più forti** dei vivi: se vieni afferrato da un Vagante e sei disarmato, lascia sempre che sia lui o lei a “condurre la danza”. Non opposti con forza, ma **asseconda i suoi movimenti**: sarà il giocatore che interpreta il Vagante a decidere se e come ferirti, o mollare la presa, o farsi sconfiggere.

In particolare: un sopravvissuto disarmato può resistere a un Vagante anche per diverso tempo, ma **NON** può liberarsi da solo né spingerlo via con le sue sole forze. Dovrà prima colpirlo con un’arma, distrarlo in qualche modo, essere aiutato da un altro sopravvissuto.

- Se il tuo personaggio viene “morso” da un Vagante, o tenuto a terra e “graffiato” a lungo, sarà **FERITO**.
- Se il tuo personaggio viene morso ripetutamente, o tenuto a terra a lungo da diversi vaganti, finirà **SCONFITTO**.
- Questo **NON** significa che il tuo personaggio sia stato contagiato: il contagio **NON è automatico**, anzi capita solo ogni tanto. Il tuo personaggio si ammalerà e si trasformerà in un morto vivente **solo** se il Vagante ti comunica il contagio con un gesto convenzionale, ovvero una **doppia stretta sulla spalla** (vedi capitolo Vaganti).

Abbiamo deciso di rendere il contagio più raro e difficile di quanto sia mostrato nei film di genere, perché vogliamo dare la possibilità ai sopravvissuti di essere aggrediti dai morti viventi e cavarsela “per un soffio”, senza essere immediatamente contagiati.

## ARMI BIANCHE

Coltelli, spranghe, asce e ogni altra arma simile, purché ovviamente sia una replica innocua da larp, in materiale espanso. 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.

- Se vieni colpito nettamente con un’arma bianca, **ACCUSA** chiaramente il colpo subito. Quando attacchi qualcuno, dagli il tempo di accusare dopo ogni colpo a segno: i colpi ripetuti non contano.
- Se il tuo personaggio subisce due colpi netti da arma bianca, è **FERITO**.
- Se il tuo personaggio, già Ferito, subisce altri due colpi netti, è **SCONFITTO**.

## ARMI DA FUOCO, ARCHI E BALESTRE

Le armi da fuoco sono rappresentate da **scaccia cani**, ovvero “dissuasori acustici” in metallo che hanno l’aspetto e il peso di una pistola vera, o di un fucile. Le scaccia cani funzionano con **cartucce a salve**, ovvero bossoli privi di proiettile, che fanno un lampo e un forte botto. Le scaccia cani hanno la canna otturata e i gas in espansione della cartuccia fuoriescono lateralmente, da un’apertura nella canna della pistola. Archi e balestre (depotenziati e con frecce imbottite) funzionano come le pistole.

## 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!

## UTILIZZO ED EFFETTI

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 scaccia cani sono fragorose ma non sempre si capisce a chi era rivolto il colpo, soprattutto nelle situazioni confuse.

Se qualcuno ti spara, potrebbe mancarti, o metterti 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 **fucile** a un bersaglio in campo aperto lo centerà quasi sempre, **anche a 20 metri**, e procurerà gravi ferite; inoltre, i colpi di fucile **non** vengono fermati dai giubbotti antiproiettile (vedi pagina 21).

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 **fucile** 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 personaggi colpiti da arma da fuoco continueranno a sanguinare e a peggiorare fino a che **il proiettile non viene estratto**, e la ferita medicata, da un personaggio medico con gli attrezzi appropriati. L'estrazione del proiettile sarà molto dolorosa, e per almeno due ore il personaggio rimarrà **SCONFITTO** e convalescente.



## DOVE TROVO LE ARMI?

**Tutte le armi, sia bianche sia da fuoco, sono fornite da Terre Spezzate ai personaggi che è appropriato siano armati.** Durante il gioco le armi ovviamente potranno passare di mano e ne saranno trovate di nuove.

Se hai armi personali, come scacciacani, cartucce per scacciacani, o armi da larp sicure, puoi portarle all'evento. Tuttavia, se lo fai devi essere disposto ad accettare il fatto che la tua 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.

Inoltre, all'inizio del larp i personaggi avranno **un numero limitato di armi** (altre saranno trovate durante il gioco). Per questo motivo, prima di cominciare il gioco controlleremo l'armamentario di ciascun personaggio e requisiremo le armi in eccesso, o vi chiederemo di lasciarle in auto. Overo, puoi portare le tue armi ma questo non significa che il tuo personaggio sarà armato.

Infine, **non** è possibile portare a Dead Inside repliche di spade medievali, pistole del seicento e simili, per mantenere l'estetica tipica del genere ed evitare i prop tipici dei larp fantasy o pirateschi.

## VAGANTI E RUMORI FORTI

Incidentalmente, i morti che camminano sono attratti dai forti rumori. Uno sparo isolato in un luogo silenzioso può attirare Vaganti a chilometri di distanza. Nota che molti Soprawissuti, almeno all'inizio della campagna, dovrebbero ignorare il fatto che sparare è rischioso perché attira i morti!

## SOPRAWISSUTI: NON UCCIDIAMO DAVVERO I VAGANTI

Nella foga dello scontro, può capitare di dimenticare che, sotto il trucco, le lenti a contatto e gli abiti insanguinati dei Vaganti, si nascondono persone vere, che se possibile vorrebbero arrivare incolumi a lunedì 😊

Invece, è fondamentale ricordarlo sempre e rispettare sempre le norme di sicurezza, il buon senso e gli altri partecipanti, che siano vivi o morti. Usiamo sempre delicatezza e cautela negli scontri con armi bianche, quando afferriamo qualcuno, quando usiamo armi da fuoco.

**Molto importante:** se un Vagante ti sta afferrando e sei in una situazione concitata, ricorda che **non puoi sparargli a distanza ravvicinata!** Rischieresti di ustionare o assordare sia te sia lui.

Per ovviare a questo problema, se vuoi sparare al Vagante che ti afferra punterai invece la pistola **nella direzione opposta**, estenderai completamente il braccio, controllerai che non ci sia un terzo giocatore troppo vicino, e sparerai **verso il basso**. Il Vagante ovviamente reagirà come se gli avessi sparato.

In ogni caso, raccomandiamo **massima cautela:** se puoi, è meglio sparare ai Vaganti prima che ti afferrino, e quando sei in corpo a corpo, usare le armi bianche. E se un Vagante cammina verso di te, fai sempre qualche passo indietro prima di sparargli!

## “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.

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 sempre 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. 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?”.

Normalmente, i personaggi sotto tiro devono acconsentire alle richieste di chi li minaccia, come già detto; tuttavia, **solo la domenica** di ciascun Capitolo (vedi “Escalation della Violenza”, pagina 18) i personaggi minacciati possono decidere di “tentare invano” di ribellarsi, nel qual caso verranno sopraffatti e rimarranno feriti o uccisi.

## FERITE E GUARIGIONE

Come spiegato nel paragrafo Combattimento, i personaggi colpiti da un paio di coltellate, o da un duro pestaggio, sono **FERITI**. I personaggi feriti urlano di dolore, barcollano, rimangono zoppo o confuso ma, se vogliono, possono ancora stringere i denti e agire, benché con difficoltà.

I personaggi che subiscono ulteriori colpi, diventano **SCONFITTI**: forse sono gravemente ferito, o comunque storditi, atterrati, esausti o terrorizzati. In ogni caso non sono più in grado di combattere né di fuggire.

I personaggi Feriti o Sconfitti **hanno bisogno delle cure di un medico** o di un infermiere per poter tornare ad agire. Finché non vengono soccorsi, continueranno a soffrire e anzi le loro condizioni gradualmente peggioreranno; l'unica cosa che possono fare è trascinarsi, **lentamente**, fino a trovare aiuto.

Ricordiamo a tutti che sia The Walking Dead sia Dead Inside vogliono avere un tono cupo e piuttosto verosimile: le ferite guariranno molto più in fretta che nella realtà, per permettere a tutti di tornare a giocare, ma a parte questo teniamo presente che non siamo supereroi: le ferite fanno male!

Nota, infine, che spetta al medico decidere e comunicare all'infermo i dettagli delle sue condizioni di salute, nonché quanto tempo impiegherà a riprendersi. Continua a leggere per saperne di più!

- Infierire su un personaggio già sconfitto, per finirlo o giustiziarlo... è da evitare, perché normalmente i personaggi **NON MUOIONO**. Vedi oltre, “Livello delle ostilità”, per le eccezioni. Ma di base, **evita di creare scene come esecuzioni**

e sgozzamenti, cioè scene che, per coerenza, spingerebbero l'altro giocatore a far morire il suo personaggio.

## MEDICINA E PRIMO SOCCORSO

I personaggi che hanno indicata in fondo al teaser la dicitura "Primo Soccorso" oppure "Medicina" sono gli unici in grado di medicare le ferite.

Guarire da una ferita richiede **tempo** e **riposo**; inoltre, spesso durante la convalescenza il ferito avrà delle limitazioni, come una gamba zoppicante, o febbre dovuta allo shock, o dolori molto forti.

Spetta ai personaggi medici e infermieri diagnosticare le ferite, cioè **inventarsi quanto sono gravi**, e comunicare ai pazienti **quanto tempo** impiegheranno a riprendersi, **in quali condizioni** saranno durante la convalescenza, e se ci saranno eventuali **danni a lungo termine**.

Ad esempio, un soccorritore potrebbe dire "Il proiettile deve averti danneggiato il tendine. Non potrai usare il braccio per diverse ore, e ci vorranno mesi prima di recuperare completamente la forza che avevi". Oppure potrebbe dire "Questa coltellata è solo un graffio, tienila bendata per una mezz'ora e sarai a posto".

O ancora "Ti hanno pestato proprio bene, potresti avere una commozione cerebrale. Rimani a riposo assoluto per un'oretta e chiamami subito se accusi vista annebbiata o emicrania".

Insomma, spetta al medico decidere, cercando di usare termini e diagnosi vagamente credibili, dare opportunità di gioco interessanti, basarsi sul buon senso e su ciò che

il paziente gli riferisce sul modo in cui è stato ferito.

Il medico deve tuttavia rispettare questi limiti per la durata della convalescenza, cioè del tempo che impiega il paziente a recuperare le forze:

- la convalescenza dei **FERITI** deve durare **almeno 15 minuti, e mai più di 1 ora**
- la convalescenza degli **SCONFITTI** deve durare **almeno 30 minuti, e mai più di 2 ore**.
- i personaggi colpiti da arma da fuoco continueranno a sanguinare e a peggiorare fino a che **il proiettile non viene estratto**, e la ferita medicata, da un personaggio medico con gli attrezzi appropriati. L'estrazione del proiettile sarà molto dolorosa, e per almeno due ore il personaggio rimarrà **SCONFITTO** e convalescente.
- nessun personaggio può **MORIRE**, salvo in casi particolari (vedi paragrafo seguente)
- il contagio dei morti viventi segue regole proprie, spiegate nel capitolo Vaganti. La malattia che trasforma i vivi in Vaganti è sconosciuta alla scienza medica, i dottori non possono fare nulla per fermarla.
- i medici devono sempre evitare di infliggere ai pazienti diagnosi poco giocabili, troppo noiose, o difficili da rappresentare, come "amputiamo la gamba". Meglio piuttosto "la gamba è rotta, ti serviranno stampelle per qualche settimana".

La differenza tra medicina e primo soccorso è semplicemente che:

I personaggi con PRIMO SOCCORSO sono addestrati a medicare le ferite e assistere gli infermi. Non sono però dei veri medici e **non** sono quindi in grado di fare **operazioni chirurgiche**, diagnosi complesse, utilizzare attrezzature mediche o

farmaci particolari, né di **estrarre proiettili**.

I personaggi con MEDICINA sono dottori a tutti gli effetti e possono fare anche ciò che sfugge alle capacità dei semplici soccorritori. Inoltre, un medico può, occasionalmente, contraddire la diagnosi di un personaggio con Primo Soccorso: "No, il braccio non è rotto, solo una brutta contusione", oppure "Purtroppo il proiettile ha causato una emorragia interna, bisognerebbe operare!"

### EQUIPAGGIAMENTO MEDICO

Porteremo al larp un po' di garze, pinze, bisturi, cerotti e altra attrezzatura medica, oltre a molto sangue finto.

Invitiamo comunque chi gioca il medico a provvedere al proprio equipaggiamento in autonomia: non è difficile procurarsi utensili dall'aspetto adatto, o comprare a pochi euro un vero kit pronto soccorso da auto.

In ogni caso è proibito portare all'evento bisturi taglienti; portateli solo se privi di lama!

Oltre all'equipaggiamento di base, saranno presenti all'evento due tipi di equipaggiamento speciale: le **siringhe di morfina**, le pillole di **psicofarmaci** e le pastiglie di **antibiotici**. Vedi gli effetti nel paragrafo "Equipaggiamento speciale" a pagina 21.

## ESCALATION DELLA VIOLENZA E MORTE

All'inizio della campagna, è **proibito** giocare scene in cui altri personaggi vengono **"giustiziati"**, uccisi o comunque massacrati con gravi ferite. Cerca piuttosto soluzioni intermedie, come pestare o accoltellare i nemici del tuo personaggio, ma senza "finirli".

Anche i personaggi con competenze mediche dovranno pronunciare diagnosi molto favorevoli all'inizio, ma poi **progressivamente più gravi** a mano a mano che l'evento e la campagna proseguono.

Questo sia per incoraggiare uno sviluppo drammatico appropriato, in cui i conflitti vengono risolti nel **climax** finale; sia per evitare che un giocatore il cui personaggio venga ferito malamente il primo giorno di gioco sia di fatto impossibilitato a godersi il resto del larp. Per contro, se il tuo personaggio viene ferito l'ultimo giorno, subirà tutta la brutalità di un mondo in cui l'assistenza medica moderna è ormai un ricordo del passato.

Fanno eccezione solo gli attacchi dei Vaganti, che possono contagiare e quindi uccidere qualsiasi personaggio, in qualsiasi momento della campagna. Lo staff eviterà, ovviamente, che i Vaganti sterminino **tutti** i giocatori all'inizio del larp.

L'escalation della violenza funziona così:

### CAPITOLO 1 - MAGGIO

- **Il venerdì: FERITE LIEVI.** Le diagnosi di armi bianche saranno solo ferite di striscio, facilmente medicabili, mentre le ferite di armi da fuoco avranno fortunatamente trapassato solo muscoli ed il proiettile sarà uscito dalla ferita.

- **Il sabato: FERITE GRAVI:** Le diagnosi diventano più severe, richiedendo operazioni mediche più complesse e prognosi più lunghe. Una ferita di lama potrebbe aver tagliato un'arteria, richiedendo sutura immediata e riposo categorico per qualche ora il paziente. È comunque vietato creare scene in cui altri personaggi vengono giustiziati.
- **La domenica: FERITE ANCHE MORTALI**, salvo che per i *Regular*. Le diagnosi diventano completamente realistiche. Le ferite da lama potrebbero essere di affondo, richiedendo una operazioni lunga e difficile per poterla sanare, in luogo riparato ed il più possibile igienico, pena complicazioni gravissime per il paziente. Inoltre, i personaggi *Guest Star* possono **morire**, mentre i personaggi *Regular* possono solo divenire **"MORIBONDI"** (vedi oltre).

## CAPITOLO 2 – LUGLIO

- **Il venerdì: FERITE LIEVI**, come sopra
- **Il sabato: FERITE GRAVI**, come sopra
- **La domenica: FERITE ANCHE MORTALI**, come sopra, ma vale anche per i *Regular* esattamente come per i *Guest Star*; i *Regular* non hanno più la possibilità di cavarsela finendo Moribondi. Chiediamo solamente di evitare scene in cui numerosi personaggi vengono uccisi in massa o a caso: gli omicidi devono essere sempre motivati da ragioni specifiche e da rivalità personali che si siano sviluppate nel gioco precedente.

## CAPITOLO 3 – AGOSTO

- **Il venerdì: FERITE GRAVI**, come nel sabato dei larp precedenti.

- **Il sabato: FERITE ANCHE MORTALI**, come nella domenica del capitolo 2
- **La domenica: FERITE ANCHE MORTALI.** Anche qui, raccomandiamo di uccidere solo personaggi con cui si sono sviluppate profonde ragioni di rivalità durante il gioco: non è obbligatorio concludere la campagna con un massacro totale, anzi, persino nella resa dei conti, non dovrebbero esserci omicidi indiscriminati.

## MORTI E MORIBONDI

Per i personaggi *Regular* **non è possibile morire** durante il primo capitolo. Sono i protagonisti della narrazione, e non li possiamo abbandonare all'inizio della stagione. Potranno morire nei capitoli successivi, come spiegato in precedenza.

Quindi, anche la **domenica del capitolo 1**, solo i personaggi *Guest Star* possono **morire**, mentre i personaggi *Regular* possono solo divenire **"Moribondi"**. Puoi infierire senza problemi su un personaggio *Regular* e il tuo personaggio può cercare di ucciderlo, o anche convincersi di averlo ucciso ("darlo per morto"). Evita però di creare scene in cui l'altro giocatore dovrebbe essere certamente morto al di là di ogni dubbio (es.: colpo di fucile alla nuca, oppure sgozzato davanti a tutti e lasciato dissanguare).

I personaggi **Moribondi** hanno subito ferite gravissime e probabilmente mortali, che li mettono KO per tutto il capitolo in corso; ma possono tornare a giocare al capitolo successivo. In pratica si tratta del classico cliffhanger da telefilm in cui un personaggio viene dato per morto, ma il suo cadavere non viene esplicitamente mostrato agli spettatori, per farlo poi "guarire miracolosamente" per la puntata successiva.

Se sei **Moribondo**, sei costretto a letto e puoi solo gemere di dolore, parlare

sottovoce e a fatica. Interpreta questa condizione **finché ne hai voglia** e finché hai dato un tragico saluto ad amici e parenti; poi, per non annoiarti, ti consigliamo di andare nella zona fuori gioco e contattare lo Staff. Qui, se vuoi, potrai interpretare qualche personaggio secondario, oppure un Vagante (con una maschera, per non essere scambiato per il tuo personaggio). Oppure, ovviamente, puoi anche tornare a casa se preferisci. I personaggi **Moribondo** che interpretano Vaganti e comparse ricevono lo stesso sconto in Buoni Larp previsto per chi viene ucciso dagli Infetti all'inizio di un larp (vedi oltre). I Moribondi guariscono per l'evento successivo, ma spesso riportano **conseguenze permanenti**: cicatrici, dolori cronici, amputazioni.

### CHI POSSO UCCIDERE?

Per quanto detto sopra, la **domenica** del primo capitolo, è ancora **proibito assassinare i Regular**, mentre è permesso anzi appropriato uccidere i *Guest Star*. Sparare due o tre colpi a un *Regular*, o accoltellarlo ripetutamente e lasciarlo a terra "dandolo per morto", va benissimo; mentre invece **non va bene** ad esempio sgozzare un *Regular*, sparargli in fronte, seppellirlo, aspettare che muoia, si rianimi come Infetto e poi ucciderlo di nuovo.

Per i personaggi *Guest Star*, le ferite gravi ricevute il terzo giorno possono (anzi, dovrebbero se abbastanza gravi) portare alla loro **morte**. Tenete a mente che sono personaggi che compaiono solo a un capitolo, NON ritorneranno comunque in seguito nella narrazione di Dead Inside. Condurre una bella, concitata, sofferta scena in cui vengono uccisi potrebbe essere il modo migliore di concludere il loro arco narrativo. Ci sono ovviamente anche altre possibilità, come abbandonare l'accampamento, fuggire nel bosco, unirsi a un altro gruppo di Sopravvissuti (comparse interpretate dallo Staff) e così via.

### IL CONTAGIO DEI VAGANTI

Tutte le regole spiegate fino a questo momento riguardano i "normali" scontri tra Sopravvissuti.

Il contagio dei Vaganti, invece, risulta essere una **eccezione**, in quanto un personaggio che risulti essere per sfortuna contagiato **deve morire, anche se il contagio dovesse avvenire il primo giorno!** Ma ricordate che il contagio non è automaticamente trasmesso col morso, né è immediatamente o automaticamente mortale; vedete le regole spiegate nel capitolo "**Vaganti**".

Detto questo, in un evento ispirato all'universo di *The Walking Dead* è ovvio aspettarsi un certo tasso di mortalità derivante dai contagi degli Infetti. La paranoia derivante dalle ferite ricevute dai compagni, l'impossibilità di determinare se il contagio sia veramente avvenuto o meno, la crudeltà di scoprire che un proprio compagno si è appena risvegliato come Vagante... sono temi fondanti del genere narrativo, ed una occasione imperdibile per giocare scene di puro orrore!

### SIAMO TUTTI INFETTI

I personaggi non lo sanno ancora, ma in realtà **tutti** i Sopravvissuti sono già **infettati**; sono in pratica "portatori sani" della malattia dei Vaganti, e quando moriranno – per qualsiasi ragione – si trasformeranno in Erranti. Il contagio trasmesso dai morti viventi con il morso ha semplicemente l'effetto di accelerare la morte del personaggio e di conseguenza la trasformazione. Ma l'esito finale sarebbe identico se un personaggio morisse, per ipotesi, di polmonite o di infarto. Ribadiamo che i personaggi **non sanno ancora** questo fatto: almeno all'inizio, lasciatevi sorprendere dalla trasformazione in orribili mostri dei vostri cari defunti!

## COME DIVENTARE UN VAGANTE

Se il tuo personaggio dovesse morire a causa del contagio, o per qualsiasi altra ragione, ti invitiamo a continuare a giocare il resto dell'evento come Vagante. In cambio ti verrà ridata una parte della quota dell'evento versata, a seconda del momento della morte. Il rimborso è sotto forma di **Buoni Larp** che si possono usare per partecipare ad altri eventi **futuri** di Terre Spezzate (1 buono larp = 1€ di sconto).

- Prima delle ore **20 di venerdì: 60 buoni** larp (o 40 se eri iscritto scontato)
- Prima delle ore **12 di sabato: 40 buoni** larp (o 20 se eri iscritto scontato)
- Prima delle ore **20 di sabato: 20 buoni** larp
- Prima delle ore **8 di domenica: 10 buoni** larp

In caso di morte di uno dei personaggi *Regular*, per l'evento successivo il giocatore sceglierà il suo nuovo personaggio tra le fila delle *Guest Star*, ma a seconda di come si evolverà il gioco è possibile che questo personaggio diventi a sua volta un *Regular* o comunque possa partecipare al terzo capitolo.

## UN BUON MOMENTO PER MORIRE

Se il tuo personaggio muore, la sua prima apparizione come Vagante sarà... subito dopo la morte. Overo, non è indispensabile che tu contatti lo Staff o vada a farti truccare. Piuttosto, pensa a come per trasformarti in un morto vivente in modo da sorprendere e spaventare il più possibile i tuoi compagni! Attendi il momento propizio, "muori" quando nessuno ti guarda, scivola alle spalle dei vivi: fai del tuo meglio per rendere la tua dipartita una scena memorabile! Leggi bene la **Guida ai Vaganti** per essere pronto a interpretarne uno qualora fosse necessario. Dopo essere stato "ucciso" come Vagante la prima volta, vai in **zona trucco**.

## NON È DIVERTENTE FARE IL CADAVERE

Nel caso dovessi uccidere qualcuno (vivo o Vagante che sia), ricorda che interpretare un cadavere più di pochi minuti è molto noioso, quindi: **non abbandonare** i cadaveri al sole, **non rimanere troppo a lungo** in compagnia di un cadavere, ma piuttosto spostalo fuori vista, o guarda dall'altra parte, per permettergli di andarsene "discretamente" senza rompere l'illusione del gioco.

Se la morte dovesse succedere all'intero della struttura, ricorda che non è affatto igienico tenere dei cadaveri vicino a dove vivi! Gli altri sopravvissuti, **dopo** aver terminato le dovute scene di commiato, dovranno curarsi di smaltire il corpo, spostandolo fuori vista o comunque facilitando l'allontanamento discreto del suo interprete.

A tal proposito, sarà disponibile una moderna barella da infermeria, ricorda di usarla e di farla 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, lo si fa in un attimo ed in sicurezza.

## EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Non puoi portarli da casa: questi prop sono forniti e fatti trovare dallo Staff.

### GIUBBOTTI ANTIPROIETTILE

Rappresentato da... un vero giubbotto antiproiettile della Global Armour UK, in uso alla polizia britannica (privo tuttavia degli inserti in metallo). I giubbotti antiproiettile

proteggono dai primi colpi di **pistola** subiti, a discrezione di chi li indossa. L'impatto del proiettile è comunque molto doloroso: chi viene colpito cadrà a terra per un istante e alla fine dello scontro sarà **Ferito** e dovrà farsi medicare: potrebbe avere una costola incrinata. Pur non essendo studiati per le armi bianche, sono imbottiti e resistenti. Naturalmente i giubbotti antiproiettile non proteggono gli arti né la testa.

Infine, i giubbotti antiproiettile **non proteggono appieno dai colpi di fucile** o dalle frecce: chi ne subisce uno rimarrà comunque sconfitto e dovrà farsi estrarre il proiettile o la freccia, anche se la sua ferita sarà probabilmente meno grave.



## FUCILI

I fucili sono più precisi e letali delle pistole e colpiscono più lontano. Un colpo di pistola da più di 5-10 metri può benissimo mancare il bersaglio, soprattutto se ci sono ostacoli o una visibilità non ideale o se la vittima è in movimento. Invece, un colpo di **fucile** a un bersaglio in campo aperto lo centrerà quasi sempre, **anche a 20 metri**, procurerà ferite più gravi e non verrà fermato da un giubbotto antiproiettile. Ai fini del gioco contano "fucile" tutte le armi da fuoco più grandi di una pistola, incluse mitragliette, carabine, shotgun.

## GAS LACRIMOGENO

Il comune **fumogeno** da stadio di colore **bianco** rappresenta il gas lacrimogeno (orto-clorobenziliden-malononitrile, detto anche gas CS). Trovarsi nei dintorni del fumogeno o anche solo sentirne l'odore è sufficiente per subire gli effetti del gas

lacrimogeno. Causa tosse, dolore bruciante agli occhi e difficoltà a tenerli aperti, conati di vomito; l'esposizione prolungata può causare soffocamento. I sintomi perdurano finché non ci si lava con abbondante acqua corrente; il limone e l'aceto alleviano il dolore e rallentano l'esposizione. Ricorda che il gas CS è un'arma chimica ed è davvero molto fastidioso e tossico (oltre che cancerogeno); interpreta di conseguenza, non si tratta di un semplice "cattivo odore" né di comune fumo. I Vaganti non subiscono gli effetti del gas lacrimogeno.

## MASCHERE ANTIGAS

Le maschere antigas proteggono dal gas lacrimogeno. Le bandane bagnate e simili rimedi improvvisati offrono protezione minima e per pochi secondi.



## MORFINA

Rappresentata da una comune **siringa priva di ago e riempita d'acqua**. Se "iniettata" nella coscia è un potente antidolorifico; causa inoltre sonnolenza, confusione, euforia per circa un'ora. Se vieni ferito gravemente, non dimenticare di chiedere della morfina! Fare operazioni chirurgiche senza anestetico, oltre che dolorosissimo per il paziente, è molto difficile per il medico, abituato a lavorare su pazienti immobili.



## PSICOFARMACI



Rappresentati da comuni caramelle **tic tac**, gli psicofarmaci possono alterare l'umore e indurre lieve sonnolenza o altri effetti collaterali. Tuttavia, alcuni personaggi potrebbero aver bisogno di assumere psicofarmaci, per evitare scatti d'ira o altri sintomi psichiatrici, dettagliati nella scheda del personaggio.

## ANTIBIOTICI

Rappresentati da caramelle **Galatine**, gli antibiotici combattono le infezioni e guariscono dalle malattie batteriche. I medici dovrebbero sempre somministrare antibiotici a tutti i personaggi che vengono operati o che ricevono serie ferite da taglio o da proiettile. Se non lo fanno, il paziente dovrebbe, probabilmente, sviluppare un'infezione nelle ore successive ed essere colpito da febbre per almeno un giorno, o finché non assume antibiotici (o muore). L'insorgere di una infezione può essere decisa dal giocatore che interpreta il medico, o dal paziente stesso: far venire un'infezione al tuo personaggio è una bella sfida!



## ALTRI STRUMENTI MEDICI

Per semplicità, non sono dettagliati, ma vengono gestiti secondo **buon senso**. Ad esempio: è impossibile operare qualcuno senza un bisturi, ago e filo; è impossibile amputare arti senza una sega o almeno un'ascia, è molto arduo estrarre un proiettile senza una pinza, serve una garza per fasciare una ferita, e così via

# INTENSITA' E SICUREZZA

Usa sempre il **buon senso** e non fare nulla di pericoloso: nessuno deve farsi male. Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche, anche intense o negative, con gli altri partecipanti, incluse cose come: trasportare un ferito, spintonare, afferrare o simulare una rissa, abbracciare, accarezzare, tenere per mano la persona amata. Usa particolare cautela e riguardo quando interpreti scene intense, fisiche o potenzialmente imbarazzanti.

## SAFWORD

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 evitare di essere troppo realistico, lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male. Non c'è nulla di male ad usare il **"Vacci piano"** e obbedisci sempre prontamente se qualcuno te lo dice: ciascuno ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e tu devi rispettarla ciecamente.

Più spesso, può capitare che un giocatore sia troppo prudente o timido e, non

volendo rischiare di infastidire l'altra persona, interpreti una scena in modo fin troppo astratto, soft, poco realistico. In questi casi puoi usare la frase di sicurezza **"È tutto qui?"**: indica all'altro giocatore che, se vuole, può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. Nessuno è obbligato a obbedire: **"È tutto qui"** è una richiesta, un consiglio, ma non è un ordine.

---

**"VACCI PIANO!" SIGNIFICA:  
LASCIAM SPAZIO, ABBASSA IL LIVELLO, NON MI PIACE.**

---

*E se mi cade un vaso in testa? E se va a fuoco il bosco?* Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale emergenza, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà ed eventualmente avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare.

Infine, è **sempre vietato**: colpire con le armi in lattice in affondo (di punta), colpire i genitali, colpire la faccia o la gola, legare qualcuno per il collo o con i polsi dietro la schiena, trasportare di peso qualcuno sulle scale, ubriacarsi, arrampicarsi in cima agli alberi e altri comportamenti oggettivamente troppo rischiosi.

## COSE PERICOLOSE

### LEGARE, BENDARE E 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", **non devi mai**, per nessun motivo compiere azioni oggettivamente pericolose o sgradevoli (es. trasportare qualcuno a spalle giù per una ripida rampa di scale, legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, arrampicarti su un albero...). Se bendi gli occhi di qualcuno sei responsabile della sua sicurezza.

### UBRIACARSI

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.

### DERUBARE E PERQUISIRE

Nello spirito del (ragionevole) realismo derubare e perquisire non vengono simulati

e andranno effettuati realmente. Se sconfiggi o catturi qualcuno e vuoi impossessarti dei suoi beni, dovrai frugargli materialmente nella borsa. 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 tasca, nello zaino o in altri posti simili di facile accesso.

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 ARMI, VESTITI E PROP

*Rispetto delle proprietà altrui* - se il tuo personaggio deruba, ad esempio, il cappello o 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 **avere il massimo rispetto delle proprietà altrui** e di tutti gli oggetti di scena 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”. Se vuoi tenerteli per un po’ e usarli, non c’è problema, ma entro qualche ora dovresti trovare il modo di farli tornare al proprietario, o almeno mostrargli che sono al sicuro.

## SESSO

Le eventuali scene di intimità e di sesso vanno giocate con senso di responsabilità e complicità tra i partecipanti. Rispettiamo e usiamo le safeword, e cerchiamo tutti di impegnarci per mantenere la scena un’esperienza serena per gli altri giocatori.

Le scene di intimità e di sesso sono, nei limiti della decenza, rappresentate realmente. Le azioni più spinte vengono simulate, **mimandole in chiave più soft**. I giocatori ricorrono a trucchi e convenzioni per evitare cose troppo osè, e usano le safeword per regolare il livello di astrazione o di verosimiglianza di una scena di intimità.

- Tenersi per mano, accarezzarsi i capelli e il viso bisbigliando parole d’amore, abbracciarsi e simili: queste cose si fanno tranquillamente e realmente.
  - Un bacio sulla guancia, o **un bacio a stampo** sulle labbra “rappresentano” il bacio appassionato.
  - **Non** si toccano mai, né a uomini né a donne, i genitali, il seno, il sedere, l’interno coscia. Carezze e palpeggi in queste parti del corpo vengono sostituite dalle stesse azioni sulle spalle, sulla nuca, sui fianchi ecc.
  - 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. Non è uno spogliarello ma un gesto convenzionale ed efficace, da usare con buon senso. Ad esempio: lei toglie il cappello e la giacca di lui. Oppure: lui slaccia il collo della camicia di lei; o le solleva parzialmente la gonna.
- Non** consigliamo di fare cose come piegare il partner a 90° e mimare di possederlo

attraverso i vestiti: risulta ridicolo e imbarazzante.

Piuttosto (oltre al gesto convenzionale di spogliare il partner), i giocatori produrranno gemiti appropriati, abbracci, giaceranno affiancati, seduti abbracciati o simili per **circa un minuto**.

- Subito dopo l'eventuale estasi, gli amanti dovrebbero giocare una scena insieme, che sia un saluto amaro, uno scambio di tenerezze, una promessa d'amore (o uno scambio più veniale).

Ci si aspetta che facciate **ampio uso delle parole di sicurezza**. Deve essere agevole, per chi lo desidera, giocare una scena di sesso piuttosto astratta, es. bacio sulla guancia, abbraccio con qualche scambio di parole, i due che parlano dopo.

Spogliare simbolicamente il partner di un capo di vestiario vale anche come codice: se durante il gioco vedi due persone che lo fanno, significa che il tuo personaggio li ha sorpresi mentre commettevano atti carnali.

## PRIGIONIA E TORTURA

Ferire o Sconfiggere un altro personaggio a suon di mazzate è un modo banale e ripetitivo di concludere un conflitto. Ammanettarlo a un albero o trascinarselo dietro legato, invece, è molto più interessante e crea più occasioni drammatiche.

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 troppo stretti. Se bendi gli occhi di qualcuno, sei responsabile che non vada a sbattere e non

cada nel fosso.

- Non lasciare il prigioniero da solo, se non per preparare una scena di fuga (in cui tu, come giocatore, decidi che il tuo personaggio "si lascia scappare" il prigioniero): giocare da soli è noioso. Assicurati che il prigioniero riceva acqua e cibo.

- Se la prigionia diventa noiosa, o comunque si protrae per **più di un'ora**, il prigioniero e il carceriere dovrebbero trovare un modo credibile e drammaticamente appropriato per porre fine alla scena e andare avanti con la storia. Se sei in dubbio, parla con lo Staff.

Dal secondo giorno di gioco in poi, è possibile **torturare** i prigionieri. Se la tortura è violenta, **tutti crollano** dopo un minuto o due, cedendo alle richieste dell'aguzzino, rivelandogli informazioni e eventualmente confessando colpe vere e false. La tortura lascia cicatrici. Durante **l'ultimo** giorno di gioco, chi viene torturato può **scegliere di morire** sotto i ferri del suo carnefice, anziché di cedere e parlare. Il torturatore non può fare nulla per impedirlo.

## IL PESO DEL COMANDO

In ogni storia ci sono dei personaggi che rivestono un ruolo di **autorità**. Nella narrazione di **DEAD INSIDE** potrebbe essere il superiore messo al comando degli altri soldati, come il capo democraticamente eletto da un gruppo di sopravvissuti. Interpretarli non è facile come sembra, in quanto hanno una responsabilità assoluta verso gli altri giocatori: **assicurarsi che tutti si divertano**.

A loro compete l'onere di organizzare e gestire il loro gruppo di riferimento, spesso dando degli ordini o comunque prendendo decisioni e distribuendo dei compiti da svolgere. Bisogna cercare di rispettare la coerenza del gioco (i seguaci obbediscono al loro capo carismatico), ma nel contempo **evitare di dare ordini noiosi o di castrare le iniziative** dei "sottoposti" si annoiano: tutti devono poter giocare e divertirsi!

Interpretare bene un personaggio leader è alla portata di tutti; basta un po' di buona volontà e di impegno. Tuttavia, il modo migliore per farlo non è scontato e capita spesso che sia giocatori di lungo corso, sia persone alla prima esperienza di larp fraintendano completamente lo scopo del leader. Talvolta questo ha conseguenze disastrose, ovvero "rovina il gioco" ad altri partecipanti. Per evitarlo:

1) **Delega più che puoi**. Ti arriveranno molti stimoli di gioco, molte "cose da fare". Sentiti come un centralino: cerca tra i tuoi sottoposti il più adatto per portarlo a termine, dagli la responsabilità di farlo e l'autonomia per farlo nel modo migliore lui ritenga. Dovrai un po' rinunciare alla tua azione personale, ma favorirai un gioco collettivo che, al termine, avrà creato più dinamica e divertimento per tutti, anche per te.

2) **Distribuisci le informazioni**. Spesso riceverai informazioni legate all'andamento del gioco, ed una tentazione sarebbe di tenere tutto per te. Ma ricorda che lo scopo dell'evento non è vincere, è **divertirsi tutti insieme**. Anche se ti potrebbe sembrare controintuitivo, distribuisci sempre tutte le informazioni che ti arrivano ai tuoi sottoposti! Non solo li farai sentire parte integrante del gioco, darai loro la possibilità di svolgere meglio i loro incarichi!

3) Riunisci il gruppo almeno un paio di volte al giorno! Coinvolgi sempre tutti nelle decisioni comuni, spiegagli il problema che state affrontando, dagli tutte le informazioni che possiedi e chiedi il loro parere. Assicurati che tutti, ma davvero tutti possano aver avuto la loro occasione di dire la loro (nel caso chiedi esplicitamente di parlare a chi non si è ancora espresso).

4) Il divertimento dei giocatori ha sempre la precedenza sulla ragion di stato, sulle ragioni in gioco dei personaggi, sulla coerenza psicologica dei comportamenti, e su qualsiasi altra cosa che potrebbe venirti in mente: **il divertimento dei giocatori ha sempre la precedenza**. Il gioco riesce non quando "la tua squadra vince", ma quando il gruppo si diverte. Se sei in dubbio sul dare un ordine sensato ma noioso che avvantaggia gli interessi del tuo gruppo, o sul dare un ordine meno logico ma più divertente da eseguire, privilegia sempre e comunque quest'ultimo.

5) Sii aperto agli avvicendamenti al potere. L'Apocalisse ha reso le strutture sociali fragili e incerte, molti personaggi che iniziano come leader potrebbero trovarsi scalzati da qualcun altro, cedere il comando, abbandonare il gruppo. Ai giocatori che interpretano i "nuovi" leader spetterà l'onere di rispettare a loro volta questi punti.

# FUORI DAL GIOCO

## TRE COSE DA NON FARE

### ZONE E OGGETTI FUORI DAL GIOCO



Alcune parti delle location in cui giochiamo sono inaccessibili o vietate. Alcuni oggetti non possono essere toccati, per particolare fragilità o perché sono effetti speciali o trucchi di scena dello Staff. I luoghi e gli oggetti "fuori dal gioco" sono identificati da un bollino **adesivo "High Voltage" giallo**. Se vedi questi oggetti, ignorali! Se vedi il bollino su una porta, non aprirla.

### FAZZOLETTO GIALLO: I VAGANTI SMARRITI

Per non rompere l'atmosfera, anche i truccatori e altri staff di servizio saranno spesso truccati e vestiti almeno parzialmente da Vaganti, ma talvolta avranno la necessità di spostarsi nell'area di gioco senza perdere tempo in scontri.

In questo caso porteranno un **fazzoletto giallo** al collo per comunicare di essere "in servizio" e di non essere pericolosi.

Possiamo considerarli "Vaganti smarriti", che si aggirano senza meta, come se non trovassero mai una preda. Se ne vedi uno, ignoralo.

### USCIRE DAL PERSONAGGIO, "PARLARE FUORI GIOCO"

Non parlare fuori gioco, tranne che in una reale emergenza. Rimani nel personaggio per tutto il tempo di gioco, anche quando mangi, aspetti, ti riposi, ecc. Alcune persone pensano che "non parlare fuori gioco" significhi "parla fuori gioco solo ogni tanto". Nulla di più sbagliato: non si parla fuori gioco mai. Se qualcuno ti parla fuori gioco, cerca di rimanere nel personaggio e rispondigli in gioco.

### ACCUSARE UN ALTRO PARTECIPANTE DI AVER BARATO

Se subisci una scorrettezza o vedi qualcosa che non va secondo le regole... fregatene e continua a giocare. Se ritieni che un giocatore sia davvero problematico, dopo l'episodio vai a parlarne con lo Staff.

### TRASCURARE LA SICUREZZA

Rispetta gli altri partecipanti e non ignorare mai la parola di sicurezza ("Vacci Piano"). In ogni caso, anche se nessuno invoca queste parole, non fare nulla di pericoloso o folle.

# TERRE SPEZZATE



Dal 2006 organizziamo eventi larp di ogni genere. Scopri i nostri altri progetti su

**[WWW.GRV.IT/2018](http://WWW.GRV.IT/2018)**

LIFE IS TOO SHORT TO PLAY BAD LARPS

## I NOSTRI PROSSIMI LARP

(oltre ai capitoli 2 e 3 di **DEAD INSIDE**, il **6-8 luglio** e il **10-12 agosto**):

### **SALT - L'ALTRA GUERRA – [GRV.IT/SALT](http://GRV.IT/SALT)**

Due giorni, **25-26 agosto**, Zanica (**Bergamo**)

Italia, 2021. In principio c'erano gli uomini. Uomini con una casa, una famiglia, un posto in cui tornare. Ora non c'è più niente. Tra le macerie e le grida, c'è qualcosa che la guerra non può portare via?

### **SANCTUM – [GRV.IT/SANCTUM](http://GRV.IT/SANCTUM)**

Quattro giorni. **13-16 settembre**, ex-Palazzine Xerox, **Milano**

Un festival larp post-apoc massivo per 200+ giocatori, un appassionato tributo al culto di Fallout e Mad Max - SANCTUM: Sopravvivenza Sopraffazione Speranza. In collaborazione con Lost Ideas Denmark e il loro larp Sunfall.

### **MOSTRI– [GRV.IT/MOSTRI](http://GRV.IT/MOSTRI)**

Serale, **sabato 22 settembre**, Castello Sannazaro, Giarole (**Alessandria**)

Ispirato alle storie di folklore di ogni tradizione, "Mostri" svelerà il lato più nascosto e autentico delle creature delle leggende provenienti da ogni angolo del mondo. In questa lunga notte scoprirete cosa significa davvero essere un mostro.

# GUIDA VAGANTI DEAD INSIDE

<b>I VAGANTI .....</b>	<b>2</b>
<b>COMPORAMENTO .....</b>	<b>2</b>
<b>UCCIDERE I MORTI VIVENTI.....</b>	<b>4</b>
IL Combattimento disarmato.....	4
"Ce n'era un altro" .....	5
Rispetto dei cadaveri.....	5
Sicurezza e Safeword .....	6
L'orda.....	6
<b>MORSO E CONTAGIO .....</b>	<b>7</b>
La doppia stretta di Spock .....	7
Contabilità del contagio.....	7
Decorso e sintomi del contagio.....	7
Amputare mani e braccia .....	8
<b>INFORMAZIONI PRATICHE .....</b>	<b>8</b>



# I VAGANTI

**Vaganti**, Infetti, Erranti, Azzannatori, Appestati; ciascuno li chiama a proprio modo, ma la sostanza non cambia: i morti risorgono, spinti da un'insaziabile fame di carne viva. Nessuna spiegazione è plausibile. Nessuna cura o soluzione viene trovata e l'epidemia si diffonde.

---

**“SOLENNEMENTE GIURO DI AVERE CATTIVE INTENZIONI E DI FARE IL VAGANTE CON ORGOGLIO!”**

---

I **veri protagonisti** dell'apocalisse sono, chiaramente, i **Vaganti!** Infatti dopo essere passati sotto le amorevoli cure dei nostri esperti truccatori, le putride creature si aggireranno tra i boschi e in capannoni abbandonati in cerca di carne umana. Inquietanti o spaventosi, da soli o in massa, la loro presenza sarà il motore centrale della paranoia, degli scontri e delle fughe dei viventi.

Gli Erranti spuntano quando meno te lo aspetti, camminano trascinandosi silenziosi avvicinandosi alla preda e magari a pochi passi di distanza un rauco verso rompe il silenzio della foresta, un braccio che afferra carne viva. Gli Infetti sono lo spettacolo, e dalle loro orbite vuote si godono lo spettacolo del panico e del terrore che seminano. Più i Vaganti, o meglio **i loro volenterosi interpreti**, saranno carichi e credibili, maggiore sarà l'effetto scenico e il divertimento per tutti!

# COMPORTEMENTO

I Vaganti di **DEAD INSIDE** sono dichiaratamente ispirati allo stile di morti viventi mostrato in The Walking Dead. Consigliamo a tutti di guardare almeno la prima puntata della prima stagione! Le stagioni successive diventano progressivamente più noiose e più lontane dallo stile del larp, anzi, è quasi meglio evitarle.

È importante notare che i Vaganti di **DEAD INSIDE** saranno pericolosi come nelle **prime puntate** di The Walking Dead, in cui i protagonisti li conoscono poco e ne sono intimoriti e disgustati; non come nelle ultime stagioni, in cui un paio di Sopravvissuti eliminano interi gruppi di Infetti senza battere ciglio.

Per chi non conosce The Walking Dead, come si interpreta un morto vivente?

## AFFAMATI

I Vaganti hanno una sola motivazione, un solo scopo: mangiare carne. Non fanno altro che muoversi incessantemente da un luogo all'altro in cerca di prede. Tipicamente, prede umane. Gli Azzannatori mangiano anche animali, ma gli umani sono prede molto più facili di cervi e conigli...

## LENTI

I Vaganti non corrono. MAI. Sono instancabili, ma non saltano, non si muovono rapidamente, non schivano i colpi, si arrampicano solo goffamente e a fatica, magari sui corpi di altri Erranti. È importante: in **DEAD INSIDE**, i Vaganti non corrono.

## STUPIDI

Gli Infetti sono stupidi, **davvero** stupidi. In effetti, non hanno alcun genere di pensiero che non sia la fame e sembrano anche privi della semplice astuzia che mostrano tanti animali. I Vaganti non manipolano oggetti, **non aprono le maniglie** se non per caso, faticano ad aggirare gli ostacoli, non usano tattiche. Ovviamente non parlano, in compenso **rantolano incessantemente**.

## RUMORI FORTI

I Vaganti sono attirati dai **rumori forti**. Più forte il rumore, più forte l'attrazione; uno sparo isolato in una zona silenziosa può attirare Erranti che si trovano a chilometri di distanza. Per questo, sparare è rischioso. In compenso gli Appestati vengono anche distratti facilmente, da altri rumori successivi. Nota che **solo i sopravvissuti più esperti** dovrebbero conoscere questa debolezza già all'inizio della campagna.

Nota che In assenza di rumori forti, i Vaganti vengono attratti dal movimento e, quando notano qualcosa che si muove, cercano di mangiarlo. Non sembrano avere un particolare olfatto e possono essere ingannati da una persona immobile, tuttavia paiono "ricordare" la presenza di una preda, cioè non basta fermarsi sul posto per scomparire e attendere che il Vagante passi.

## TENACI

Gli Azzannatori non sentono il dolore, anzi non hanno alcun riguardo per la propria integrità fisica e non fanno nulla per evitare il pericolo. Non hanno punti vitali, non accusano i colpi ricevuti e continuano ad agire con tutte le loro forze finché non vengono massacrati da molti colpi d'arma bianca, o qualche proiettile – diremo esattamente **quanti** solo a chi interpreta i Vaganti.

## NIENTE COLPO IN TESTA

Nota sul colpo in testa: nella fiction di riferimento è tipico che i morti viventi vengano uccisi da un colpo in testa. **In DEAD INSIDE non usiamo il colpo in testa**, per non incoraggiare i Sopravvissuti a colpire i poveri Vaganti in faccia. I colpi in testa sono ammessi, con cautela e delicatezza, dall'alto verso il basso; ma non hanno alcun effetto speciale sui Vaganti. Si presume che i personaggi faranno sempre del loro meglio per colpire gli zombi dove sono più vulnerabili, ma la cosa non viene rappresentata fisicamente in alcun modo. Colpire uno zombi sul braccio o sulla testa è identico: per abbattere uno zombi è necessario colpirlo un certo numero di volte, a prescindere dalla parte del corpo.

## COSTRUIRE LA PAURA

I Vaganti sono lenti e stupidissimi, **ma tu no**.

Pur rispettando e rappresentando la lettera e lo spirito delle limitazioni tipiche degli Infetti, come giocatore puoi e devi escogitare i modi più efficaci per sorprendere, spaventare, circondare i Sopravvissuti.

Avvicinati furtivamente, rimani "per caso" in luoghi favorevoli per tendere imboscate, approfitta della distrazione delle tue vittime per avvicinarle, sfrutta il favore delle tenebre per scivolare in silenzio alle spalle di qualcuno, e poi iniziare a rantolare giusto un istante prima di afferrarlo.

Infine, cerca di mantenere la credibilità e il "mistero" dei morti viventi, evitando di mostrarti "fuori ruolo" quando porti il trucco. Anche quando devi spostarti per motivi pratici, ad esempio per prendere l'acqua o farti rifare il trucco, cerca di fare la camminata da Errante, così da mantenere l'illusione se qualche Sopravvissuto dovesse vederti (cosa che capiterà molto più facilmente di quanto immagini).

# UCCIDERE I MORTI VIVENTI

I Vaganti attaccano i vivi afferrandoli con le mani, graffiandoli, tirandoli a sè, mordendoli e infine divorandoli (in piccola parte, a meno che siano molto numerosi). Le loro vittime parzialmente mangiate diventano spesso Vaganti a loro volta...

## IL COMBATTIMENTO DISARMATO

In generale, le risse e i pestaggi (tra vivi o tra morti) vengono recitate in modo innocuo, mimando prese, simulando pugni o ginocchiate al busto (senza contatto, ovviamente) e così via. Recitare una rissa è come danzare: i giocatori coinvolti pensano a come accusare i colpi e le mosse degli avversari, devono essere pronti a farsi sconfiggere, o a lasciare agli altri la possibilità di agire oppure a prendere l'iniziativa se viene loro lasciato 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!

Nelle risse **tra i vivi**, l'esito dello scontro viene determinato dal buon senso e dal consenso tra i giocatori, ispirato dalla situazione: un militare batterà un civile, i molti prevarranno sui pochi e così via.

---

**I MORTI SONO PIÙ FORTI DEI VIVI**

---

Quando un Vagante afferra un vivo, invece, è sempre il giocatore che interpreta **il Vagante a condurre la danza** e decidere l'esito del confronto fisico.

Il giocatore che interpreta il Sopravvissuto può e deve **recitare** la sua resistenza, i tentativi di divincolarsi o colpire l'Infetto, ma **non deve metterci reale impegno nè forza**, in effetti deve assecondare i movimenti del Vagante e lasciare che sia l'altro giocatore a condurre lo scontro e decidere se, come e quando il Sopravvissuto riuscirà a sfuggirgli o a distruggerlo.

Nella fiction di Dead Inside **i Vaganti sono fisicamente più forti** dei vivi, più di quanto mostrato in The Walking Dead; nessun vivente, se solo e disarmato, può soprarfarli fisicamente, **né liberarsi dalla loro stretta**. Può solo cercare di resistere abbastanza a lungo da evitare gravi ferite o il contagio. Tuttavia, gli Appestati non sono affatto invincibili...

---

### I VIVI SONO PIÙ FURBI DEI MORTI

---

Il predominio illustrato nel paragrafo precedente vale quando un Vagante riesce ad afferrare un Sopravvissuto disarmato e solo. Ma nella pratica i vivi possono:

- impugnare un'arma bianca e colpire il Vagante nella speranza di strappargli il braccio o fargli mollare la presa per un istante.
- chiamare aiuto: un secondo Sopravvissuto riuscirà a distrarre o trattenere fisicamente il Vagante quanto basta per liberare il compagno.
- semplicemente, massacrare il Vagante fino a quando cadrà a terra immobile
- sparare al Vagante con un'arma da fuoco, rendendo il tutto molto più veloce.

## SOPRAVVISSUTI: NON UCCIDIAMO DAWERO I VAGANTI

Nella foga dello scontro, può capitare di dimenticare che, sotto il trucco, le lenti a contatto e gli abiti insanguinati dei Vaganti, si nascondono persone vere, che se possibile vorrebbero arrivare incolumi a lunedì ☺

Invece, è fondamentale ricordarlo sempre e rispettare sempre le norme di sicurezza, il buon senso e gli altri partecipanti, che siano vivi o morti. Usiamo sempre delicatezza e cautela negli scontri con armi bianche, quando afferriamo qualcuno, quando usiamo armi da fuoco.

**Molto importante:** se un Vagante ti sta afferrando e sei in una situazione concitata, ricorda che **non puoi sparargli a distanza ravvicinata!** Rischieresti di ustionare o assordare sia te sia lui.

Per owiare a questo problema, se vuoi sparare al Vagante che ti afferra punterai invece la pistola **nella direzione opposta**, estenderai completamente il braccio, controllerai che non ci sia un terzo giocatore troppo vicino, e sparerei **verso il basso**. Il Vagante ovviamente reagirà come se gli avessi sparato.

In ogni caso, raccomandiamo **massima cautela**: se puoi, è meglio sparare ai Vaganti prima che ti afferrino, e quando sei in corpo a corpo, usare le armi bianche. E se un Vagante cammina verso di te, fai sempre qualche passo indietro prima di sparargli!

## “CE N’ERA UN ALTRO”

In alcuni casi, i giocatori che interpretano i Vaganti, un po’ dopo essere stati sconfitti si rialzeranno e torneranno a combattere. Questo NON significa che gli zombi stanno “rigenerando”, ma semplicemente che **ce n’era un altro**, probabilmente dietro l’angolo.

In un larp non esiste il montaggio, quindi non abbiamo altro modo per “riciclare” gli Azzannatori, nè possiamo owiamente lasciare i giocatori a terra per un’ora a interpretare il cadavere di se stessi...

## RISPETTO DEI CADAVERI

Questo vale per i morti e per i vivi: quando uccidi qualcuno, ricorda che è interpretato da una persona vera. Non lasciare il cadavere al sole cocente, sotto la pioggia, o con la faccia nel fango; con una scusa, spostalo di qualche metro, ad esempio “Perché puzza” o “perché non è igienico”. O se sei un Vagante, per mangiarlo più comodamente.

Inoltre, non restare a fissare un cadavere a terra; lascialo in pace per dare modo a chi lo interpreta di andarsene discretamente in zona trucco, e ritornare interpretando il proprio personaggio divenuto un morto vivente.

## “STA RIGENERANDO! BRUCIATELO.”

**No.** Chiariamo che nella fiction di Dead Inside, semplicemente **non esiste** alcun potere simile alla rigenerazione. Quando un Vagante cade a terra, è stato Sconfitto permanentemente. Infierire su di lui, proporre di bruciare il corpo o altre iniziative difficili da rappresentare, sono sempre inutili, anzi sono proprio **vietate**.

## IMPRIGIONARE E MUTILARE I VAGANTI

Questo comportamento deve essere giocoforza molto raro e limitato, perché altrimenti i Sopravvissuti toglierebbero dalla circolazione ben presto tutti coloro che possono interpretare i Vaganti.

È assolutamente possibile ammanettare o legare un Vagante, simulare di tagliargli una mano o i denti, o qualsiasi altra perversa amenità venga in mente.

Tuttavia, è sempre **vietato imprigionare un singolo Vagante per più di 15 minuti**, o un intero gruppetto di Vaganti per **più di 5 minuti**.

Trascorso questo tempo, chi interpreta l'Infetto semplicemente se ne andrà a interpretare un nuovo Vagante da un'altra parte.

## SICUREZZA E SAFEWORD

Usa sempre il **buon senso** e non fare nulla di pericoloso: nessuno deve farsi male. Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche con gli altri partecipanti. 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 evitare di essere troppo realistico, lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male. Non c'è nulla di male ad usare il **"Vacci piano"** e obbedisci sempre prontamente se qualcuno te lo dice: ciascuno ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e tu devi rispettarla ciecamente.

---

**"VACCI PIANO!" SIGNIFICA:  
LASCIAMO SPAZIO, ABBASSA IL LIVELLO, NON MI PIACE.**

---

Più spesso, può capitare che un giocatore sia troppo prudente o timido e, non volendo rischiare di infastidire l'altra persona, interpreti una scena in modo fin

troppo astratto, soft, poco realistico. In questi casi puoi usare la frase di sicurezza **"È tutto qui?"**: indica all'altro giocatore che, se vuole, può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. Nessuno è obbligato a obbedire: **"È tutto qui"** è una richiesta, un consiglio, ma non è un ordine.

## L'ORDA

Uno dei punti di forza dei morti che camminano è il numero. Al larp avremo molti giocatori che li interpretano, e altrettanti Staff; ma ovviamente, non ne abbiamo centinaia.

Se vedi un **gruppo molto numeroso** di zombi (15 o più) accompagnato da **fumogeni gialli**, significa che nella fiction si tratta di una vera e propria **Orda** di Vaganti: molte decine, o forse centinaia, di Erranti si stanno avvicinando. L'unica salvezza contro le orde di zombi è **la fuga**, a meno di eventuali situazioni particolari, ad esempio un portone davvero robusto, una carica di dinamite o simili deus ex machina.

I Vaganti che fanno parte di un'Orda seguono regole speciali e sono effettivamente **invincibili**.

- All'inizio, l'Orda si sta ancora radunando e quindi i Vaganti si limitano a usare aggressivamente e rapidamente il **"Ce n'era un altro"** per ritornare a combattere una manciata di secondi dopo essere stati abbattuti.
- In seguito, l'Orda è ormai giunta in tutta la sua forza, e i Vaganti **ignorano** completamente i colpi dei giocatori e non è possibile abatterli. Nella fiction, questo rappresenta il fatto che ci sono ormai **troppi** morti perché faccia differenza abatterne qualcuno. Corri!

# MORSO E CONTAGIO

Il morso **non** implica il contagio.

I Vaganti afferreranno, graffieranno e morderanno **molti** Sopravvissuti durante i vari giorni della campagna, anche rendendoli Feriti o Sconfitti (cioè bisognosi dell'intervento di un personaggio medico). Questo, però, **NON** significa che tutte le loro vittime siano contagiate e destinate a trasformarsi in morti che camminano.

Anzi, abbiamo deciso di rendere **il contagio molto più raro e difficile** di quanto sia mostrato solitamente nei film di genere. Questo perché vogliamo dare la possibilità ai giocatori di interagire molto tra loro, cioè vogliamo che chi interpreta il Sopravvissuto abbia molte occasioni di essere aggredito o ferito dai morti viventi, ma di cavarsela "per un soffio".

## LA DOPPIA STRETTA DI SPOCK

I Vaganti contagiano la loro vittima se e solo se, dopo un lungo "abbraccio" con abbondanza di graffi e di morsi, usano un gesto convenzionale, ovvero una **doppia stretta sulla spalla** con le dita; per capirci, è come la presa di Spock, ma versione "doppio click". Ovviamente non si tratta di una segreta tecnica marziale degli Infetti, ma solo di un codice che il giocatore usa per comunicare a un altro giocatore che lo ha contagiato. La vittima deve **rispondere** a sua volta con lo stesso codice, stringere due volte rapidamente con le dita la spalla del Vagante, per far intendere di aver compreso il contagio. Se non lo fa, il Vagante ripeterà il gesto convenzionale della doppia stretta finché il Sopravvissuto capisce.

## CONTABILITÀ DEL CONTAGIO

I Vaganti possono usare la "doppia stretta" **solo** dietro esplicita indicazione dello Staff, che deciderà quanti Sopravvissuti contagiare e con quale ritmo, a seconda dello sviluppo dell'evento e della campagna. Ogni gruppo di Infetti sarà guidato da uno Staff, che si occuperà di istruire i Vaganti e segnerà il nome di ciascun Sopravvissuto infettato.

## DECORSO E SINTOMI DEL CONTAGIO

- **Il contagio non è visibile** nè riconoscibile con certezza: non esiste un metodo rapido per distinguere un personaggio appena contagiato da uno che è stato semplicemente graffiato o ferito da uno zombi. Anche i morsi possono essere solo "superficiali" e non aver necessariamente contagiato la vittima.
- **Non è quindi possibile "dimostrare"** di non essere stati contagiati, né dimostrare che qualcun altro è stato contagiato. È invece possibile, e anzi incoraggiato, lasciarsi prendere dalla paranoia e uccidere un sano (il terzo giorno) perché si ha il sospetto che sia stato contagiato; come pure, di contro, essere accecati da ottimismo o distrazione e dimenticarsi o rifiutarsi di eliminare un contagiato prima che sia troppo tardi.

---

**SE TI CONTAGIANO, NEGA. NEGA SEMPRE. NEGA L'EVIDENZA**

---

- **Ci vuole tempo a morire:** circa **30-60 minuti dopo il contagio**, il

personaggio inizia a sentirsi male: stanco, dolorante, talvolta irritabile o confuso. Circa 1-4 ore dopo il contagio, il personaggio ha la febbre alta ed è costretto a letto. Circa **3-8 ore dopo il contagio, il personaggio muore** e di conseguenza si trasforma in un Vagante. I tempi esatti sono a discrezione del giocatore, che può (deve) gestirli nel modo che ritiene più inquietante, spaventoso e sorprendente per gli altri giocatori.

- **Il contagiato non sa di esserlo** fino a quando non inizia a sentirsi male. E anche allora, probabilmente non vuole accettare la verità. E anche se lo fa, non vuole dividerla. Mentire ai propri compagni sulla propria condizione per godere qualche ora di vita in più è un finale tragico ed egoista che esplora a fondo i temi tipici di The Walking Dead.

- **Il contagio non è (immediatamente) irreversibile:** quando il personaggio inizia a sentirsi male, ha ancora qualche minuto di tempo per essere, **forse**, salvato con **un'amputazione**.

## AMPUTARE MANI E BRACCIA

**Nessuno sa con certezza** se e quando l'amputazione sia davvero efficace, o se semplicemente coloro che la subiscono e poi si salvano non fossero in realtà mai stati contagiati dal principio.

Ai fini del gioco, serve un personaggio **Medico** (e non semplicemente con Primo Soccorso) per effettuare **un'amputazione**. Per praticità, amputiamo sempre la mano o il braccio, dato che è troppo scomodo rappresentare l'amputazione di gambe e piedi. Peraltro lo staff ha un prop per l'amputazione della mano che sarà messo a disposizione dei giocatori secondo necessità.

Dopo l'operazione, il personaggio si salva dal contagio solo se **sia il medico, sia il**

**contagiato** decidono che ciò accada. Infatti, il personaggio contagiato può sempre decidere che l'amputazione è stata inefficace e diventare, a sorpresa, un Vagante, anche se il medico aveva dato una diagnosi positiva. In questo modo, l'amputazione mantiene un margine di imprevedibilità

In ogni caso un personaggio che subisce **un'amputazione e sopravvive** sarà costretto a letto e gravemente debilitato per **almeno 8 ore**.

---

**È INCORAGGIATO LASCIARSI ACCECARE DA OTTIMISMO O  
DISTRAZIONE E DIMENTICARSI, O RIFIUTARSI DI ELIMINARE  
UN CONTAGIATO PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI**

---

# INFORMAZIONI PRATICHE

## DOVE E QUANDO?

**Ti preghiamo di arrivare entro l'orario in cui hai detto che saresti arrivato.** Puoi aggiornarci sulla tua ora di arrivo modificando qui: <https://goo.gl/3cu4bz>

Se arrivi venerdì, **entro le ore 17:00**, il ritrovo è in questo spiazzo ad Arborio, vicino al fiume Sesia: <https://goo.gl/maps/juv3eUCSRgG2>

**Invece**, se arrivi **dopo** le ore 17 di venerdì, o se arrivi sabato o domenica, il ritrovo è qui: <https://goo.gl/maps/HMKtDWoLpdk>

Il larp dura dalle 12 di venerdì fino alle 15-16 di domenica.

## COME DOBBIAMO VESTIRCI?

Chiediamo a ciascun partecipante di portarsi abiti vecchi e comodi, che non è un problema sporcare. Pantaloni e t-shirt vanno benissimo come base. Abbiamo poi una scorta di camicie stracciate, magliette da basket sanguinolente e altre amenità, che vi distribuiremo da indossare sopra la vostra base.

Naturalmente, se qualcuno vuole curare il proprio abbigliamento zombie, o ha in mente un morto vivente più personalizzato (es.: i classici poliziotto zombie o infermiera zombie) è incoraggiato a farlo!

## COME MANGEREMO E DORMIREMO?

Come tutti gli altri partecipanti a Dead Inside, campeggeremo all'interno dell'area di gioco, una ex-zona industriale. In particolare, saremo al riparo di un edificio che sarà anche la nostra "base operativa" per truccarci e prepararci. E' necessario portarsi materassino e sacco a pelo. Nella location ci saranno WC chimici ma non le docce; avremo a disposizione una doccia in un appartamento a due minuti di distanza, un airbnb che affittiamo per il week end. Il cibo sarà fornito dallo staff (colazione, pranzo, cena, più snack vari durante il gioco. Ovviamente non aspettarti un ristorante, ma... nutriente cucina da campeggio ^^).

## COME FUNZIONERÀ IL TRUCCO?

Se qualcuno è già appassionato di make up zombie e vuole provvedere al proprio, e/o aiutare altri a truccarsi, è ovviamente il benvenuto! In ogni caso i truccatori dello staff sono pronti a rendervi tutti degli orribili vaganti!

Vedi il trailer per un esempio del trucco zombie che faremo:

<https://www.youtube.com/watch?v=orfYt2gInoE>

## LENTI A CONTATTO

Nel trucco forniremo anche le bellissime \*lenti a contatto\* che vedete nel trailer. Stiamo infatti comprando alcune decine di lenti a contatto colorate trimestrali, ciascuna delle quali sarà assegnata a una persona e riutilizzata (solo da quella persona) nei vari giorni dell'evento e/o nei vari capitoli della campagna.

Se non sei abituato a portare lenti a contatto, non ti preoccupare, è molto facile e ci penseremo noi ad aiutarti. In ogni caso non abbiamo lenti proprio per TUTTI, e alcune persone non possono indossarle, quindi portare le lenti non è obbligatorio.

## POSSO ARRIVARE PRIMA?

ARRIVARE PRIMA: Lo staff sarà in location dal pomeriggio di giovedì. Se qualcuno volesse venire a darci una mano con i preparativi, già giovedì oppure venerdì mattina presto, è molto gradito! :) Se vieni il venerdì mattina entro le 10, ti abbuoneremo la quota di partecipazione di 10€. Se vieni il giovedì pomeriggio, per ringraziarti ti daremo noi 15€ a titolo di rimborso viaggio.



# PERSONAGGI E GRUPPI

# DEAD INSIDE

<b>Wildie Red Cross Refugee Camp</b> .....	<b>3</b>
VIGILI DEL FUOCO .....	3
FAMIGLIA RODRIGUEZ .....	3
FAMIGLIA COLLINS .....	4
TROUPE TELEVISIVA .....	4
LA FAMIGLIA ALLARGATA - HARRISON E RIVERS .....	4
LA COMUNE DI RADICAL CHIC .....	4
<b>New Hope Security Camp</b> .....	<b>5</b>
DISERTORI DI CAMP HOPE .....	5
I REDNECK .....	5
GLI STUDENTI E IL PROFESSORE .....	6
LA SQUADRA DI PRIMO INTERVENTO .....	6
<b>Outsider</b> .....	<b>6</b>
EVASI DI PRIGIONE .....	6
WATCHMEN OF AMERICA .....	7
LA FAMIGLIA DI SURVIVALIST .....	7
<b>Guest Stars 1: New Life Center</b> .....	<b>7</b>
<b>Guest Stars 2: Soldati e Sopravvissuti</b> .....	<b>8</b>
MILITARI DI CAMP HOPE – cap 2 .....	8
IL CAMPUS UNIVERSITARIO – cap 2 .....	8
SOPRAVISSUTI – cap 2 .....	9
LA FAMIGLIA ALLARGATA – cap 2 .....	9
<b>Guest Stars 3: Il Mondo Nuovo</b> .....	<b>9</b>
LUPI SELVAGGI – cap 3 .....	9
RANGERS – cap 3 .....	9
ULTIMI SOPRAVISSUTI – cap 3 .....	10
Credits .....	10

# PERSONAGGI E GRUPPI

In **DEAD INSIDE** vogliamo raccontare la storia di **persone comuni** trascinate all'improvviso in una spirale di follia e di disperazione.

Immagina di dover lasciare la tua casa. In questo esatto istante. Dovrai passare una notte all'addiaccio. Come ti prepari? Chi vorresti al tuo fianco? Cosa ti porti? Quanti di noi, abituati alle comodità della vita domestica, sono preparati ad **abbandonarle** da un momento all'altro?

Eppure questo è esattamente quello che è successo. Per settimane i media hanno continuato a ripetere alla popolazione di mantenere la calma, e di continuare ad avere la fiducia nel Governo. Fino a quando si è reso evidente a tutti che il protocollo di contenimento dell'esercito si è rivelato un **fallimento completo**.

## I GRUPPI DI GIOCO

Ognuno di noi, nei momenti di crisi, guarda per prima cosa alla famiglia, al nucleo degli affetti. Così è stato anche nell'Apocalisse: tutti i personaggi provengono da piccoli **gruppi comuni**, composti in parte da parenti, amici, colleghi, e in parte da sconosciuti incontrati durante la fuga dai grandi centri abitati. In quei frenetici primi giorni, spesso è stata la forza del **gruppo** a permettere la sopravvivenza dei singoli e la disperazione ha messo alla prova alcuni legami, ma ne ha consolidati altri. Ovviamente, nulla obbliga i personaggi a restare nello stesso "gruppo di origine" durante lo svolgimento della campagna.

In un contesto di crudele sopravvivenza che fa tornare l'uomo ad essere un animale, l'incontro-scontro tra i diversi "branchi" è una delle tematiche fondanti di questo larp. Una situazione di pericolo costante inevitabilmente mette a nudo la nostra natura più profonda. In una realtà dove ogni scelta può veramente significare la differenza tra vivere e morire, siamo a costretti ad osservare con schietto cinismo le nostre **convinzioni**.

Oltre all'appartenenza ad un gruppo iniziale, ogni personaggio sarà anche definito dalla sua visione del mondo, prima e dopo il Disastro, trovandosi non di rado diviso tra le proprie idee e quelle dei suoi compagni, o addirittura accomunato nelle proprie opinioni a persone che detesta, o di cui non si fida.

## LISTA DEI GRUPPI DI GIOCO

### RED CROSS REFUGEE CAMP

Vigili del Fuoco | Famiglia Rodriguez | Famiglia Collins | Troupe Televisiva | La comune di Radical Chic

### NEW HOPE SECURITY CAMP

Disertori di Camp Hope | I redneck | Gli studenti e il professore | La squadra di Primo Intervento

### GLI OUTSIDER

Evasi di prigione | Miliziani anti-governativi: Watchmen of America | La Famiglia di Survivalists

### GUEST STARS CAPITOLO 1: "NEW LIFE CENTER"

Personale del New Life Center | Ospiti del New Life Center

### GUEST STARS CAPITOLO 2: "SOLDATI E SOPRAVVISSUTI"

Militari di Camp Hope | Il Campus Universitario | La famiglia allargata | Sopravvissuti

## GUEST STARS CAPITOLO 3: "IL MONDO NUOVO"

Lupi Selvaggi | Rangers | Ultimi Sopravvissuti

# WILDIE RED CROSS REFUGEE CAMP

Il "Wildie Red Cross Refugee Camp", comunemente soprannominato "Wild Camp", è uno dei centri per le emergenze più noti del Kentucky. La sua creazione era stata così pubblicizzata che tante famiglie hanno fatto delle gite per mostrare ai figli questa struttura assicurandoli sul fatto che loro non ci sarebbero mai dovuti andare. Ma ora tutto è diverso. Quelle stesse famiglie, miste coi contadini della zona, si accalcano ai cancelli di ingresso per poter entrare. La loro realtà è stata sconvolta e nei terreni dove poggiano le tensostrutture oramai non si riesce più a muoversi se non urtando qualcuno. Nonostante nei primi giorni l'afflusso fosse gestibile ora la situazione è critica. Il campo è pronto ad esplodere per le tensioni tra i rifugiati e l'astio primordiale generatosi verso chi secondo loro li non dovrebbe starci. Ma le cattive notizie non sono finite per gli occupanti del "Wild Camp" e ben presto l'epidemia non sarà l'unica cosa di cui aver timore...

## VIGILI DEL FUOCO

Da sempre sinonimo di salvezza e pronto intervento, il corpo dei Vigili del Fuoco si è sempre distinto per coraggio e grande eroismo in ogni situazione, instillando nelle

persone fiducia e sicurezza, ed ora che il mondo sta affrontando il suo più oscuro futuro, essere pompieri significa, in qualche modo, dare un senso di speranza, e protezione, a chi sta intorno. Erano gli eroi della società moderna, più amati e fidati persino della polizia, ma in questo mondo da incubo anche solo definire cosa sia un eroe è complicato, e forse inutile. Eroi... un sogno, una speranza, per gli altri, ma principalmente per se stessi, la verità è, ed è sempre stata una sola: a sfidare le fiamme e il pericolo erano uomini e donne come tanti altri, con un pizzico di coraggio e di altruismo in più. Ma saranno ancora virtù, il coraggio e il senso della responsabilità verso gli altri esseri umani, in questo mondo distorto e orribile? O piuttosto saranno una condanna?

## FAMIGLIA RODRIGUEZ

Immigrati irregolari molti anni fa, negli Stati Uniti avevano trovato una nuova casa, l'opportunità di una nuova vita, il famoso sogno americano. Abituati ai lavori più umili, votati allo spirito di sacrificio, il bisogno e la tradizione hanno tenuto insieme questa famiglia; ma con il tracollo della civiltà i Rodriguez si sono trovati davanti nuove sfide: sopravvivere in un mondo che ormai non riconoscono più, resistere al diverso approccio generazionale al problema e restare una famiglia, a dispetto di tutto.

Almeno ora non esistono più immigrati o autoctoni, ma solo persone che lottano per la propria sopravvivenza, in teoria... perché anche di fronte all'apocalisse certe abitudini sono dure a morire. La testa di un razzista o di un classista non cambia, e nemmeno quella di chi ha patito tanto, troppo, in vita sua, per il colore della pelle o per l'accento di oltre confine. Quanto saranno disposti, o costretti, a cambiare per riuscire ad andare avanti?

## FAMIGLIA COLLINS

La famiglia Collins, pur tra mille difficoltà, ha saputo rimanere unita durante gli anni della crisi economica, e malgrado i problemi di salute di alcuni suoi membri. Tutta Lexington conosce da sempre i Collins, e può parlarne bene; e i pochi invidiosi che spargono maldicenze su di loro hanno sempre imparato a tenere la bocca ben chiusa, in un modo o nell'altro.

C'è chi dice che i Collins non siano così perfetti come appaiono, e che dietro le porte della loro casa vengano custoditi inquietanti misteri e segreti inconfessabili; c'è chi parla di loro come una setta, con una facciata pulita e una natura corrotta; che patologie mentali, delitti ed infamie ne popolino la storia e la quotidianità. Ma chi lo dice lo dice molto, molto piano. Ora che Lexington è un cimitero brulicante, e i Collins sono solo volti come tanti, in mezzo ad una folla di disperati, ci sarà ancora chi si ricorda di loro? E i membri della famiglia, saranno cambiati dalle circostanze, o certi legami, di sangue e non solo, si riveleranno più forti persino dell'apocalisse?

## TROUPE TELEVISIVA

“Hey gente, c'è tipo una rivolta di quelli che puliscono le piscine tra la 37esima e Liberty Plaza, lo coprite voi?”

Il capo redazione vi guarda ridacchiando. Sa già che vi aspetterà l'ennesima intervista alla vecchietta impaurita con cane piccolo e cattivo al seguito ed un paio di mangia tortillas che vengono portati al fresco da nerboruti agenti. Solita giornata, da troupe di sfigati. Giusto? Arrivati sul posto, però, avete visto altro.

Avete visto la vecchietta azzannare alla gola un poliziotto che continuava a spararle, avete visto fiumi di sangue ed avete visto i morti rialzarsi. Avete filmato sino a che

avete potuto, incapaci forse di muovervi, poi avete capito che la città stessa stava bruciando e il panico ha preso il sopravvento: scappare, salvarsi. La fuga, il furgone che si rompe e voi, combattuti tra l'istinto di documentare e quello di sopravvivere. La realtà si è trasformata in un incubo, c'è chi parla di apocalisse. Voi la miseria umana la osservate e documentate da sempre, eppure qualcosa è cambiato. Tutto è cambiato. E voi?

## LA FAMIGLIA ALLARGATA - HARRISON E RIVERS

Questo gruppo ha fatto parte del Wild Camp, ma comparirà nel secondo capitolo - vedi **Guest Stars 2, Soldati e Sopravvissuti**

## LA COMUNE DI RADICAL CHIC

Cos'è una famiglia? Un insieme di persone unite da legami di sangue? O piuttosto un insieme di persone legate da amore e rispetto reciproco? E chi lo dice che la famiglia tradizionale, monogama e chiusa, sia l'unica possibile?

Radical chic, fricchettoni, gente che vive contro natura... Per anni, alle manifestazioni i membri di questa comunità, di questa famiglia, hanno affrontato orde di gente mossa dal pregiudizio, dalla paura del diverso, dalla violenza. Ma adesso la violenza sembra aver preso il sopravvento, su tutto e tutti. Quando si è scatenato l'inferno si sono trovati isolati, nella loro piccola comunità fuori dal centro urbano, ma al sicuro dell'epidemia che stava divorando la città. Col serbatoio pieno non è stato difficile raggiungere il Red Cross Camp. La vita è salva, ma per chi predicava la libertà e l'amore ed aboriva la violenza, che futuro si prospetta adesso?

## NEW HOPE SECURITY CAMP

Il New Hope Security Camp è una struttura di soccorso umanitario situata nelle campagne del Kentucky ad alcuni chilometri da Lexington, gestita da una ONG di volontari in collaborazione con l'esercito. La funzione principale del New Hope Security Camp è stata quella di raccogliere la popolazione civile delle campagne e darle un luogo sicuro, e protetto dai militari. Secondariamente, il centro attrezzato aveva lo scopo di controllare l'epidemia tramite gli esami clinici offerti da una squadra di medici volontari. Questo almeno inizialmente: l'epidemia non è stata isolata come si sperava e il numero di morti che camminano è cresciuto vertiginosamente, e mentre i medici perdevano progressivamente credibilità e autorità, incapaci da fornire, frotte di disperati da tutta la provincia si sono ammassati nel centro in cerca di aiuto e salvezza.

L'esercito di presidio alla struttura ha preso completamente in mano la situazione, con risolutezza e ordini imposti dall'alto che in molti casi hanno generato tensioni con i civili. Nonostante le risorse alimentari e mediche siano disponibili in quantità sufficiente, benchè razionata, alcuni tra i rifugiati mal sopportano le severe regole imposte dall'esercito, e il malcontento è alimentato dall'isolamento, dall'ignoranza su cosa stia succedendo, e dal sospetto che i militari facciano favoritismi e mantengano l'ordine con metodi inaccettabili.

### DISERTORI DI CAMP HOPE

Erano una squadra affiatata e compatta, un'unità scelta, uomini e donne in grado di competere con qualsiasi minaccia, o almeno così credevano. L'attacco dei vaganti ha

colto persino l'esercito di sorpresa, e mentre i morti per quanto complessi da uccidere si rivelarono gestibili, i vivi smisero di esserlo. Privi di ordini dal comando centrale, nel centro di raccolta e assistenza di Camp Hope qualcosa iniziò ad andare storto, fottutamente storto. Restare e ubbidire non era più accettabile, e così un manipolo di militari dissidenti ha riunito civili e personale sanitario e sono fuggiti. Disertori, patrioti, eroi: hanno ancora senso queste parole? I soldati scappati da Camp Hope sono certi di avere fatto la scelta giusta, ma la strada giusta raramente è la più semplice; in questo caso, il passo più lungo della gamba potrebbe essere fatale.

### I REDNECK

"Redneck", li hanno sempre chiamati. Un insulto che brucia, nonostante la brava gente di provincia non lo dia facilmente a vedere. Un giudizio non espresso, uno sguardo di derisione rivolto dai ricchi della Grande Città mentre scorrono con i loro SUV e le loro Prius per le campagne. Il disprezzo elitario per chi sceglie di continuare a guadagnarsi da vivere con un onesto lavoro e con il sudore della fronte. Ebbene, ora la musica è cambiata. Non saranno i loro Starbucks ed i loro Iphone a salvarli in questa Apocalisse, ma chi è in grado di ascoltare la terra che gli ha donato la vita, chi sa cavarsela con pochi mezzi, chi non ha mai avuto paura o vergogna nello sporcarsi le mani.

Il mondo, nella sua agghiacciante barbarie, è tornato semplice, e la gente semplice ha maggiore speranza di sopravvivergli, e domarlo, come si fa con una bestia impazzita.

## GLI STUDENTI E IL PROFESSORE

Un gruppo di ragazzi e il loro professore, isolati per un progetto parascolastico in natura, vedono il mondo cadere nella più oscura delle apocalissi. Giorno dopo giorno le informazioni si fanno più rade, così come i contatti con i propri cari. Le serate si fanno sempre più cupe e silenziose. Le tensioni crescono con il disagio. Le provviste stanno finendo... Il ritorno alla "società" è una doccia gelata, un incubo senza alcun senso, eppure è la nuova realtà, e giovani e meno giovani dovranno farci i conti. Tra chi si crede già adulto, chi è ancora un ragazzo e rifiuta l'autorità, e chi adulto lo è, e per di più responsabile della vita (e della morte) degli studenti affidatigli, gli equilibri non sono semplici, e la sopravvivenza lo è ancor meno. I valori che regolavano questo sfortunato gruppo di studenti e insegnanti, fino a qualche settimana fa, erano chiari: disciplina, rispetto, istruzione, amicizia. C'è ancora posto per queste cose nel loro mondo di adesso?

## LA SQUADRA DI PRIMO INTERVENTO

La sirena. Le luci lampeggianti. Oramai era un'abitudine, uno stile di vita per i membri dell'ambulanza LS\_567. L'incessante correre su e giù per la città per soccorrere le persone e stabilizzarle prima del trasporto in ospedale per le cure migliori. Veniva affrontata col sorriso dall'equipaggio composto da tre membri a cui di recente l'ospedale aveva assegnato un giovane infermiere che aveva avuto qualche guaio disciplinare. Forse speravano che con loro ritornasse sulla retta via. Ma quando tutto è cominciato i protocolli sono saltati. Nessuno li aveva preparati a quello che si erano trovati ad affrontare e per la prima volta erano scappati senza aiutare nessuno... salvando se stessi. Una vergogna quasi inaccettabile per chi dovrebbe aver dedicato

la vita all'aiuto del prossimo, o forse una benedizione, visto che il mondo ha maledettamente bisogno di loro adesso. Medici e infermieri sono merce rara, eppure sotto quei camici ci sono solo degli esseri umani, né più né meno, e anche gli esseri umani cominciano ad essere merce rara.

## OUTSIDER

Non tutti durante l'apocalisse sono stati accolti fra le braccia di un campo per rifugiati oppure messi in sicurezza in una zona militare. Altri sono stati più sfortunati, oppure più audaci. Una cosa è certa: per portare avanti la propria esistenza senza un riparo fisso e quindi tra le continue minacce che il mondo tiene in serbo per i suoi abitanti bisogna essere pronti a tutto. Gli Outsider sono persone pericolose, non guardano in faccia nessuno e con fatica sopravvivono nella realtà che li circonda. Sono partiti come piccoli gruppi provenienti da zone diverse, vicine alla città di Lexington, ma lungo il cammino hanno deciso di unire le loro abilità e conoscenze per percorrere insieme la strada che li avrebbe portati ad un luogo lontano dai centri urbani, e dalle orde di morti viventi. Non si conoscono tra loro, non si fidano gli uni degli altri, ma fanno quel che è necessario per sopravvivere, restare uniti, finché tornerà utile.

## EVASI DI PRIGIONE

Durante l'apocalisse, quando ormai tutto era perduto, anche le prigioni sono rimaste prive di sorveglianza. Un gruppo di detenuti miracolosamente scampato al tracollo del carcere in cui scontavano la pena è riuscito a scappare. La giustizia degli uomini e poi l'invasione dei morti, ha reso queste persone "compagni di sventura", ma hanno

davvero qualcosa in comune eccetto un passato violento ed un futuro che si prospetta ancora peggiore?

Oppure la libertà, persino in questo mondo da incubo, è una benedizione e l'occasione per ricominciare? Esiste ancora, là fuori, qualcuno per cui valga la pena vivere o morire?

## WATCHMEN OF AMERICA

Messo di fronte ad un evento di proporzioni apocalittiche, il decadente e tirannico governo ha mostrato tutta la sua debolezza e non è stato in grado di resistere. Fortunatamente, un piccolo gruppo di veri patrioti non si è fatto trovare impreparato ed è riuscito a salvarsi e a rimanere unito. I Watchmen of America, una milizia anti-governativa di impronta sovranista, libertaria, anti-immigrazione e survivalista, era pronta da tempo all'inevitabile catastrofe. Ma oltre ad essere una tragedia di immense proporzioni, l'invasione dei morti può essere una opportunità per recuperare i valori della frontiera americana?

E' possibile creare una nuova società, basata sui principi dei padri fondatori, dai resti di una nazione putrescente?

## LA FAMIGLIA DI SURVIVALIST

Finalmente: dopo anni e anni di isolamento e addestramento è arrivato il loro momento. Per tutta la vita si sono preparati all'autosufficienza, alla sopravvivenza, in vista di un evento sconvolgente, un cataclisma che avrebbe cambiato per sempre il mondo. La società era malata già da tempo, solo che non se ne rendeva conto, ed

ora la Terra ha presentato il conto! La gente comune, in preda al panico, è andata al massacro, ma non la loro famiglia. Erano già pronti da anni e nel giardino della casa sperduta nei boschi era stato costruito un rifugio antiatomico dove trovare riparo. Ciononostante se ne sono andati, e ora anche loro camminano in questa nuova America selvaggia, marcescente e desolata. Ognuno dei componenti di questa famiglia ha conoscenze che potrebbero permettergli di vivere più a lungo di chiunque altro: la natura è prevedibile, e così anche i morti che camminano, ma gli esseri umani con cui si troveranno ad interagire, quelli sono tutta un'altra storia.

## GUEST STARS 1: NEW LIFE CENTER

---

**NEW LIFE CENTER: IL TUO BENESSERE, LA NOSTRA MISSIONE.**

---

Il New Life Rescue Center è stato più spesso al centro degli scandali dei tabloid piuttosto che nelle liste dei migliori centri medici del paese.

Circondato da ampi campi da golf, graziosi boschi e quieti laghetti è un posto isolato dalla civiltà dove una selezionata élite si rifugiava per prendersi una pausa. Al mattino Hatha-yoga, pomeriggio centrifugato depurativo a bordo piscina e meditazione, la sera cena vegana crudista nel lounge bar.

In questa verde oasi di pace Zen le starlette sfuggivano ai paparazzi, le casalinghe si preparavano all'estate con cure detox e uomini di affari concludevano contratti nella sauna. Isolati dal mondo, il corpo si rigenerava e la mente si liberava da ogni stress.

Alle terapie tradizionali si affiancavano anche attività innovative: come la Wilderness Therapy e il DIY Healing process.

Recentemente la proprietà aveva acquistato i terreni limitrofi al centro per espandersi: una zona industriale abbandonata che si intendeva riqualificare, usando le ingenti donazioni dei pazienti e delle loro famiglie, ma anche proponendo brevi stage di camping in natura e di ricostruzione e ristrutturazione come forme di terapia. Per brevi periodi gli ospiti del NLC si spostavano nella struttura abbandonata per lavorare con le mani, meditare, riprendere contatto con la natura.

E' lì che i pochi sopravvissuti alla prima ondata di epidemia si sono rifugiati quando le cose nel centro primario hanno cominciata a precipitare. Non era il lusso a cui erano abituati, ma era isolato, sicuro.

Hanno portato con sé quanto possibile dalla struttura principale e si sono barricati lì dentro, pazienti e personale del centro.

## GUEST STARS 2: SOLDATI E SOPRAVISSUTI

Il secondo capitolo vedrà tre nuovi gruppi unirsi alla storia di **DEAD INSIDE**. Si tratta di tre gruppi distinti, che non hanno finora avuto contatti tra loro. Hanno in comune l'urgenza di sopravvivere e la consapevolezza che questo nuovo mondo non è fatto per i deboli. Ma del resto, chi non la pensava così ormai si è unito da un pezzo alle schiere dei morti...

### MILITARI DI CAMP HOPE – CAP 2

Durante i mesi dell'apocalisse la Compagnia Bravo ha subito gravi perdite, ma la bandiera americana garrisce ancora fiera su Camp Hope, avamposto presidiato da quel che rimane del 63esimo Fanteria. Eppure i soldati, isolati dal Comando centrale, sono riusciti a mantenere l'ordine e salvare le vite di civili innocenti, che ora vengono addestrati per sopravvivere a questo nuovo mondo, in guerra perpetua. In un mondo senza più leggi, la legge marziale resiste: scudo contro il caos.

Il prezzo della sopravvivenza è grave, e spietato, ma la speranza, come il campo che ne porta il nome, è l'ultima a morire, per questo, spinti dalla necessità, sono partiti in ricognizione, alla ricerca di provviste e sopravvissuti.

### IL CAMPUS UNIVERSITARIO – CAP 2

Erano di ritorno da una gita con l'Università quando l'apocalisse ha colpito. Il pullman bloccato da un bizzarro incidente, le istruzioni confuse dei soccorritori, poi l'orrore. Questi studenti universitari, come pure i docenti che erano con loro, hanno imparato presto di non potersi fidare di nessun altro: solo lavorando insieme sarebbero sopravvissuti. E così hanno fatto, sfruttando tutto il loro ingegno, spirito di squadra e di sacrificio per tenere il gruppo in vita fino a ora. Diffidando di chiunque, evitando i vivi come i morti, prendendosi anche con la forza ciò che serviva per andare avanti.

Ma a che prezzo! Giorno dopo giorno, il gruppo si è assottigliato sempre più, finché una risicata maggioranza ha deciso che era venuto il tempo di trovare altri sopravvissuti cui unirsi. Ma non tutti sono d'accordo, anzi c'è chi insiste che questa scelta li porterà alla morte...



## SOPRAVVISSUTI – CAP 2

Stremati.

Decimati da mesi di sopravvivenza, la necessità li ha spinti a rimanere uniti, gli orrori vissuti insieme li hanno resi una famiglia, in qualche modo. Tra i volti deformati dei vaganti lungo il cammino cercano i tratti familiari di parenti e amici.

A muovere i loro passi la forza dell'autoconservazione e la speranza che domani troveranno un luogo sicuro in cui fermarsi. Ne hanno passate tante, e continuare ad andare avanti comincia a sembrare troppo faticoso, doloroso. Non resisteranno ancora a lungo.

## LA FAMIGLIA ALLARGATA – CAP 2

Vicine nelle classiche casette a schiera della periferia americana le famiglie Harrison e Rivers prima dell'apocalisse si salutavano sul vialetto ogni mattina, gridavano insieme il 4 luglio, erano persone normali. Quando l'apocalisse ha colpito, quei vialetti curati si sono trasformati in un film dell'orrore, il luogo di morte della Signora Harrison e del Signor Rivers. Le due famiglie hanno dovuto unire le forze, prima per raggiungere il Red Cross Refugee Camp e poi per fuggirne; adesso ciascun membro capisce che la totalità delle persone che conosce e gli sono rimaste è contenuta in queste due famiglie frammentate. Cosa rappresentano queste persone le une per le altre? Saranno solo le vestigia di un passato ormai perduto o sapranno passare sopra al dolore, ai conflitti e alle gelosie per formare una nuova famiglia?

## GUEST STARS 3: IL MONDO NUOVO

L'ultimo capitolo vedrà tre nuovi gruppi unirsi alla storia di **DEAD INSIDE**. Si tratta di tre gruppi distinti, che non hanno finora avuto contatti tra loro. Ormai, la vita prima dell'Apocalisse è solo un ricordo. Il Mondo Nuovo è già qui, anche se non tutti lo hanno capito.

## LUPI SELVAGGI – CAP 3

Chi fossero prima che il mondo cambiasse non importa più, per sopravvivere sono cambiati anche loro, si sono evoluti. Quella contro i Vaganti è un nuovo tipo di guerra, ed in tutte le guerre vince chi è più in grado di adattarsi, e da prede si sono trasformati in predatori. Prima erano individui soli, che non contavano nulla, ora sono un Branco, e i boschi il loro territorio di caccia!

Uniti, aggressivi, violenti, ferali, dopo aver subito l'orrore ne sono diventati artefici. Nessuna esitazione, nessun rimorso e nessun ricordo degli esseri umani che erano un tempo, i Lupi Selvaggi si prendono quello che vogliono.

## RANGERS – CAP 3

Quel che resta di un'unità militare, addestrata e coesa, si sposta furtiva sul suolo americano che ora è "territorio nemico".

Se esistano ancora civili innocenti è cosa dubbia, forse qualcuno è rimasto fedele alla propria umanità, ma i bravi cittadini americani sopravvissuti all'Apocalisse per lo più sono regrediti, abbassandosi agli istinti più brutali. Per i Rangers il mondo è ancora

diviso in bianco e nero, benché la realtà sia un indistinto turbinio di grigi. I valori in cui credevano un tempo non sono cambiati, hanno una missione e intendono portarla a termine a qualsiasi costo.

### ULTIMI SOPRAVVISSUTI – CAP 3

I morti che camminano non sono nemmeno lontanamente spaventosi e pericolosi quando i vivi che ora reclamano il mondo come loro. Gli orrori che hanno vissuto in prima persona, che hanno subito, e in qualche caso anche compiuto per necessità, hanno marchiato a fuoco le loro anime.

Bestie sanguinarie travestite da esseri umani, ne hanno incontrate tante, troppe, tanto da dimenticare cosa fosse l'umanità. Sopravvivere era l'unico imperativo, ma il prezzo che hanno pagato è stato altissimo, non solo in termini di amici e parenti che hanno visto morire nei modi più terrificanti. Un briciolo della loro anima si è annerito, giorno dopo giorno, e ora combattono per restare vivi e per non trasformarsi definitivamente in animali peggiori dei Vaganti.

## CREDITS

# DEAD INSIDE

UNA CAMPAGNA LARP DI

---

**FRANCESCO PREGLIASCO E CHIARA TIRABASSO**

---

CREATA, ORGANIZZATA E ANIMATA DA:

Alberta Avanzi, Alessia Boni, Anna Zordan, Davide De Alexandris, Davide Paonessa, Diego Martelli, Diego Mura, Domenico Lascalea, Francesca Virduzzo, Francesco Beccalossi, Giulia Spinato, Isabella Raffo, Lorenzo Nicolosi, Marco Bielli, Mario Di Cintio, Matteo Tusa, Mauro Scanagatta, Paolo Brizio, Sara Donnarumma, Tommaso Nonvino, Valentina Soldati.

CON L'AIUTO INSOSTITUIBILE DI

...numerosi collaboratori, e **un'orda di morti viventi!**

**DEAD INSIDE** è un progetto di **Terre Spezzate** – [www.grv.it](http://www.grv.it)