



Az Európai Unió
támogatásával



Erasmus+



**FIUME
CRISIS**

**EDU-LARP PROJEKT
SZCENARIÓK**

MAGYAR



PARALLEL WORLDS
PÁRHUZAMOS VILÁGOK



TERRE SPEZZATE



TERRIBLE CREATIONS
Connect Through Game

Készítők

A Fiume Crisis egy oktatási célú élőszerpjáték projekt, amelyet a Párhuzamos Világok Alapítvány, a Terrible Creation Ltd, az Altera Cultura APS és a Terre Spezzate együttműködésével, az Erasmus+ program támogatásával hoztak létre

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.



**Az Európai Unió
támogatásával**



Erasmus+

PROJEKT TEAM•

Bálint Márk Túri, Chiara Tirabasso, Francesca Romana Cicetti, Miroslav Wranka, Monica Casetta, Nándor Laklia

A PROJEKT RÉSZTVEVŐI•

Ágnes Alma Upor, Dorijan Strnad, Fanni Lakos, Fanny Hajdú, Francesco Pregliasco, Gabriella Aguzzi, Helena Panijan, Ivan Mosca, Livia Pini, Lorenzo Giannotti, Lucija Tancer Mihoković, Máté Czakó, Matija Mihoković, Milan Perić, Nena Brozan Perišić, Soma György Mályi

GRAFIKAI TERVEZÉS• Željka Mrčelić Kiš

LOGO DESIGN• Barbara Mits

KÜLÖN KÖSZÖNET•

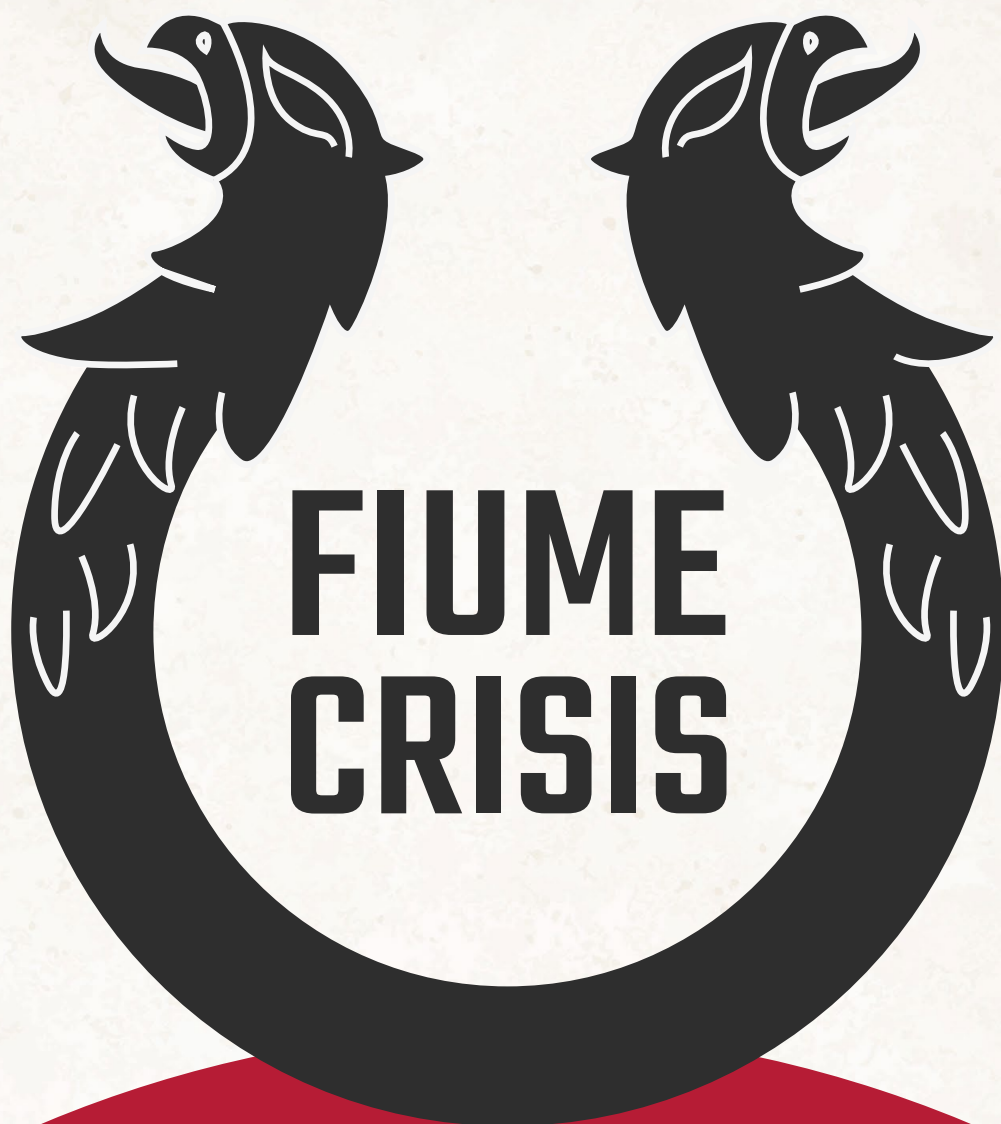
Rijeka város önkormányzata, RiHub Rijeka, Tea Perinčić, Emiliano Loria, Márton Pelles, Federico Carlo Simonelli, Mauro Longo, Kiss Tibor "Dii", Birtalan Áron, Igor Bezanović, Klub Mladih Rijeka

HONLAP• <http://parallelworlds.foundation/fiume-crisis>



*A kézikönyv tartalma a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0
International Public License alatt áll.*





**EDU-LARP PROJEKT
SZCENARIÓK**

Tartalomjegyzék

ELŐSZÓ	6
A PROJEKTRŐL	7
TÖRTÉNELMI HÁTTÉR	9
RIJEKA VAGY A HALÁL	10
SZCENÁRIÓK	16
BORDERS	17
A facilitátor teendői:	18
Workshop és bevezetés	18
A facilitátor szerepe	22
Útmutató a larp struktúrájához	22
Levezetés	23
Karakterek	24
Leírás	40
CSENDES ÉJ, RÉMSÉGES ÉJ	40
Bevezetés	41
Hogyan legyünk Játékmesterek, hogyan facilitáljunk?	41
Schedule of activities	41
Feladatlista a JM számára	43
Megjelenítés	44
Skálázhatóság	44
A helyszín előkészítése a játékhoz	44
Minimalista változat	44
Látványos változat	44
Mechanika	45
Komornyik/Házvezetőnő	45
Felvonások kezdete	45
Felvonások vége	45
Pohárköszöntő	45
Levelek	45
Játékelemek	45
Ajándékok	45
Biztonság és fizikai interakciók	46
Karakterek	46
Az olasz család	46
A horvát család	47
Karakterek közti kapcsolatok	47

Segédletek és nyomtatott anyagok	47
Játékon kívüli (out-of-game) segédletek, anyagok	47
Játékban megjelenő (in-game) segédletek, anyagok	48
Zene	51
Spotify Zenelista	52
Felvonás I	52
Felvonás II	52
Felvonás III	53
Workshop	53
Bevezető a Workshophoz	53
Környezet	53
A Játék	54
Jégtörő: Karácsonyi dalok	54
Játékmechanika	54
Játékszabályok	55
Szereposztás	56
Zárszó	57
Levezetés	57
A szerzők üzenete a JM-nek	57
A Levezetés javasolt menete	57
UTÓSZÓ - Mi történt Rijekában a Véres Karácsony után?	60
Függelék 1 - Karakterlapok	61
Függelék 2 - Történelmi bevezetés az egyes felvonásokhoz	70
Függelék 3 - Napilapok	82
Függelék 4 - Menükártyák	86
Függelék 5 - Levelek	90
Függelék 6 - Ajándékok listája	100
Függelék 7 - Ajándék kártyák	104
Függelék 8 - Történelmi áttekintés	108

HAZUGSÁGOK VÁROSA	115
I. Előkészítés & Workshop	116
II. Workshop	118
III. Debrief / lezárás	123
Függelék 1 - Játékbeli grafikai anyagok	124
Függelék 2 - Levelek	145
Függelék 3 - Karakterek	149

RÓLUNK	166
---------------	------------

FÜGGELÉK	168
-----------------	------------

1920-AS ÉVEK TIPIKUS NEVEI	169
-----------------------------------	------------



ELŐSZÓ



A projektről

A Fiume Crisis egy az Erasmus+ program által finanszírozott edu-larp projekt volt, amelyet három uniós ország három szervezete, a magyarországi Parallel Worlds, a horvátországi Terrible Creations és az olaszországi Altera Cultura a Terre Spezzate-tal közösen vezetett.

A projekt középpontjában olyan élő szerepjátékok (live-action role play, larp), illetve azok forgatókönyveinek létrehozása állt, amelyek az I. Világháború utáni Rijeka történelmének vibráló és kaotikus korszakát használják fel arra, hogy reflektáljanak jelenünkre és a politikai radikalizálódás, a populista retorika és a propaganda kérdéseivel kapcsolatban gondolkodtassák el a játékosokat.

A háttérrel

Úgy véljük, hogy egy történelmi környezet megfelelő mértékű kreatív szabadsággal történő felhasználása lehetővé teszi, hogy annak elemei fontos eszközöket nyújtsanak a kortárs kérdésekre való reflektáláshoz. Ez a konkrét történelmi háttér a különböző kulturális, ideológiai és politikai elemek és hitrendszeres érdekes összefonódását alkotta.

2020-ban volt a Fiumei Szabadállam százéves évfordulója, ami aktualitást adott témánknak, s arra inspirált minket, hogy a múltba tekintsünk, hogy messzebb lássunk. Ez azt jelenti, hogy miközben a forgatókönyvek a történelmi emlékezet eszközeként szolgálnak, egyúttal aktuális társadalmi-politikai kérdéseket is feldolgoznak.

Az általunk választott történelmi háttér példaként szolgálhat arra, hogyan működik a populista politika, ezáltal a projekt az érzékenyítés és az elmélkedés eszközévé válhat, valamint az európai polgárok politikai tudatosságát is növeli.

Fiume/Rijeka történelmének fő témája az első világháborút követő évek zűrzavarában három különböző nemzet történelméhez kapcsolódik: a horvát, az olasz és a magyar történelemhez. Ezekben az országokban különböző párhuzamos narratívák léteznek ennek az időszaknak az eseményeiről, ami

három különböző szemszögből történő vizsgálatra hív bennünket.

Az alkotási folyamat első lépése egy a résztvevő országok kutatói által tartott online előadássorozat volt, melyet olyan előadók tartottak, akik mélyrehatóan tanulmányozták Fiume 20. század eleji történetét és különösen a város első világháborút követő független állami időszakát. Ezután csapatunk egy online larp- és játéktervezési gyorsalpaló kurzuson vett részt, melyet követően egy egyhetes rezidencia keretében 2022 májusában Rijekában találkoztunk azzal a céllal, hogy három edu-larp forgatókönyvet hozzunk létre.

Ebben a kézikönyvben a három így létrejött edu-larp forgatókönyv szerepel.

A BORDERS egy blackbox larp, mely a fizikai és egyéb határok témája köré szerveződik. A játék történelmi tényekből, a Fiume szabad városában 1920-ban lezajlott eseményekből indul ki. A szimbólumok, fények és hangok által vezérelt helyzetekben a karakterek, korábban Fiume városában élő horvát és magyar menekültek tapasztalják meg a határhelyzetek karkai, szürreális tragédiáját a játék által teremtett intenzív, drámai, ugyanakkor iróniával teli közegében.

Mi történik, ha elválasztanak a szeretteidtől? Mi a határ, teher vagy szabad választás? Hogyan ismered fel a saját korlátaidat? És hogyan szerzed meg az eszközöket, hogy átlépd őket?

A CSENDES ÉJ, RÉMSÉGES ÉJ egy larp egy horvát és egy olasz családról az első világháború végi zavargások és D'Annunzio fiumei uralma idején. A forgatókönyv három felvonásra oszlik, amelyekben a szereplők 1918, 1919 és 1920 karácsony estéjének megünneplésre gyűlnek össze.

Az olasz család nappalija az egész város metaforájává válik, ahol a történelmet a közemberek szemszögéből vizsgáljuk, hogy megmutassuk, hogyan hatnak az események, a kulturális, társadalmi és gazdasági kérdések az egyénekre és a családokra, és azt is, hogy a kis dolgok még akkor is jelentőséggel bírhatnak az emberek életében, ha eközben a világban nagy események zajlanak. A Csendes éj, rémséges éj célja annak vizsgálata, hogy a különböző tényezők által befolyásolt politikai nézetek megváltoztatása milyen könnyű, vagy éppen borzasztóan nehéz lehet.

A Csendes éj, rémséges éj egy larp családról, történelemről, politikai és kulturális identitásról, ahol a háttérben lágyan szólnak a karácsonyi dallamok, és a szobát belengi a fahéj, szegfűszeg és alma illata.

A HAZUGSÁGOK VÁROSA egy kamaralarp a tekintélyelvű rendszerekről és a propaganda hazugságairól. Ebben a kamara larpban átélhetitek a sajtó és a hatalom viszonyát Fiumében 1920-ban, az excentrikus kalandor és költő, Gabriele D'Annunzio megszállása idején. A játék két teremben zajlik. Az egyikben a hírhedt olasz kalandor és költő, a "látnok" Gabriele D'Annunzio egyik közeli munkatársát játszhatod, a másik szobában a helyi újság, a Nuovo Foglio szerkesztőségének tagja lehetsz, ahol a propaganda szempontjai és a valóság könnyen konfliktusba kerülhet.

A forgatókönyveket **rövid leírás és a történelmi események idővonala** kíséri, hogy a játékvezetők és a játékosok megismerkedhessenek az 1920-as évek eleji Fiume/Rijeka kontextusával.

Bízunk benne, hogy ti, facilitátorok és játékosok élvezni fogjátok ezeket a játékokat, és inspirációt kaptok arra, hogy mélyebben foglalkozzatok az általuk érintett témákkal, legyenek azok történelmi vagy kortársak.



TÖRTÉNELMI HÁTTÉR



Rijeka vagy a halál

D'Annunzio rezsimje Fiumében és annak történelmi körülményei 1918-tól 1924-ig

Tea Perinčić

Az 1918 és 1924 közötti események áttekintése

Rijeka városa (olaszul és magyarul Fiume) különleges státuszt élvezett a Habsburg Monarchián, majd később az Osztrák-Magyar Monarchián belül. A monarchia magyar oldala számára óriási jelentőséggel bírt, mind gazdasági, mind politikai szempontból. A város növekedése és terjeszkedése folytán az Adria második legnagyobb kikötője lett (Trieszt után) valamint ipari és kereskedelmi központja, amely a Monarchia minden részéből vonzotta az embereket, hogy itt találják meg otthonukat. Ugyanakkor Európa minden részéből, különösen Olaszországból is költöztek ide emberek, akiknek kedvezett, hogy Rijekában a hivatalos nyelv az olasz volt.

Ez a multikulturális és soknemzetiségű város az első világháború (1914-1918) alatt nem szenvedett nagyobb károkat. A társadalmon belül azonban néhány döntő változás történt, amelyek a háború után további kritikus eseményekhez vezettek. A 20. század elejétől kezdve felerősödött a politikai élet Rijekában a növekvő nacionalizmus hatására. Ennek hatása a helyi társadalmat három fő párt mentén osztotta meg: olaszbarát, szlávbarát és autonomista - azok, akik úgy gondolták, hogy Fiumének meg kell őriznie a régóta fennálló autonóm státuszát, függetlenül attól, hogy mi történik a Monarchiával.

Az Olasz Királyság az első világháború kezdetén semleges maradt, de később tárgyalásokat kezdett a szövetségesekkel, akik az Adria keleti partvidékének nagy részét ígérték nekik, ha a háború a győzelmükkel zárul. Rijeka városa nem volt része ennek, a Londoni szerződésnek. A háború végeztével azonban hamarosan erősödtek az olasz ambíciók, amelyek Rijeka városát is célba vették. Mivel a helyzet zavargások és elégedetlenség kirobbanásával fenyegetett az olasz kormány számára jó volt a nacionalizmus és az "ígért" területek iránti igény felszítása, és az 1919 elején kezdődő békeszerződési tárgyalásokon fontos szerepet próbáltak ennek tulajdonítani.

Rijeka városában is forrongott a helyzet, a nacionalista tüntetések és demonstrációk napi rendszerességgel zajlottak. 1918. október 29-én a horvátok a szlovénokkal és a szerbekkel együtt az összeomlott Osztrák-Magyar Monarchia romjain megszervezték nemzeti tanácsukat, és ideiglenes államot hirdettek azzal a szándékkal, hogy közös államot hozzanak létre a Szerb és Montenegrói Királysággal. Fiumében a Szlovének, Horvátok és Szerbek Nemzeti Tanácsa október 30-án vette át az utolsó magyar kormányzótól a hatalmat. Ugyanezen a napon megalakult a Fiumei Olasz Nemzeti Tanács, és képviselőik az önkormányzat vezetését vették át. Rijeka ismét megosztott helyzetbe került, ahol a kormányzói/megyei hatalom szemben állt a városi/közösségi köziggatással.

Ez a helyzet nem sokáig állt fenn. Az város békéjének fenntartása céljából brit, francia, amerikai és szerb

katonák mellett olasz katonákat is küldtek Fiumébe, az ő segítségükkel az olasz nemzeti tanács képviselői november 17-én behatoltak a Kormányzói Palotába, és szó szerint kizavarták Fiume főprefektusát, Rikard Lenacot onnan, lehetővé téve, hogy az olasz nemzeti tanács képviselői átvegyék a hatalmat mind a korábbi kormányzóság, mind a város felett, amíg az Olaszországhoz való csatolás ügye hivatalosan el nem rendeződik.

Az olasz tanács Fiume önjelölt ideiglenes kormánya volt, azzal az egyetlen céllal, hogy a nemzetek önrendelkezési jogára hivatkozva elősegítse, hogy Fiumét minél hamarabb az Olasz Királysághoz csatolják.

Az olasz tanácsnak is volt meghatalmazottja a párizsi békekonferencián. Andrea Ossoinack volt az, aki ragaszkodott a Rijeka népeinek önrendelkezési jogához, amelyet Woodrow Wilson, az USA elnöke is támogatott. Mindazonáltal Wilson nem volt oda az ötletért, hogy Fiume olasz várossá váljon, mivel megértette a soknemzetiségű társadalom összetettségét.

Miután az olasz tanács átvette a város és területe teljes körű kormányzását, intenzív munkába kezdett, hogy Rijekát teljes mértékben olasz várossá alakítsa át. Olaszul nevezték át az utcákat, törvénybe iktatták a családnevek megváltoztatását, ha azok nem hangzottak eléggé olaszosan (vagy egyáltalán nem voltak olaszok), és élelmiszer- és egyéb rövidárjegyeket csak azoknak adtak ki, akik hajlandóak voltak olaszul vallani magukat. Létfontosságú volt, hogy a statisztikák meggyőzően mutassák, hogy az olasz volt a legszámasabb népcsoport Fiumében.

A város hivatalos politikája az lett, hogy jóváhagyta a támadásokat mindenki ellen, aki nyilvánosan ellenezte az Olaszországhoz való csatolást, és a legjelentősebb veszteséget a többnyire horvát tulajdonban lévő üzletek, raktárak és házak szenvedték el. Fontos volt, hogy a közterületekről minden nyomát eltüntessék az ellenzőknek. Ezt a "piszkos munkát" a Giovine Fiume tagjai végezték, akik további fasiszta szervezkedésnek is magját alkották a városban.

Rijekában 1919 egészét a zászlók kitűzése, az utcai tüntetések és a jelszavak kiabálása jellemezte. Ezt számos kellemetlen esemény és rendbontás követte. Egy különösen véres incidens volt az a verekedés, amely 1919 júliusában tört ki vietnami származású francia csapatok és néhány polgár (főleg nők) között, akiket

olasz katonák (Granatieri di Sardegna) is támogattak. Az így kialakuló közelharcban 13 vietnami származású francia katona vesztette életét. Ezt követően az olasz gránátosoknak a nemzetközi bizottság nyomására el kellett hagyniuk a várost.

A szövetségesek közös bizottsága egyidejűleg vizsgálta az olasz nemzeti tanács Olaszországhoz való csatolás iránti követelésének jogosságát, és több alternatívát is felkínált, például egy szabad rijekai terület, egy ütközőállam létrehozását. Az olasz nemzeti tanács mindegyiket elutasította, ragaszkodva az "Olaszország vagy halál" elvhez.

A nemzetközi bizottság határozatot hozott a rijekai rendszer jövőjéről, amely szerint az olasz nemzeti tanácsot fel kell oszlatni, és egy olyan tanácsot kell létrehozni, amelynek tagjait a város egészére kiterjedő választásokon szavaznak meg; elrendelték az önkéntes légió feloszlását is, mivel ők okozták a legtöbb nyugtalanságot a városban; a városban lévő olasz katonai egységek számának csökkentését, míg a közbéke és a közrend fenntartását brit és amerikai egységekre bízták; a város és területének igazgatását a szövetségesek közös bizottsága felügyelte volna, amelybe az Egyesült Államok, Nagy-Britannia, Franciaország és Olaszország egy-egy képviselőt delegált volna.

Rijeka olasz nemzeti tanácsa kétségbeesetten keresni kezdte a megoldást arra, hogy elkerülje a nemzetközi bizottság döntését. Tárgyalásokat folytattak különböző neves személlyel, akik készek voltak egy Rijekába vonuló menet élére állni, és sikeresen véghezvinni a tervet, hogy a várost az Olasz Királysághoz csatolják. Az utolsó esély a kalandjairól, valamint az olasz nacionalizmusáról és militarizmusáról híres költő-katona, Gabriele D'Annunzio volt.

D'Annunziót támogatták azok az olasz katonák, akiknek 1919 júliusi a eset után el kellett hagyniuk Fiumét. Ők a Trieszt melletti Ronchi városában állomásoztak. Katonai körökben D'Annunzio leglelkesebb támogatói az úgynevezett Arditi (a merészek) voltak, többnyire olyan, a nagy háború önkéntesként szolgáló fiatal férfiak, akik kivételesen nehéz feladatokat vállaltak az ellenséges területeken, és a bátorságukról váltak ismerté. Az Olasz Királyság legfelsőbb állami vezetése értesült az előkészített akcióról, de ezt nyilvánosan nem ismerték el. És végül 1919. szeptember 12-én D'Annunzio Fiat 500-as gépkocsijával jelentős haderő élén megérkezett Ronchiból Rijeka határába. Az olasz reguláris

haderő és Pittaluga tábornok állította meg őket. Néhány szóváltás után, amely inkább egy előadáshoz hasonlított, ahol D'Annunzio játszotta a főszerepet, őt és követőit beengedték Rijekába. A városban a tömeg üdvözölte őket, míg a szövetséges kontingensek különösebb ellenkezés nélkül kivonultak a városból.

Ugyanezen a napon Gabriele D'Annunziót nyilvánosan kikiáltották Fiume város uralkodójává, akinek kezében a teljes hatalom összpontosult. Diktátor lett, de elég bölcsen megtartott néhány embert a kabinetjében. Sőt, különböző minisztériumokat hozott létre, amelyeknek elsősorban az volt a feladatuk, hogy támogassák az olaszok Rijeka városa felett gyakorolt jogait.

Az olasz kormány nyilvánosan tiltakozott D'Annunzio lépései ellen, és gazdasági blokád alá vette a város. A várost ellenőrzőpontokkal vették körül, amelynek az volt a feladata, hogy ne engedjenek senkit se ki, se be. A cél az volt, hogy D'Annunziót kiszorítsák a városból, és elkerüljék, hogy további csorba essen az Olasz Királyság nemzetközi politikai hírnevének.

D'Annunzio 16 hónapig maradt a városban. Ez idő alatt 92 nyilvános beszédet tartott, amelyek többnyire nacionalista és sovinszta hangvételűek voltak. Az életterük bővítésére való jogait hirdette az olaszoknak, mint a Földközi-tenger felsőbbrendű nemzetének, emlékeztetve a római örökségre is.

Rijeka egyre több olasz katona, Olaszországban meggyőzött önkéntes, gyűjtőhelyévé vált. Az újonnan érkezők hamarosan valódi gazdasági problémává váltak a város számára, de jelentősen megváltoztatták a város etnikai szerkezetét is, ami az annektálás pártiak számára előnyös volt. D'Annunzio a szabadság, az új világrend és a szupertársadalom világitótornyaként hirdette Fiumét, számos különböző társadalmi státuszú és politikai irányultságú embert vonzott a városba, a világ különböző részeiről. Ez sokban támogatta a propagandát, ami segíthette volna az olasz Fiume ügyét.

Az olasz kormány azonban semmit, csak néhány ajánlatot tett neki, hogy békésen hagyja el a várost, míg ők jelen voltak a békeszerződési tárgyalásokon. Ő azonban egyiket sem fogadta el. Egy lépéssel tovább ment 1920-ban, amikor előkészítette a Kvarner / Carnaroi Olasz Kormányzáság kihirdetését és az úgynevezett Carnaroi Alkotmány elkészítését, egy olyan alapvető dokumentumot, amely D'Annunzio fiumei kormányzatát volt hivatott szabályozni. Az

alkotmány 1920. szeptember 8-ai ratifikálásával tett politikai lépés lezárásaként, valamint Fiume megszállásának évfordulója alkalmából D'Annunzio úgy döntött, hogy újabb nagyszabású ünnepséget szervez, és Fiumét állammá nyilvánítja. Nyilvánosan jelezték, hogy lényegében továbbra is ragaszkodtak az Olaszországhoz való csatoláshoz, párhuzamosan azzal, hogy bevezették a társadalom szabályozásának új formáit, amelyeket D'Annunzio a rijekai laboratóriumban állított elő.

Minél tovább tartott a város blokádja, annál elviselhetetlenebbé vált az élet az egyszerű emberek számára, és D'Annunzio, a személyes és politikai népszerűsítés érdekében végzett hatalmas munkája ellenére, elvesztette a közvélemény támogatását, még az egykori annektálás pártiak körében is.

1920 novemberében az olaszországi Rapallóban találkozott Carlo Sforza olasz külügyminiszter és Ante Trumbić, a Szerb, Horvát és Szlovén Királyságból érkező kollégája. A találkozón végül megegyeztek a határ kijelöléséről. Sőt, abban is megállapodtak, hogy Rijeka önálló állam státuszát élvezze, míg a szomszédos Sušak a Rječina folyó deltájával és Baroš kikötőjével együtt a Szerb, Horvát és Szlovén Királyság része lesz.

A rapallói egyezmény alapján az olasz kormány követelte, hogy D'Annunzio távozzon Fiuméből. D'Annunzio tiltakozott a egyezmény ellen, és új katonai missziót készített elő a Kvarner-szigeteken, Krk és Rab szigetén. November 15-én az Arditik elfoglalták ezt a két szigetet, ahol váratlan ellenállásba ütköztek.

1920. december 21-én D'Annunzio, az olasz hadsereg támadására számítva, kihirdette a hadiállapotot. Sok korábbi támogatója azonban elfordult tőle, és néhány száz arditival és helyi támogatóval maradt Rijekában, hogy megvédje ügyét, amikor karácsony estéjén megindult a támadás. Karácsony öt napja alatt kisebb háború folyt Rijeka utcáin, amely mindkét oldalon több halálos áldozatot követelt, és némi kárt is okozott a város épületeiben, köztük a Kormányzói Palotában.

D'Annunzio felismerve, hogy nincs támogatottsága, bejelentette, hogy beleegyezik a városból való visszavonulásba, hogy megkímélje a lakosokat a további pusztítástól. Ezt követően tárgyalások kezdődtek az olasz katonai parancsnokok és Rijeka képviselői - Ricardo Gigante polgármester és Nino Host Venturi - között. Elismerték a rapallói egyezményt, és

hozzájárultak D'Annunzio légiósainak 1921. január 5-i hatállyal történő távozásához a városból. Gabriele D'Annunzio 1921. január 18-án hagyta el a várost.

Nem sokkal később minden előkészület megtörtént a Fiumei Szabadállam első kormányának megválasztására. A Riccardo Zanella vezette Autonóm Párt elsőprő fölényrel győzött az Olasz Nemzeti Blokkal szemben. 1921 októberében Riccardo Zanella lett ennek a nemzetközileg elismert államnak az első és egyben utolsó elnöke. Azonban már 4 hónappal később a helyi fasiszták államcsínyt szerveztek. Zanellát 1922. március 3-án (8 hónappal Mussolini Róma elleni bevonulása előtt) megtámadták a Kormányzói Palotában, de sikerült Kraljevicába menekülnie.

1924 januárjában az Olasz Királyság és a Szerb, Horvát és Szlovén Királyság közötti újabb béketárgyalásokra került sor Rómában, és eldőlt, hogy Fiume városa a fasiszta Olasz Királyság része lesz. Megerősítették a Rječina folyónál húzódó államhatárt és a rijekai kikötő felosztását, amely megerősítette, hogy a kikötő legfejlettebb része, Baroš Sušakhoz, azaz Horvátországhoz tartozik. Rijeka / Fiume egy jelentéktelen kikötő lett az Olasz Királyság távoli peremén, nemzetiségileg szinte teljesen "megtisztítva".

Characteristics of the D'Annunzio's regime in Rijeka

Gabriele D'Annunzio nagy reményekkel érkezett Rijekába. Az ötvenes éveire már jelentős hírnévre tett szert, mint író, nőcsábász, háborús hős és olasz nacionalista, valamint mint különc, aki tudta, hogyan kell sok pénzt elkölteni gondolkodás nélkül és élvezni a luxust. A fiumei kalandnak csak még nagyobb népszerűséget és életmódjának folytatását kellett számára biztosítania. Rijeka mindannak a szimbóluma is volt, amiért az olaszok az első világháborúban harcoltak, de később a békeszerződési tárgyalások során a sokkal erősebb szövetségesek, mint az USA, Nagy-Britannia és Franciaország megkérdőjeleztek.

Gabriele D'Annunziót gyakran a fasiszta vezető prototípusaként vagy akár "az olasz fasizmus Keresztelő Jánosaként" emlegetik. Ő volt az első, aki a tömegek manipulálását a retorika ügyes alkalmazásával, valamint egy sor olyan rituáléval, amelyeket később Mussolini és Hitler is átvett, és ennek a nacionalista és populistá meggyőzőési formulának számos elemét ő hozta gyakorlatba.



Ő volt az, aki újraélesztette a római üdvözlést (a felemelt kar), amellyel a római vezérek üdvözölték légiósait, bár ő ezt a tömeggel való közvetlen kommunikáció rituáléjának részeként használta, akiktől a felemelt karjukat kérte az eskütétel jeleként. A demokráciának ezt az látszólagos formáját, amely valójában manipuláció volt, egyedülálló módon alkalmazta. Számos jelszót használt, amelyek közül néhányat latinra fordított, hogy rómainak tünjenek. A kormányzói palota vagy a városháza erkélyéről tartott beszédek, amelyekhez az "eia, eia, eia, eia, alala" kiáltásokat is használta, ami valójában egy általa kitalált helyettesítő kifejezés volt, hogy az olasz katonák ne használják a brit "hip, hip, hurra" kiáltást. Beszédei a tömegekkel való beszélgetéssé váltak azáltal, hogy olyan retorikát is alkalmazott, amelyben a vallási szimbólumokat és szertartásokat, különösen a mártíromságot világi célokra használta fel, ezzel heves tiltakozást váltva ki a katolikus egyházból.

Rijekát, mint az olasz "teljességért" folytatott küzdelmet szimbolizáló várost, "holocausta" - mártírnak nevezte. Már első beszédét a kormányzói palota erkélyéről számos szimbólum jellemezte, nemcsak verbálisan, hanem performatívan is. D'Annunzio magával vitte az olasz zászlót, a Tricolore-t, amelyet volt szerelme, Olga Brunner Levi

készített neki, és amely meggyilkolt barátja és pilótája, Randaccio holttestét borította, és amelyet néhány hónappal korábban Rómában egy fekete szalaggal kiegészítve terített ki, a Rijeka és Dalmácia elvesztése miatti gyász jeleként. Az összegyűltektől azt kérte, hogy az olasz Fiume iránti hűségüket tegyenek erre a "szent zászlóra". A költő, Rijeka népe és a város közötti kapcsolatot így a hűség szimbóluma pecsételte meg, és a zászló szentsége átkerült a város szentségébe. Rijeka volt a kezdete annak a szellemi lángnak, amely az egész rothadó és bomló nyugati világot elnyeli, megtisztítja, és végül valami kifinomultabbá és magasztosabbá alakítja át.

D'Annunzio azonban nem a rijekaiak miatt volt itt. Előadása az Adria túlsó partján élő közönségnek, az Appennini-félsziget olaszainak szólt, akiktől azt várta, hogy Rijeka elfoglalásától inspirálva fellázadnak.

Egy nappal az "impresa di Fiume" előtt írt Mussolininek, és várta a támogatását, mint újságíró, aki követi a lépését. Csalódottan írt neki még egy héttel Fiume elfoglalása után is, mert valamilyen forradalmi megmozdulást várt Olaszországban vagy valamilyen erőteljesebb fellépést az olasz kormány ellen.

Másrészt a propagandájának volt némi eredménye az olaszok körében. Különböző olasz városokból küldöttségek érkeztek Rijekába. Meglátogatták D'Annunziót, élelmiszert, ruhát és más szükséges dolgokat adományoztak a gyerekeknek és a civileknek, de a légiósoknak is. Különösen az olasz nők szerveződtek egyesületekbe, amelyek önkéntes adományokat gyűjtöttek D'Annunzio és katonái számára.

Rijekában jelentős számú ifjú, lázadó és forradalmi hevületű férfi gyűlt össze, akiknek politikai céljai és nézetei meglehetősen eltérőek, sőt néha teljesen ellentétesek voltak. Találkozhattak itt forradalmi szindikalistákkal, nacionalistákkal, republikánusokkal, korporatistákkal, szocialistákkal és futuristákkal, akiket mind "fiumeistáknak" tekintettek. Tömeges felkelést vártak, amelyet a költő-proféta fog vezetni.

Sok nő érkezett Rijekába, akik az egyenjogúságra törekedtek. Számukra Rijeka lehetőséget jelentett arra, hogy folytassák vagy első lépéseket tegyenek a társadalmi elkötelezettségük nyilvánításában a hazafiság és a nacionalizmus terén, amelyet nyíltan, szabadon és a férfiakkal egyenlően akartak kifejezni.

A fiumei élet állandó felvonulásokba, gyűlésekbe és D'Annunzio nyilvános beszédeibe torkollott. Minden nap alkalom volt egy új előadásra vagy valamilyen új mutatványra, ahol mindenki csatlakozott a közös érzéshez, a vidámsághoz vagy a bánathoz, igény szerint.

Rijeka Mekkájává vált D'Annunzio, rajongóinak, fanatikusainak, idealistáinak és politikusainak, akik mind részesei akartak lenni a színes közösségének. D'Annunzio minden nap audienciákat tartott, hogy számos látogatót fogadjon. A különböző fontos és híres személyiségek gyakori látogatásainak az volt a célja, hogy kompenzáljanak, azt a benyomását keltve, hogy D'Annunzio Rijekáját támogatja a közvélemény. Ott járt a híres karmester, Arturo Toscanini, Guglielmo Marconi feltaláló, aki lehetővé tette D'Annunzio beszédének első rádióközvetítését, valamint Mussolini és az olasz politikai-művészeti mozgalom - a futurizmus - vezetője, Filippo Tomaso Marinetti.

A Guido Keller D'Annunzio egyik legközelebbi barátja és munkatársa volt, a köré csoportosuló emberek újabb katonai akciókat kezdeményeztek. Törekvéseik gyakran egybeestek az anarchista eszmékkel. Keller egy különleges csapatot alakított fiatal férfiakból, akik a rijekai kikötőben gyűltek össze, várva, hogy valami történjen. A reguláris csapatok visszautasították őket, mert vagy nem voltak okmányaik, vagy nem voltak elég idősök. Lemaradtak a részvételről, mert túl későn születtek. Sokan közülük rijekaiak voltak, néhányan a környékről, de a többségük Olaszországból érkezett. Ez a csapat, "Desperata" volt D'Annunzio személyi testőrsége, akik rajongtak érte, és az utolsó pillanatig vele maradtak Rijekában.

A másik katonai csoport, amelyet Keller az úgynevezett Meglepetésszerű Támadások Minisztériumának keretében alakított, az Usocchi nevet kapta, és a Kvarneren áthaladó hajókat támadta meg, a lefoglalt rakományért vagy váltságdíjat követelt a tulajdonosoktól, vagy a város szükségleteinek kielégítésére használta fel azt.

Keller és közeli barátja, Giovanni Comisso megszervezte a Szabad Szellemek Joga Egyesületét, amelynek kevesésköze van anévadó keleti diszciplínához. Ez a szervezet kiáltványt adott ki, és ünnepeket szerveztek Rijeka óvárosában az egyszerű emberek számára.

Egy másik látnok D'Annunzio köréből a belga újságíró, Leon Kochitzky volt, aki a propaganda-

és külügyminisztérium vezetője volt. Ő volt a kezdeményezője a Anti-Nemzetek Szövetsége megszervezésének, amely a szegény és leigázott nemzeteket tömörítte volna a gazdag imperialista hatalmak ellen.

Giovanni Giurati velencei jogász, a kormányfő szöges ellentéte volt a Rijekában összegyűlt utópistáknak. Ő azonban nem tudott megbirkózni ezzel a sok zűrzavarral. Giurati távozott, és D'Annunzio felkérte Alceste de Ambrist, hogy vezesse kormányát, de a Carnarói Alkotmány létrehozását tartva szem előtt. De Ambris volt a fő anarcho-szindikalista, és ennek megfelelően írta meg az alkotmányt. Az utolsó verzióját azonban D'Annunzio készítette el, aki sok nem könnyen érthető fogalommal egészítette ki, valamint olyanokkal, amelyeket nem lehetett volna a gyakorlatba átültetni. Ez a dokumentum az olasz nacionalizmus erős felhangját is tartalmazza. De Ambrist nem háborították fel D'Annunzio betoldásai.

A Rijeka városába áramló meg nem értett és jövőbe tekintő lelkek látszólag ideálisnak tűnő élete az itt élő és itt született horvátok számára maga volt a rémálom.

Idegennek tekintették őket, és nyílt propagandát folytattak ellenük. Arra lettek kényszerítve, hogy elköltözzenek a városból. Többségük a Rječina folyó túloldalára, Sušak városába költözött, amely a szövetségesek ellenőrzése alatt állt, de már tudni lehetett, hogy a Szerbek, Horvátok és Szlovének Királyságának a része lesz.

A leghevesebb horvátellenes akció D'Annunzio Fiuméjában 1920 júliusában történt, amikor a légiósok, akikhez a fiumei olaszok is csatlakoztak, több napon át fosztogatták a horvát házakat, műhelyeket és üzleteket, nem kímélve azokat sem, amelyek tulajdonosai olasz származásúak voltak.

Miután rájött, hogy azok nem az ő javára fognak eldőlni, D'Annunzio megakadályozta a Fiumében szervezett szabad választásokat, amiket az olasz kormány is támogatott. Így végül megmutatta igazi, diktatori arcát. Fiumei rendszere kifejezetten a későbbi fasiszta államok jellegzetességeit hordozta: a demokratikus eljárások és a helyi lakosság akarata elleni erőszak a szélsőséges nacionalizmussal vegyítve.



SZCENÁRIÓK



Borders

A Borders egy blackbox-ra írt élő szerepjáték (larp), melyet a Fiume Crisis címet viselő nemzetközi projekt keretében készített Francesca Romana Cicetti, Czakó Máté, Lorenzo Gianotti, Hajdú Fanny, Lakos Fanni és Mályi Soma György.

A hangkeverést Burger Péter készítette.

Sound design: Czakó Máté és Túri Bálint Márk

Narráció: Alessandro Fabrizio, Abel Kádár, Ágnes Alma Upor, Costantino Pompa, Fanni Lakos, Francesca Romana Cicetti, Giacomo Cappucci, Lorenza Scipioni, Lorenzo Giannotti, Marco Redolfi, Máté Czakó Nándor Laklia

Játékos létszám • 6-8 fő

Időtartam • ~ 3 óra (előkészítő workshoppal és lezárással)

Típus • blackbox

Témák • kommunikációs nehézségek, elszigeteltség, frusztráció, fekete humorral színezett tehetetlenség, empátia, kapcsolódás

Újrajátszhatóság • közepes; a játék menete mindig változatlan, de a karakterek közötti interakciók és maguk a karakterek játékról-játékra változnak

Kellékek • egy szoba, hanglejátszó eszköz, hangfelvétel, nyomtatott anyagok (a dokumentum végén), egy asztal, egy szék, papír ragasztószalag, pecsét, megkülönböztető jelzések, papír és tollak

Ajánlott • fények, egy teljesen sötét szoba VAGY szemkötő

Trigger warning•

- ◇ **Általános témák:** háború, diktatúra, elnyomás, tehetetlenség
- ◇ **Karakterek háttértörténete (melyeket lehetséges nem felhasználni a játékban):** illegális cselekedetek, lopás, alkoholizmus, sebesülés, özvegység, PTSD (poszttraumás stressz), válás, betegség
- ◇ **Szerkezeti elemek:** félhomály, sötétség, 'gázzsivárgás', megkülönböztető jelzések, bezártság, hangos, erőszakos zajok

border: fn. 'határ'

A határ választóvonal két ország vagy terület között. Választóvonal aközött, amit szeretnék tenni és amit megtehetek. A határ a választóvonal, amit át kell lépnem.

A BORDERS egy blackbox larp, amely a fizikai és egyéb határok témája köré szerveződik. A játék történelmi tényekből, a Fiume szabad városában 1920-ban lezajlott eseményekből indul ki. A szimbólumok, fények és hangok által vezérelt helyzetekben a karakterek, korábban Fiume városában élő horvát és magyar menekültek tapasztalják meg a határhelyzetek karkai, szürreális tragédiáját a játék által teremtett intenzív, drámai, ugyanakkor iróniával teli közegben.

Mi történik, ha elválasztanak a szeretteidtől? Mi a határ, teher vagy szabad választás? Hogyan ismered fel a saját határaidat? És hogyan szerzed meg az eszközöket, hogy átlépheted őket?

A facilitátor teendői

- ◇ A teljes játékleírás és a mellékletek elolvasása
- ◇ Kellékpecsét beszerzése (ez az egyetlen eszköz, amit be kell szerezned)
- ◇ A dokumentum végén található anyagok kinyomtatása
- ◇ A hangfelvétel letöltése az eszközre, amelyről le fogod játszani
- ◇ A játéktér előkészítése
- ◇ Játékosok toborzása
- ◇ Az előkészítő workshop és debriefing levezetése
- ◇ A hangfelvétel kezelése: meghallgatása a játékot megelőzően, hangerő beállítása és a felvétel zavartalan lejátszásának biztosítása a játék során

To Print:

- ◇ Karakterlapok (25. oldal)
- ◇ Útlevelek - játékosonként 1 példány (31. oldal)
- ◇ Határátlépési eljárás leírása (30. oldal)
- ◇ Futurista/Kortárs művészet (33. oldal)

Workshop és bevezetés

Hang: nincs **Fények:** felpakcsolva

Időtartam: 45 perc / 1 ó

A workshop első szakaszában elő kell készítened a teret. Legkézenfekvőbb egy blackbox vagy stúdiósínházi tér használata, de amennyiben ilyen nem áll rendelkezésedre, egy elsötétíthető helyiség is megfelel. Oszd a teret **három különböző részre** papírragasztó, székek vagy más erre a célra alkalmas eszköz segítségével. Szükséged lesz **két azonos méretű téglalapra** és **egy kisebb, szűkös, alacsony ' plafonú' térre**, mely a terem egyik sarkában helyezkedik el (**lásd az illusztrációt**). A tételválasztó elemek (ragasztó, szék, stb.) jelképezik a terek határait.

Helyezd a **széket** és az **asztalt** az első téglalap közepére. Helyezz egy **reflektort** (vagy kis lámpát) az asztal fölé oly módon, hogy az csak az asztalt és közvetlen környezetét világítsa meg, a tér további részeit félhomályban hagyja.

Helyezd a **pecsétet** és a **Határátlépési eljárás leírása** dokumentumot az asztalra.



A tér elrendezése

Töltsd le a hangfelvételt, amely végigvezeti majd a játékosokat a larp-on. Ellenőrizd, hogy a lejátszásra használt eszközöd elég hangos és nem áll le a játék alatt (töltsd fel, teszteld, hozzá kell-e érned, hogy ne aludjon el, stb). Helyezd az eszközt (és a hangszórót, amennyiben használasz) a képen látható Off-Game területre.

📌 **A hangfelvételt [INNEN](#) tudod letölteni.**
vagy olvasd be a QR kódot:



Amikor a tér készen áll, készülj fel a játékot előkészítő gyakorlatokból álló workshop megtartására, aminek a célja, hogy a játékosok elkezdjenek megérkezni a larp világába.

Bemelegítő gyakorlatok

1. Telefonlánc - A játékosok egy vonalat képeznek. Ha lehet, álljon mindenki olyan ember mellé, aki beszél egy nyelven, amit az adott játékos nem ért. Amennyiben ez nem lehetséges, választhatnak a játék során olyan beszédmódot is, amely nehezíti a megértést.

A sor elején álló ember (aki a facilitátor is lehet) kezdi

a játékot azzal, hogy odasúg egy mondatot a mellette állónak. A következőnek ezt a mondatot (illetve amit belőle megértett) kell tovább adnia a mellette állónak, és így tovább. A sor végén meglátjuk, mennyi maradt meg az üzenetből.

2. Bogozd ki - A játékosok egy körben állnak, mindenkinek csukva van a szeme. Lassan, mindkét kezüket előre tartva kezeikkel egy-egy másik kezét keresnek, majd amikor már egy kéz sincs szabadon (a facilitátor segít benne, hogy ez megtörténjen), kinyithatják a szemüket. A feladatuk, hogy kibogozódjanak az összekuszálódott helyzetből és ismét kör alakzatban álljanak anélkül, hogy elengednék az övéikkel összekapcsolódott kezeket.

3. Bizalomjátékok*

3/a. A játékosok párokba rendeződnek, az egyikük behunyja a szemét (ha ez komfortos neki), a másik pedig az ő testi épségére vigyázva a tér felfedezésére hívja őt - mindezt némán, szavak nélkül. A vezetés általában fizikai kontaktust (érintést, kézfogást, stb.) igényel, így fontos, hogy a facilitátor demonstrálja a különböző opciókat, illetve megkérje a párokat, beszéljék meg egymás között, kinek melyik vezetési forma a komfortos. A három-ötperces gyakorlat után a párok szerepet cserélnek és megismélik a játékot.

3/b. A feladat hasonló, de ezúttal a csukott szemű játékos szabadon mozog a térben, párja feladata pedig, hogy megóvja őt (eltüntesse az akadályokat az útjából, megállítsa, eltérítse, hogy ne essen baja) anélkül, hogy irányítaná a folyamatát.

Briefing - Történeti bevezető

A dőlttel szedett szövegek a játékosokhoz szólnak. Ezeket felolvashatod, átfogalmazhatod, vagy akár oda is adhatod a játékosoknak, hogy a saját tempójukban ismerkedjenek meg vele. Utóbbi esetben azt javasoljuk, nyomtass több példányt belőle.

.....

Fiume (a mai Rijeka) városa korábban az Osztrák-Magyar Monarchia része, a Magyar Királyság fontos kereskedelmi és kikötő központja volt. Az Adria-tenger fontos csomópontja, nemzetközi, soknyelvű város, amelyben olaszok, horvátok, szlovének, magyarok és sok más kisebbség élte napjait.

Az I. világháborút követően Fiume önálló szabadállamként különleges státuszt nyert, de ezt követően szinte azonnal olasz szabadcsapatok szállták meg, akik nem akarták elfogadni a város független státuszát és Olaszországnak követelték.

Ezeket az olasz csapatokat a botrányos és excentrikus költő, kalandor és hadvezér, Gabriele D'Annunzio vezette. Romantikus-nosztalgikus nézeteit a kor divatos, modern ideáival keverte, mint a futurizmus vagy a szocializmus. Bár ideológiája nem mondható teljesen kidolgozottnak, az olasz fasizmus előfutárának tekinthető.

Progresszív álarcra mögött D'Annunzio kormánya, a Carnarói Kormányzóság néven futó, el nem ismert olasz pseudo állam, egy elnyomó rezsim volt. A háborút követő mindenkit érintő nehézségekben D'Annunzio különösen kegyetlen volt azokkal az emberekkel, akikről úgy gondolta, akadályozzák őt politikai céljai elérésében - abban, hogy teljes hatalma legyen a város felett.

.....

3/c. A párok felbomlanak, a játékosok ismét egy csoportot alkotnak. Ezúttal egy kisebb, székekkel körülhatárolt térben vannak és mindannyian csukott szemmel fedezik fel ezt a teret. Fontos, hogy mozgásban legyenek, így próbálják megtapasztalni a csukott szemmel létezés élményét, és közben vigyázzanak magukra és egymásra annak tudatában, hogy csupa csukott szemű ember veszi körbe őket. A facilitátor a gyakorlat közben apránként és csöndben egyre inkább leszűkíti a terem székekkel körülhatárolt részét, legalább felére csökkentve a játékosok mozgásterét. Ha lehetséges, akár kisebb, egy- vagy kétszemélyes tereket is elkülöníthet egy-egy játékos számára. A gyakorlat végén röviden megbeszélhetjük, milyen élmény volt ez a játékosoknak.

(Ennél a gyakorlatnál hasznos, ha egynél több facilitátor van jelen.)

**Lehetőség szerint az a., b. és c. pont ebben a sorrendben játszódik le, de lehetséges, hogy az ideálisnál rövidebb idő vagy szűkebb tér áll rendelkezésedre, esetleg vannak olyan játékosaid, akik nem komfortosak azzal, hogy csukva tartsák a szemüket. Ebben az esetben a 3/a. gyakorlat önmagában is elegendő lehet.*

Karakteralkotás

Oszd szét a játékosok között a karakterlapokat és az útleveleket. A te döntésed, hogy a játékosok maguk választhatják ki a karaktereiket (miután az összes rövid karakterleírást végignézték), vagy hogy véletlenszerűen osztod ki őket közöttük.

Mindannyian olyan polgárokat játszotok majd, akik D'Annunzio olasz megszállásáig Fiumében éltek, de ezután kiutasították őket a városból. A karakterek horvát vagy magyar származásúak, és mindannyian szeretnék visszatérni városukba, ahol családjuk, szeretteik, állásuk, otthonuk várja őket.

A karakterek gendersemlegesek, saját nemektől függetlenül bármilyen nemű karaktert játszhattok. A karakterleírások és a kellékként szolgáló útlevelek a karakterek lényegi - önéletrajzi és személyiséggel kapcsolatos - elemeit tartalmazzák. Arra hívlak titeket, hogy minden olyan részletet, ami nem szerepel az útlevélen, szabadon adjatok hozzá a karaktereitekhez.

 **A karakterleírásokhoz lásd a 25. oldalt.**

A karakteralkotás második részének alapját a futurista művészet adja. Ebben a dokumentumban találsz néhány futurista posztert, szövegrészletet, fotót és festményt (33. oldal). A játékosok kiválaszthatják bármelyik nekik tetsző alkotást. A kiválasztott mű alapján a játékosok egy emléket fognak alkotni, mely karakterüket Fiuméhez köti, s egy erős indokot szolgáltat neki arra, hogy vissza akarjanak térni a városba. Ezt az emléket leírhatják és hozzáadhatják karakterlapjukhoz.

Add át a játékosoknak a **fiumei útleveleket**, amelyeket ki kell tölteni a karaktereiknek. Ha szeretnék, ehhez hozzácsatolhatják az általuk választott futurista művet is.

 **A Fiumei Útlevekhez lásd a 31. oldalt.**

Válassz egyet a műalkotások közül és találd ki, hogyan kapcsolódik hozzá a karaktered. Lehet, hogy ez a karaktered kedvenc festménye (ha igen, miért?), hogy a mű a családja birtokában van (hogyan került hozzájuk?), talán a karaktered álmát írja le (mi történt ebben az álomban, mi a története?), vagy éppen elárul valamit a karakteredről (mi lehet az?).

Például: ha a festmény, amit választottál, egy autót ábrázol, dönthetsz úgy, hogy ez a karaktered apjának autója volt, akit a karaktered hátrahagyott és nagyon hiányol, ezért szeretne visszatérni Fiumébe. Ha egy verset választottál, ez a vers inspirálhatja karakteredet valamire - művészi pályára, cselekvésre, szerelemre... Hasznos, ha erős motivációt választotok a visszatérésre. Ne feledjétek: ezek a háttértörténetek lehetőséget adnak arra, hogy kijátsszátok őket, de mivel a játékostársaitok nincsenek tisztában ezekkel a történetekkel, rajtatok múlik, hogyan építitek be őket a játékba. Rajtatok múlik, mennyire hozzátok be őket a larp terébe.

A karakteralkotás harmadik, egyben utolsó része a határokról szól. Melyek azok a határok, amelyeket nem léphetünk át? Milyen gátakat akarunk áthágni a saját életünkben? A játékosok személyes határokat fognak választani maguknak, amelyek karaktereik részévé válnak majd.

Általános szabályok és mechanikák

- ◇ **Fogyatékoságok** (fizikai vagy mentális)
- ◇ **Kor** (pl. túl öregnek vagy túl fiatalnak érzi magát, nehezen mozog...)
- ◇ **Fizikai betegség**, amivel a karaktered rendelkezik, vagy amit egy ilyen betegséggel történő találkozás vált ki belőle (sántítás, derékfájdalom, dadogás...)
- ◇ **Pszichológiai problémák** (hisztérikus, nárcisztikus, depressziós, fétsiek, minták...), amelyeket a karaktered magának vagy másoknak tulajdonít
- ◇ **Félelmek és fobiák** (érintéstől*, szembe nézéstől*, szűk helyektől*, állatoktól*, hangos zajoktól*, betegségektől)
- ◇ **Bizonyos érzések** (félelem, szeretet, düh, bizalom, szégyen...) amiket a karakter magában vagy másokban tapasztal
- ◇ **Kapcsolatok** (család, barátok, idegenek, állatok...) említése, velük kapcsolatos érdeklődés
- ◇ **Szexualitás** (orientáció, diszfunkciók...)

A *-gal jelölt személyes határok a játék során valószínűleg aktiválásra kerülnek.

Helyezd a Személyes határok listáját a játékosok elé, hogy választhassanak belőle egyet a karakterüknek.

A karaktereitek személyes határa triggerként szolgál majd számotokra a játék során. Eldöntheted, hogyan reagálsz, amikor valaki átlépi ezt a határt. Választhatsz fizikai reakciót (pl. ha valaki megérint, és ez egy határátlépés a karakterednek, felugrasz), szóbelit (elkezdesz dadogni, hangosan vagy másik nyelven beszélni, hadarni), vagy bármi mást, ami eszedbe jut és illik a karakteredhez. A te döntésed, hogy karaktered reakciója realiztikus vagy inkább szürreális, absztrakt. Kísérletezz szabadon és gyakorold, hogyan reagálsz majd határátlépés esetén.

Hogyan reagál a karaktered, ha átlépi a személyes határait? Gyakorold és játszd el, amikor megtörténik.

Play to lift and to shine. *Ha a játék elkezdődött, kövesd a flow-t. Maradj karakterben, ne törd meg a játék menetét. A te és játékosársaid játéka közös felelősségetek: emeljétek fel egymást. Játssz úgy, hogy a többi játékosnak is legyen játéktere, az improvizációs 'igen, és' mentalitás jegyében fogadjátok el egymást kezdeményezéseit és játsszatok a környezetetekkel. A játék fizikai környezetén és a hangfelvétel által teremtett közegén kívül semmi nem létezik, ezek a játékkunk külső határai.*

Kövesd a zenét. *A hangfelvétel fogja meghatározni a jelenetek hangulatát. Hagyd, hogy a zene és a fények befolyásolják a reakcióidat és a játéktílusod. Ha a zene felgyorsul, gyorsulj fel te is. Ha lelassul, lassíts vele te is.*

HATÁRÁTKELÉS. *A játék alapértelmezése, hogy a határokon (amelyeket székek vagy ragasztószalagok jelképeznek) nem léphetsz át. Azonban amikor a játék során ezt a zenebejátszást hallod (👉 [Pink Floyd - Another Brick In The Wall](#)) ez egy jel, hogy a jelenet hamarosan véget ér, és a határ átlépésével neked fel kell készülnöd a következő jelenetre. A határátkeléshez röviden fejezd be az aktuális jelenetet, kelj át a határon, majd csendben várakozz a következő jelenet kezdetére. A határt bármilyen általad választott módon átlépheted: futva, ugorva, csúszva... De amikor a zene véget ér, a másik oldalán kell lenned. Ez a határátlépés olyan, mint a jelenetváltás egy filmben: a vágás egyértelmű, szünetet tartunk, mielőtt a rendező (ez esetben a hangfelvétel) bejelenti a következő jelenet kezdetét. Szabadon dönthetsz arról, mi történt karaktereddel a két jelenet között. Ezeket az eseményeket beépítheted a játék soron következő részébe.*

Megkülönböztető jelzések. *A larp során néhány karakter megkülönböztető jelzést fog kapni. A karaktereitek nem tudják, mit jelentenek ezek a jelzések, csupán azt, hogy jelentőséggel bírnak. Gondolkodj el rajta, mit jelenthetnek, miért kaphatták a karakterek ezeket a jelzéseket. Karakteretek szabadon értelmezheti a jelentésüket, akár személyes határai triggereként is használhatod őket.*

Biztonság. Amennyiben úgy érzed, ki kell lépned a játékból, használd a **ZÖLD ÚTLEVELEM VAN** jelszót és ezután hagyd el a játékot. Ez egy biztonsági jelszó, ha ezt használod, a játékosaid nem fognak megállítani. Ha segítségre vagy eligazításra van szükséged (pl. a jobb megértés érdekében), emeld fel a kezed, hogy a facilitátor segíthessen neked.

Útmutató a larp struktúrájához

A larp három jelenetre oszlik, amelyek közvetlenül egymás után történnek. A hangfelvétel elindítása előtt mutasd meg a jelenetek helyszíneit a játékosoknak, s magyarázd el nekik, hogyan következnek egymás után térben és időben ezek a részek, illetve mely jelenetek esetében mi jelképezi a határokat.

A facilitátor szerepe

Ebben a larp-ban a facilitátor nem aktív játékmesterként van jelen. A workshop megtartásán és a játék keretezésén (bevezetés és levezetés) kívül, még ha fizikailag jelen is van a larp terében, szerepe kizárólag a technikai háttér biztosítására korlátozódik. A hangfelvétel elindulásának pillanatától addig a pontig, amíg a felvétel véget nem ér, a hang működésének biztosítása, a megfelelő hangerő beállítása és a résztvevők fizikai, illetve mentális épségének távolból történő biztosítása a feladata.

Bár a játékosok felnőtt emberekként felelnek a saját mentális biztonságukért a játék során, a facilitátornak is fontos külső szemként ránéznie arra, mennyire vonódnak be a résztvevők ebben a nehéz érzelmekkel operáló larp-ban. Fontos szem előtt tartania, hogy a játékosok bevonódása ne befolyásolja negatívan saját, vagy játékosársaik biztonságát. Ennek módjait (pl. szemkontaktus létesítése, a nemzetközi OK jel használata a játékosok jól-létének ellenőrzésére, stb.) rád bízunk.

A játék során nem lehetséges külön minijátékokat játszani a facilitátorral (pl. nem lehet 'elhagyni' a jelenet helyszínét és a fizikailag, illetve hanggal jelzett játéktereken kívül eső terekben játszani az ő segítségével).

A Play to Lift szabály arra is vonatkozik, hogy arra hívunk titeket, játsszatok azzal, ami 'jelen van', mivel a határok a larp fizikai szintjén is megmutatkoznak. A facilitátort a játék során nem tudjátok megkérdezni arról, működhet-e egy felmerülő ötletetek a játékban. Ne feledjétek, minden lehetséges, amibe a játékosok csoportja beleegyezik, illetve amire a játék fizikai és hangfelvétel által teremtett közege lehetőséget ad.

Első jelenet

Hang: bekapcsolva **Fények:** felkapcsolva (kislámpa)

Játékidő: 35 perc

(ha van lehetőség megválasztani a világítás színét, használj meleg, vörös vagy narancssárga fényt)

Az első jelenet az első téglalapban kap helyet. *Ebben a jelenetben a karakterek idegenek, akik különböző okokból szeretnének visszatérni Fiumébe. A jelenet a fiumei határátkelőnél játszódik.* A tér közepén egy asztal és egy szék, a határőr helye található.

*A karakterek szabadon játsszák a jelenetet, melyben megjelennek a **Határőr** színe előtt, s megpróbálják meggyőzni őt, hogy engedje vissza őket a városba. A **Határőr megosztott karakter.** Amikor a hangfelvétel bejelenti, hogy megnyílik a határátkelő, a játékosok egymás után, egymást váltva játsszák el a **Határőr** karakterét, **annak székében foglalva helyet.** A székben ülő ember az adott pillanatban mindig a **Határátkelő** karakterét játssza.*

*A Határőr karakteréhez írott instrukciók állnak rendelkezésedre. A Határőr karaktere frusztrált, repetitív, idegesítő, kaskai karakter. Mikor befejezted a veled szemben álló kikérdezését, kelj fel a székből és add át a helyet a következő játékosnak. Az utánad következő játékos veszi majd át helyedet és a **Határőr** karakterét. A Határőr mindvégig jelen van, akkor is, amikor nem látjátok őt fizikailag (amikor egyikőtök sem ül a székében). Játsszatok szabadon ezzel a szereppel - lehetséges, hogy egyszerre két határőr is felbukkan. Ne feledjétek, minden lehetséges, amit a játékosok csoportja lehetségesnek ítél.*

*A Határőrnek (hat játékos esetén) **három** vagy (hét-nyolc játékos esetén) **négy Megkülönböztető Jelzés áll rendelkezésére**, melyeket szabadon kioszthatnak az általuk kikérdezett embereknek. Erre a döntésre nem kell magyarázatot adnia, szabadon döntenek arról, kiadják a jelzést vagy*

sem. Mondhatják például a következőt: "Maga gyanúsnak látszik, várjon oldalt és tegye fel ezt a jelzést". **A kiosztott Megkülönböztető Jelzést nem lehet levenni.**

- ◇ **Mindenkinek legalább egyszer meg kell jelennie a Határőr előtt.**
- ◇ **Mindenkinek legalább egyszer fel kell vennie a Határőr szerepét.**
- ◇ **Legalább egy Megkülönböztető Jelzést ki kell osztani.**

A jelenet végét a HATÁRÁTKELÉS zenéje jelzi. Hagyd, hogy a hangfelvétel vezessen.

Második jelenet

Hang: bekapcsolva **Fények:** felkapcsolva

Játékidő: 25 perc

(ha van lehetőség megválasztani a világítás színét, használj hideg, kék vagy lila fényt)

A második jelenet a zene végével kezdődik, amikor a játékosok a második téglalapban foglalnak helyet. A hangfelvétel vezeti a játékot.

A második jelenet helyszíne Fiume főtere, ahol a város polgárai a vezető néphez intézett beszédére gyűlnek össze. A megjelenés kötelező. A teret nem lehet elhagyni, erős a katonai és rendőri jelenlét. Egy nap telt el azóta, hogy a karakterek átlépték a város határát - most újra találkoznak. Hogy mit csináltak azóta és miért vannak most ismét együtt, szabadon találhatjátok ki.

A jelenet végét a HATÁRÁTKELÉS zenéje jelzi. Hagyd, hogy a hangfelvétel vezessen.

Tipp: Kísérletezhetsz azzal, hogy extra elemeket adsz a Második jelenethez. Kinyomtathatsz néhány dokumentumot a többi Fiume Crisis larp-ból, például elhelyezheted D'Annunzio képét a falon a 'City of Lies'-ből (130. oldal), vagy eldobhatsz néhány példányt az 1920. decemberi újságból a 'Csendes éj, rémséges éj'-ből (85. oldal)

Harmadik jelenet

Hang: bekapcsolva **Fények:** lekapcsolva

Játékidő: 20 perc

A harmadik jelenet a zene végével kezdődik, amikor a játékosok a harmadik, legkisebb négyzetben foglalnak helyet. A hangfelvétel vezeti a játékot. A Harmadik jelenetben **elengedhetetlen, hogy a karakterek halkán beszéljenek, egymáshoz közel üljenek és folyamatos fizikai kontaktusban legyenek egymással**, mivel a jelenet tere nagyon szűk és korlátozott.

A harmadik jelenet helyszíne egy bunker, amely óvóhelyként funkcionál, célja, hogy megvédje a benne tartózkodókat a környezetet fenyegető veszélyektől. Ez a bunker egyike Fiume számos óvóhelyének, és a karakterek mindannyian itt tartózkodnak. A jelenetben két nappal D'Annunzio Fiume polgáraihoz intézett beszéde után vagyunk, Fiume városa az Olasz Királyi Tengerészet támadása alatt áll, miután D'Annunzio háborút hirdetett az Olasz Királyság ellen. Hogy mi történt a karakterekkel a beszéd óta és miért vannak most ismét együtt, a ti döntésetek

A jelenet végét a HATÁRÁTKELÉS zenéje jelzi. Hagyd, hogy a hangfelvétel vezessen

Ha minden és mindenki készen áll, indítsd el a hangfelvételt és kezdődjön a játék..

Levezetés

Epilógus

Az Olasz Kormány nem fogadta el D'Annunzio Fiumére tett ajánlatát, ehelyett aláírt egy egyezményt a Szerb-Horvát-Szlovén Királysággal, melyben megerősítette a Fiumei Szabadállam önálló városállami státuszát.

Válaszul D'Annunzio háborút hirdetett Olaszországgal, amely a "Véres Karácsonyba",

az Olasz Királyi Tengerészet 1920. karácsonyán véghezvitt támadásába torkolt, visszaállítva a város szabadságát D'Annunzio légiójának elűzésével.

A város feletti hatalom innentől folyamatosan változott. Az olaszok különböző időszakos vezetőket választottak a helyzet kezelésére, de az ő fennhatóságuk általában néhány naptól legfeljebb pár hétig tartott, mielőtt elmosta azt egy felkelés.

Még D'Annunzio követőinek is sikerült egy időre ismét magukhoz ragadniuk a hatalmat, mielőtt 1921. októberében Ricardo Zanellát, az Autonóm Párt vezetőjét választották államfőnek, ami egy rövid és komor politikai időszakot eredményezett.

A város az Olasz Királyság és a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság ütköző zónájaként funkcionált.

Ez a státusz egészen 1922. márciusáig tartott, amikor olasz fasiszták puccsot hajtottak végre, ami Zanella kormányának meneküléséhez vezetett, és egyben Fiume hivatalos Olaszországhoz csatolását is eredményezte, amelyet 1924-ben Mussolini vezetett.

A karakter letétele

1. A játékosokkal közösen rendezték vissza a teret: bontsátok le a határokat, vegyétek le a ragasztókat, helyezték át a székeket: rendeztetek be egy szellősebb, tisztább teret, ahol könnyen mozoghatnak. Biztasd őket, hogy sétáljanak körbe, fedezzék fel ezt az új helyet, ahogy a workshopon is tették, de ezúttal nyitott szemmel. Ezzel együtt nyújtóztassák, mozgassák meg testüket, és hagyják el a karaktereiket, valamint érkezzenek vissza saját magukhoz és a rájuk jellemző mozgásmódhoz.

2.

Képzeld el, hogy egy év telt el a játék eseményei után. Most néhány percben gondoldjátok át, vajon hol lehetnek most a karaktereitek és mi történhetett velük ebben az egy évben.

3.

Egy rövid játékot fogunk játszani, amelyben mozgásokkal fogtok választ adni a karaktereitek sorsát illető kérdésekre. Kérlek, álljatok fel egy sorban és amennyiben szerintetek az általatok játszott karakterre igaz az elhangzó állítás, lépjete egy kis lépést előre.

Az állítások:

- ◇ a karaktered szabadon mozoghat.
- ◇ a karaktered az általa választott városban él.
- ◇ a karaktered szabadon kifejezheti politikai meggyőződését.
- ◇ a karaktered szabadon megélheti szexualitását.
- ◇ a karaktered szabadon dönthet arról, kivel házasodik össze.
- ◇ a karakterednek joga van szavazni.
- ◇ a karakterednek van állása.
- ◇ a karaktered szabadon beszélhet az anyanyelvén.
- ◇ a karaktered épségben van.
- ◇ a karaktered életben van.
- ◇ a karaktered boldog.

4.

Nézz körbe, nyugtázd, hol helyezkednek el hozzád képest a többiek a térben. Ha szeretnéd, megoszthatod, te miért itt állsz, mi történt a karaktereddel az elmúlt egy évben.

5. Visszajelző kör

*A kettes és hármas gyakorlat felcserélhető. Amennyiben úgy érzed, a játék nagy hatást gyakorolt a játékosokra, nehéz pillanatokot és érzelmeket éltek meg, azt javasoljuk, kezd a kettes számúval. Minden esetben fontos, hogy emlékeztessd őket, ezek a gyakorlatok (ahogy a játék is) a karaktereikről, nem pedig róluk szólnak. Fontos, hogy le tudják vetni karaktereiket. Erre más formákat is javasolhatsz, mutathatsz nekik.

Karakterek

A játékosoknak a karakterlaphoz még hozzá kell adniuk:

- ◇ az okot, amiért távol voltak (Fiume határain kívül)
- ◇ a motivációjukat, hogy visszatérjenek Fiuméba
- ◇ a személyes határaikat

NIKA KOVAC

Mi motiválja, hogy visszatérjen:

17 éves horvát molnár, Sušakban született. Van egy jegyese. Nika elvesztette szüleit, ezért ő gondoskodik 3 és 7 éves kistestvéiről. A rendőrség már egyszer letartóztatta lopásért, amire nehéz életkörülményei kényszerítették.

Az ok, amiért Fiumén kívül tartózkodott:

A személyes határai:

SASHA OSSOINACK

Mi motiválja, hogy visszatérjen:

42 éves horvát hajógyári munkás, Fiumében született. Mind a férfi, mind a női társaságban közkedvelt. Mindenre nyitott, de valódi szenvedélye az alkohol. Évek óta nem járt Fiumében a munkája miatt. Nemrég egy hajóbalesetben súlyosan megsérült.

Az ok, amiért Fiumén kívül tartózkodott:

A személyes határai:

ANDREA PICK

Mi motiválja, hogy visszatérjen:

63 éves, szegedi születésű magyar, a fiumei szappangyár tulajdonosa. Bár nagyon konzervatív nézeteket vall, gyakori vendége a helyi kaszinónak. Andrea elvesztette a házastársát. Jelenleg a szifilisz enyhébb tüneteitől szenved.

Az ok, amiért Fiumén kívül tartózkodott:

A személyes határai:

GABRIEL LUPPIS

Mi motiválja, hogy visszatérjen:

27 éves, Budapesten született magyar zongoraművész. Eredetileg azért érkezett Fiumébe, hogy elintézzze válási papírjait. Bohém művész, aki esténként a fényűző Hotel d'Europe-ban játszik. Szerelmes a szállodatulajdonos gyermekébe.

Az ok, amiért Fiumén kívül tartózkodott:

A személyes határai:

VIKI HATVANY- DEUTSCH

51 éves magyar szabó, Triesztben született. A legfinomabb olasz anyagokból, a város legmagasabb rangú embereinek dolgozik. Házas, hét gyermeke van. Egyik megrendelője, Fiume vezetői karának tagja egyévi bérrel tartozik nekik a tervekért, amelyeket számára készített.

Az ok, amiért Fiumén kívül tartózkodott:

Mi motiválja, hogy visszatérjen:

A személyes határai:

LUIS SZINNYEY

22 éves horvát egyetemista, Krk szigetén született. Katona családban nevelkedett, mindig is foglalkoztatta az erőszak és a háború. Egész életében erős akaratú emberek és céltudatos elgondolások vették körül, de még bizonytalan abban, melyik felfogás áll hozzá igazán közel.

Az ok, amiért Fiumén kívül tartózkodott:

Mi motiválja, hogy visszatérjen:

A személyes határai:

JO RADICH

35 éves horvát vendéglő tulajdonos, Splitben született. Sörfőző mester és botanikai szakértő is egyben. Szegény családból származik, akik nagyon büszkék arra, amit elért, de Jo fél, hogy csalódást okozhat nekik, hiszen valami illegálisat kellett tennie ahhoz, hogy eljusson jelenlegi sikereiig.

Az ok, amiért Fiumén kívül tartózkodott:

Mi motiválja, hogy visszatérjen:

A személyes határai:

ALEX KOVÁCS

Alex fiumei születésű, magyar származású 20 éves pincér. Sápadt bőrű, beteges alkatú figura. Házasságban, egy cukrászdában dolgozik Fiume központjában.

Az ok, amiért Fiumén kívül tartózkodott:

Mi motiválja, hogy visszatérjen:

A személyes határai:

Személyes határok

Válassz az alább felsorolt kategóriák közül egy személyes határt a karakterednek, hogy elmélyítsd azt. Ezzel lehetőséget adsz majd játékosársaidnak, hogy tudatosan triggereljék karaktered személyes határait, ezzel lehetőséget adva neked, hogy kijátszd a karakter adott határra adott reakcióját. Alkalmazd itt is a 'Play to Lift' elvet: ne feledd, te is segíthetsz a többi játékosnak azzal, hogy interakcióba lépsz velük a játék során és lehetőséget adsz nekik játszani a személyes határaikkal.

A *-gal jelölt személyes határok a játék során valószínűleg aktiválódnak.

- ◇ **Fogyatékoságok** (fizikai vagy mentális)
- ◇ **Kor** (pl. túl öregnek vagy túl fiatalnak érzi magát, nehezen mozog...)
- ◇ **Fizikai betegség**, amivel a karaktered rendelkezik, vagy amit egy ilyen betegséggel történő találkozás vált ki belőle (sántítás, derékfájdalom, dadogás...)
- ◇ **Pszichológiai problémák** (hisztérikus, nárcisztikus, depressziós, fétisek, minták...), amelyeket a karaktered magának vagy másoknak tulajdonít
- ◇ **Félelmek és fóbiák** (érintéstől*, szembe nézéstől*, szűk helyektől*, állatoktól*, hangos zajoktól*, betegségektől)
- ◇ Bizonyos **érzések** (félelem, szeretet, düh, bizalom, szégyen...) amiket a karakter magában vagy másokban tapasztal
- ◇ **Kapcsolatok** (család, barátok, idegenek, állatok...) említése, velük kapcsolatos érdeklődés
- ◇ **Szexualitás** (orientáció, diszfunkciók...)

Amikor karaktered személyes határait átlépi, az valamilyen (kisebb vagy nagyobb) reakciót vált ki belőlük. Ez lehet verbális (egy konkrét szó vagy mondat, kiabálás, dadogás, hadarás vagy más nyelven való beszéd, hablatyolás) vagy fizikai reakció (bicegés, remegés, fejfájás, szívdobogás), lehet realiztikus vagy szürreális, konkrét vagy absztrakt - ez rajtad múlik.

Hogyan reagál a karaktered, ha átlépi a személyes határait? Gyakorold és játszd el, amikor megtörténik.

A FIUMEI VÁMHIVATAL SZABVÁNYOS KÜLFÖLDI

ÁLLAMPOLGÁR-ÉRKEZTETÉSI ELJÁRÁSA

1. Kérje el a papírokat, kötelezően olasz nyelven:
"Documenti, prego."
2. Ellenőrizze gondosan az útlevelet.
3. Kérjen további felvilágosítást az útleveletről, ha szükséges.
4. Tegye fel a kérelmező polgárnak a következő kérdésekből annyit, amennyit jónak lát:
(válasszon belőlük szabadon, vagy találjon ki másikat)
 - Honnan származik?
 - Mi a foglalkozása?
 - Mi a vallási meggyőződése?
 - Mi a véleménye a Carnarói Kormányzóságról?
 - Miért akar átkelni a határon?
5. Várakoztassa meg a kérelmezőt azzal, hogy kötelezően olasz nyelven azt mondja:
"Attendere, prego." (ezt bármikor és bármennyiszer megismételheti)
6. Az útlevél hitelességét kétszer is ellenőrizze (pl. szag, papírminőség, adatok egyezése, stb.).
7. Dönthet úgy, hogy egy Megkülönböztető Jelzéssel látja el a személyt, hacsak nincs már rajta egy, és legalább még egy Megkülönböztető Jelzés a rendelkezésére áll.
8. Pecsételje le az útlevelet.
9. Adja vissza az útlevelet és küldje el a kérelmezőt, a következőt mondva, kötelezően olaszul:
"Attendere, prego. Avanti il prossimo!"
10. Vámhivatalnoki szolgálata itt véget ér.



PASSAPORTO FIUMANO



PASSAPORTO FIUMANO

THIS PASSPORT IS STRICTLY PERSONAL

No. OF PASSPORT



No. OF REGISTRATION

PASSAPORTO FIUMANO

Released to _____

Place of birth _____

Date of birth _____

Address _____

Marital status _____

NOTES OF THE AUTHORITIES

THIS PASSPORT IS STRICTLY PERSONAL

No. OF PASSPORT



No. OF REGISTRATION

PASSAPORTO FIUMANO

Released to _____

Place of birth _____

Date of birth _____

Address _____

Marital status _____

NOTES OF THE AUTHORITIES

Futurista/Kortárs művészet

1, *“A bátorság, a vakmerőség és merészségre törekvés lesznek költészetünk lényeges elemei.”*

2, *“Kell, hogy a költő hévvel, nagyvonalúsággal és teljesen adja oda magát, hogy a leglényegesebb elemek lelkesítő hevét növelje.”*

3, *“Te egy acél-faj szilaj istene,
nagy messzeségtől részeg Autó,
ki rémülten zörömbölsz és vicsorogva harapod a zablád!
Hámor-szemű, iszonyú, japáni isten,
te lángon és olajon élő,
te messze csillagokért égő,
feloldom ördögös, töfötölő szíved
és óriás pneumatikod, hogy táncolj,
ujjongj a nagyvilág fehérlő ujjain.”*

4, *“Már lenn a parton csendesebb robajjal
halad a nyáj. Rajt’ a Nap már tombolhat,
szőkére szíjja mind a birka gyapját –
sárga homokkal már mind egybeolvad.
Fut a nyáj, surrog, apró horkanások.*

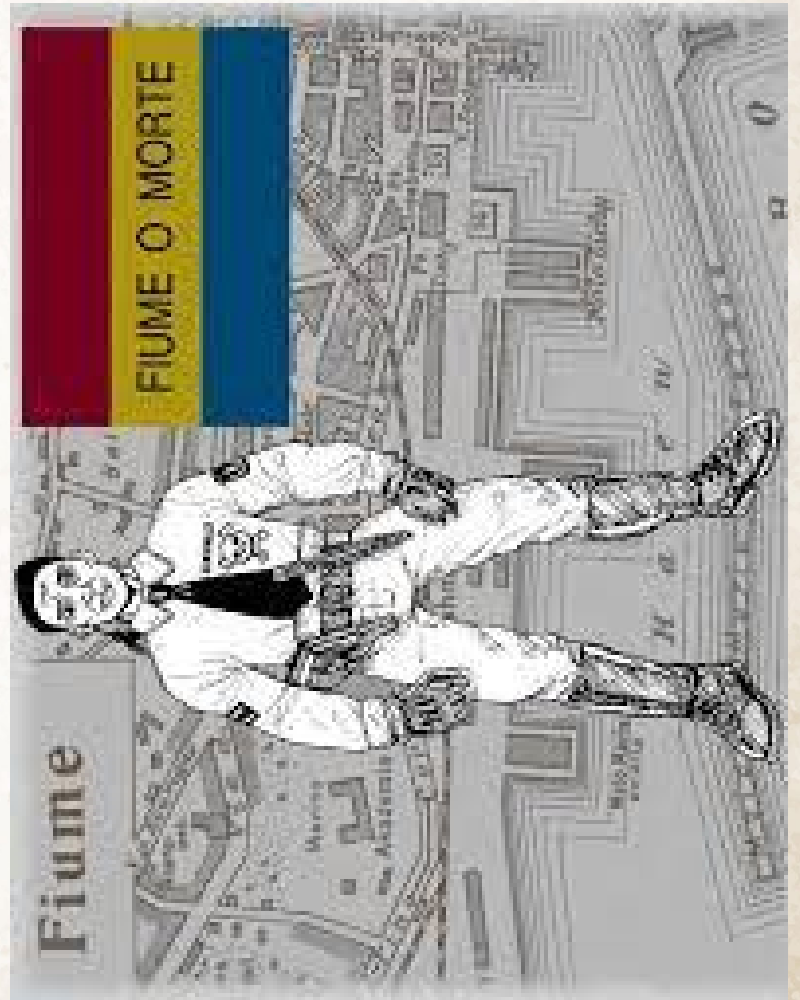
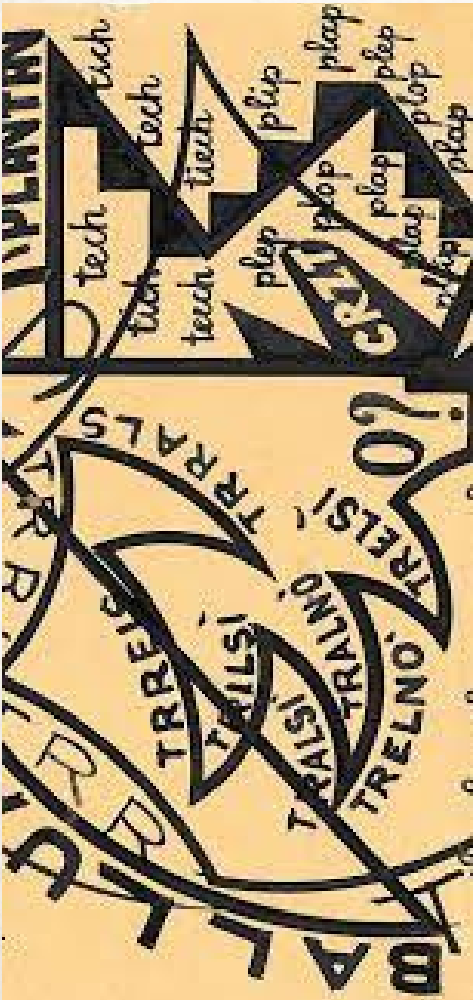
Mért nem maradtam veletek juhászok?”

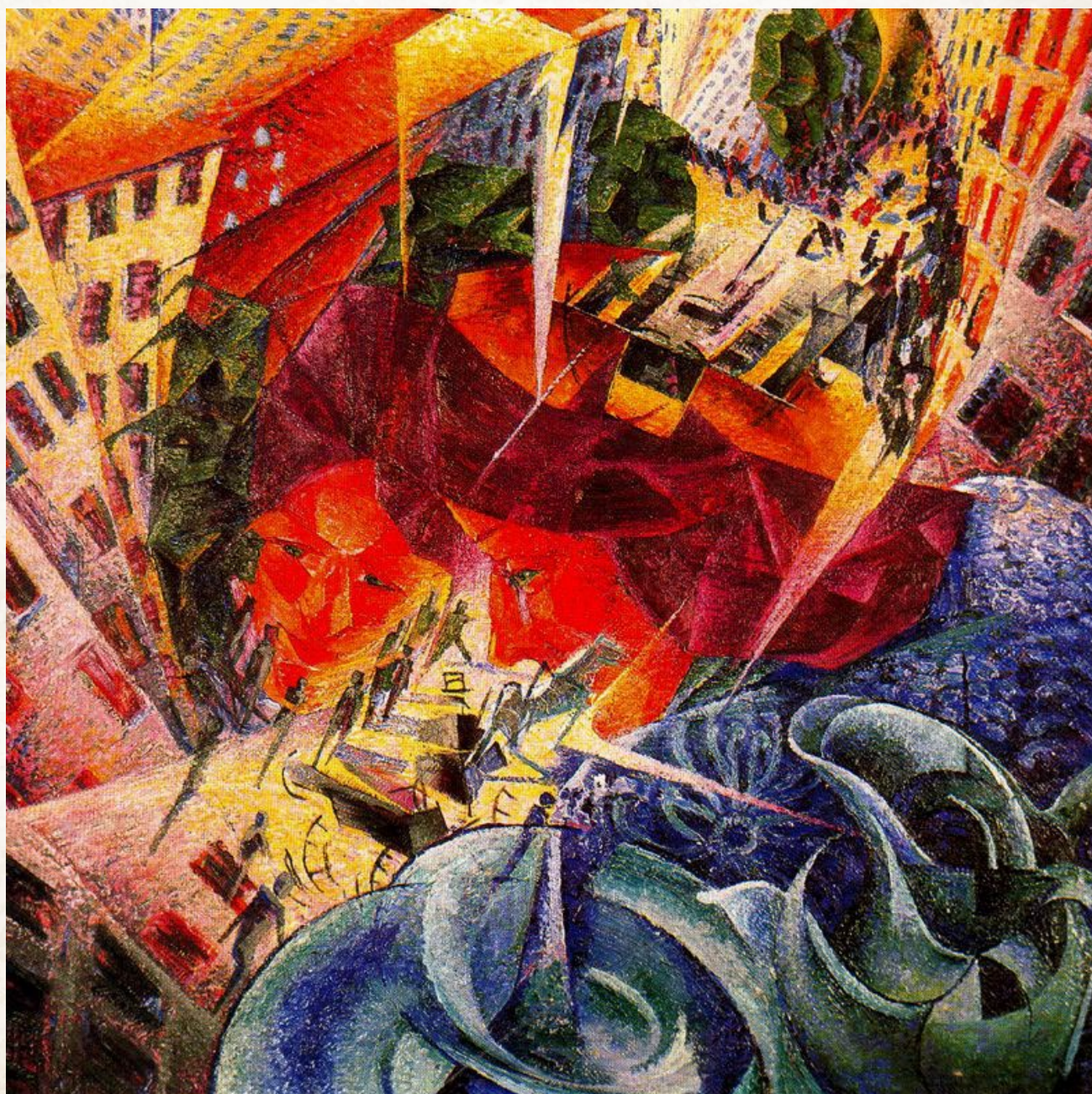
Források::

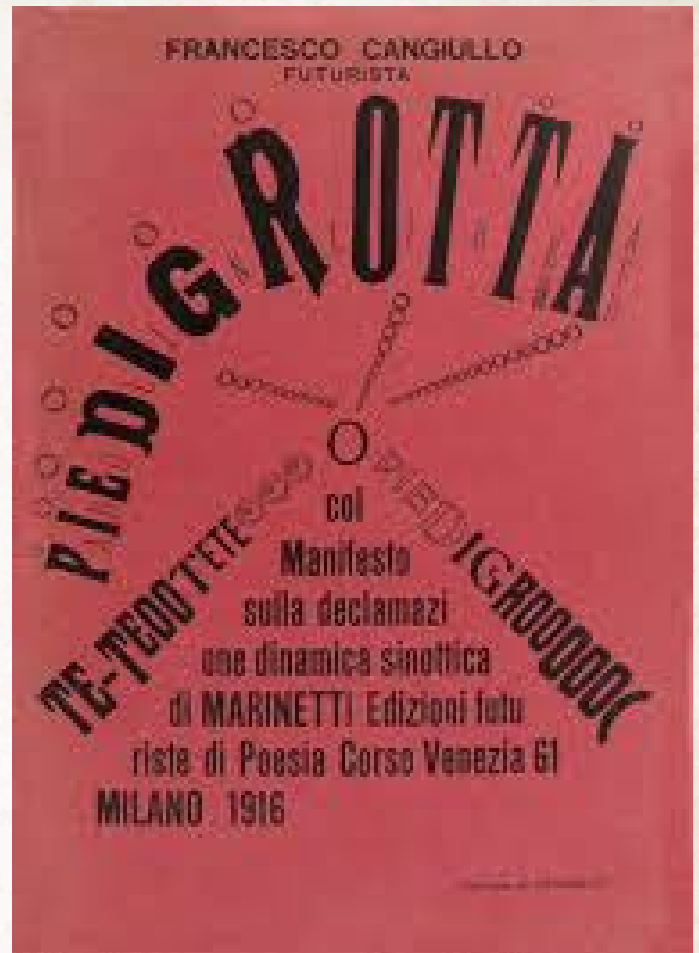
1, és 2, - Filippo Tommaso Marinetti: Futurista kiáltvány

3, - Filippo Tommaso Marinetti: Óda a verseny-automobilhoz (fordította: Kosztolányi Dezső)

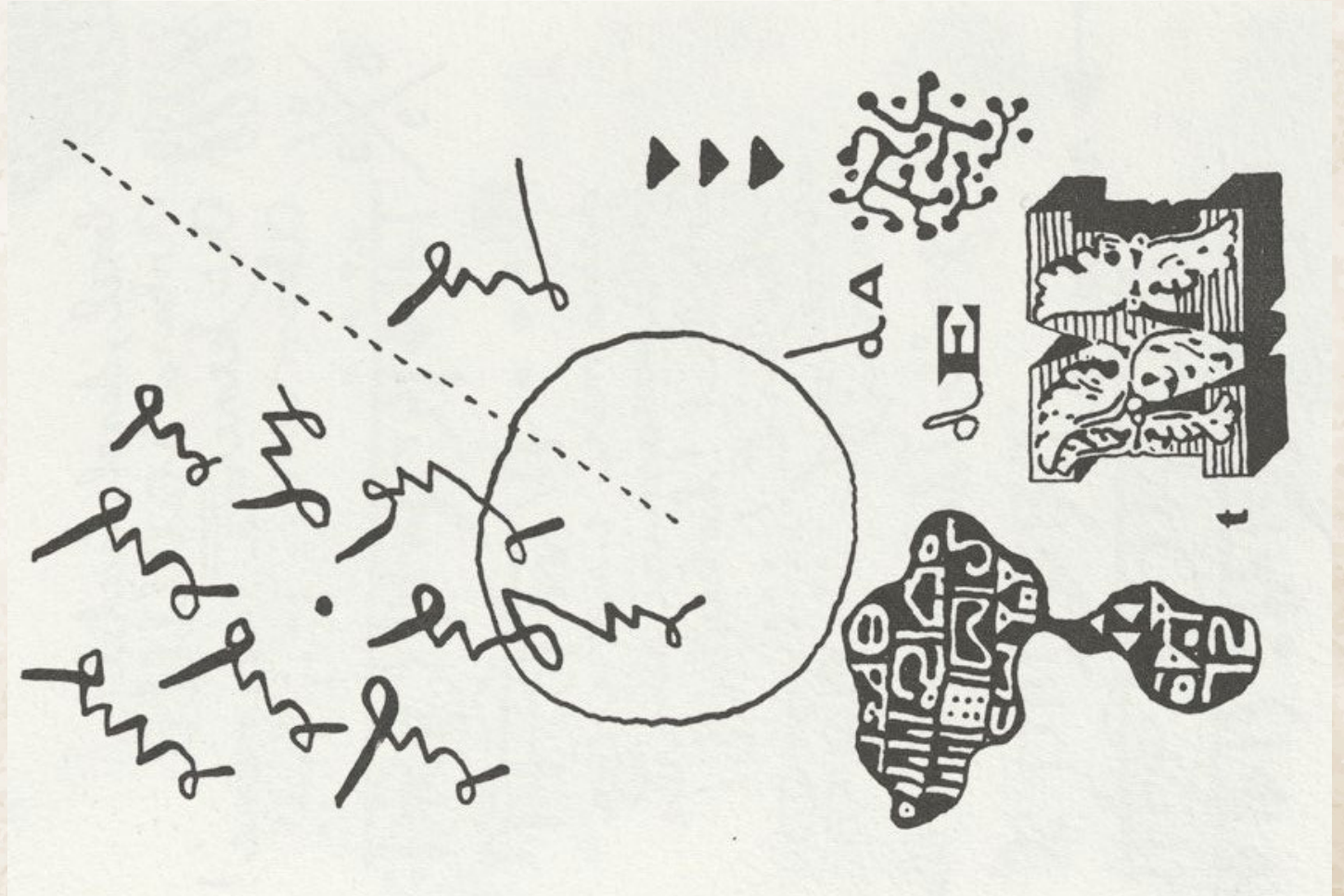
4, - Gabriele D’Annunzio - Pásztorok (fordította: Rónai Mihály András)

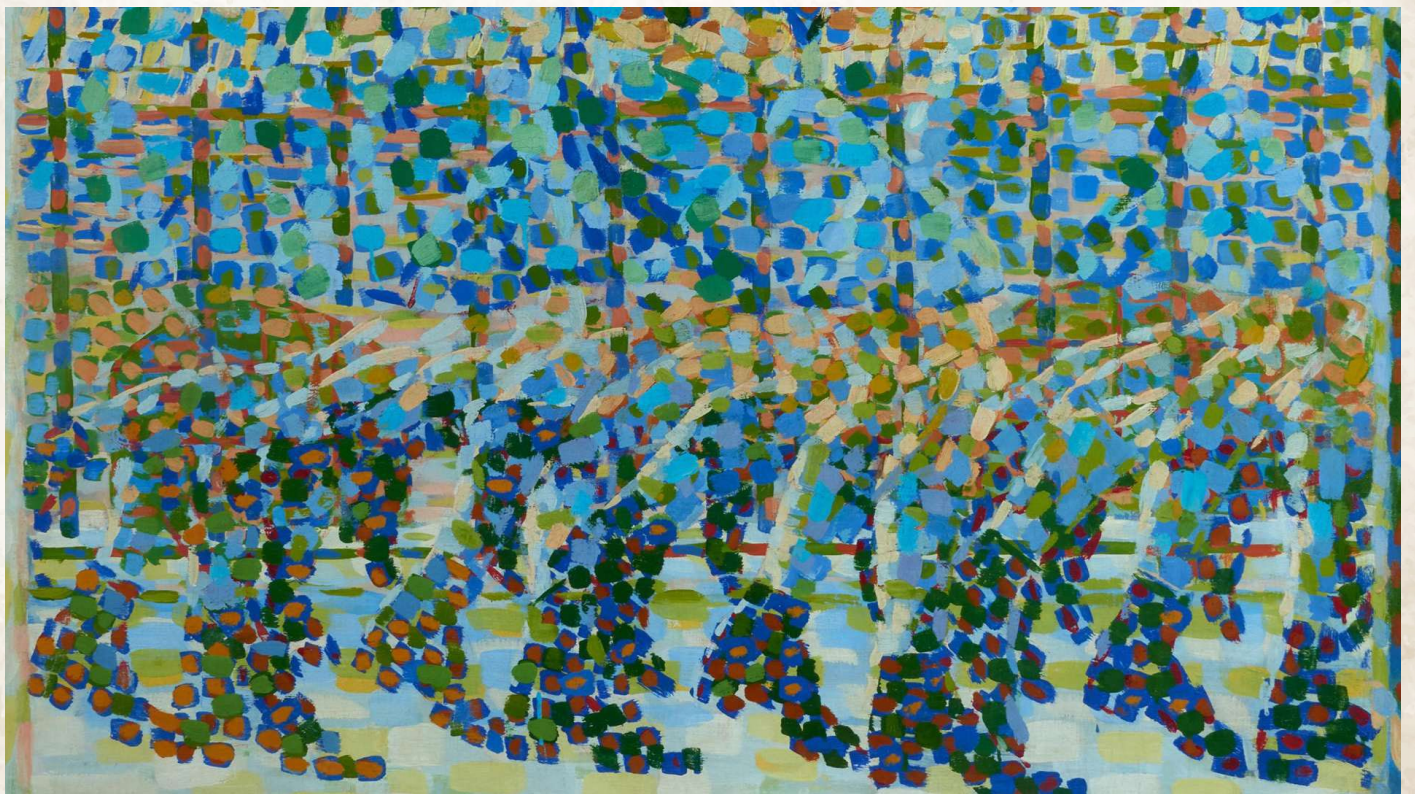
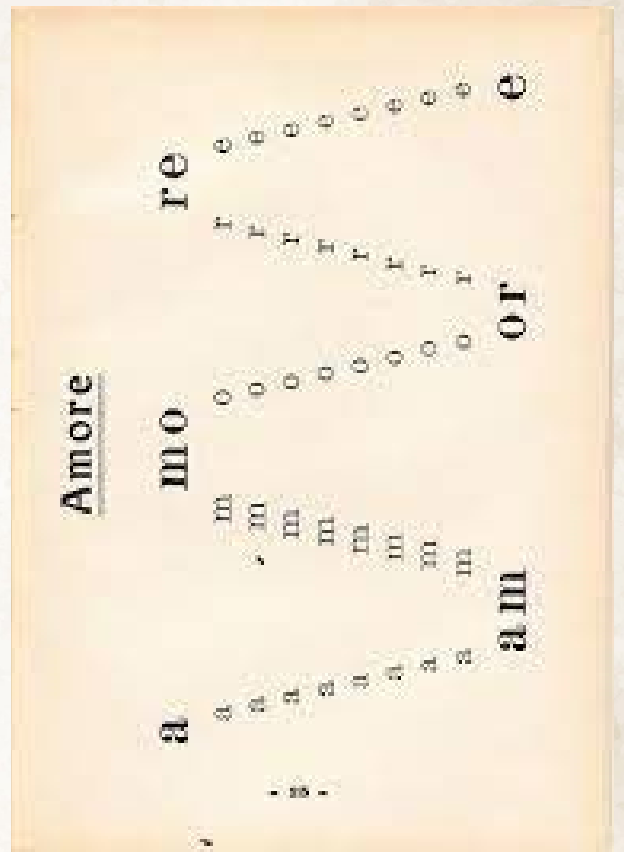














Csendes éj, rémséges éj

Alkotók: Gabriella Aguzzi, Livia Pini, Lucija Tancer Mihoković Dorijan Strnad, Chiara Tirabasso, Upor Ágnes Alma

A **Csendes éj, rémséges éj** larp egy történet egy horvát és egy olasz családról az Első Világháborút kísérő viharos időszak évei alatt, a Gabriele D'Annunzio által megszállt Fiumében. A játék három felvonásra oszlik, amelyben a karakterek 1918, 1919 és 1920 Karácsony estéjének megünneplésre gyűlnek össze.

Az olasz család nappalija a játék során a kikötőváros metaforájává válik, ahol a történelmet az egyszerű emberek szemszögén át fedezhetjük fel. Így válik egyre inkább láthatóvá, hogyan hatnak bizonyos események, kulturális, társadalmi vagy anyagi problémák az egyénekre és a családokra. A játék megmutatja, hogyan lehet akár apró dolgoknak is jelentős hatása bárki életére, miközben a háttérben éppen zajlik a nagybetűs Történelem.

Végezetül, a **Csendes éj, rémséges éj** arra is kísérletet tesz, hogy rávilágítson egy kicsit, mennyire pofonegyszerű, vagy éppen nehéz is megváltoztatni a számtalan tényező által befolyásolt politikai véleményünket.

A **Csendes éj, rémséges éj** egy larp családról, történelemről, politikai és kulturális identitásról, ahol a háttérben lágyan szólnak a karácsonyi dallamok, és a szobát belengi a fahéj, szegfűszeg és alma illata.

Leírás

Játékosok száma• 8

Karakterek• 4 női, 3 férfi és 1 flexibilis (ffi/női is lehet)

Játékidő• 4 óra

Felépítés• 3 felvonás, ezek mindegyikét egy rövid játékon és karakteren kívüli intro vezet fel

Szükséges eszközök• bármilyen eszköz, amin zenét lehet lejátszani, nyomtatott anyagok.

Larpitektúra (helyszín igény)• 1 szoba, ideális esetben 2: egy a larpnak, valamint egy másik helyiség a Bevezető workshop és a Levezetés idejére

Stílus• play to lift

Megjelenítés: játszható szimbolikusan, de alkalmas 360° illúziós megközelítésre is

Játékmester• 1, aki az olasz családhoz tartozó komornyikot vagy házvezetőnőt játssza

Lehetséges triggererek• Hangos zajok, családi konfliktusok, várandósság, háború, idegengyűlölet, meddőség

IDŐVONAL

0-30	30-45	45-1.30	1.30-1.45	1.45-2.30	2.30-2.45	2.45-3.30	3.30-4
Workshop	1. Bevezető	Első felvonás	2. Bevezető	Második felvonás	3. Bevezető	Harmadik felvonás	Levezetés

Bevezetés

Üdvözlünk a Csendes éj, rémséges éj című élszereplős szerepjátékban (larp), amely a Fiume Crisis projekt részeként jött létre.

A larp egy horvát és egy olasz család történetét mutatja be, akik házasság révén kapcsolódnak majd egymáshoz.

A Csendes éj, rémséges éj három felvonásra oszlik. Mindegyik felvonás egy-egy, Szentestén elköltött vacsora utáni együtt töltött estét jelenít meg, az 1918-as, 1919-es és 1920-as években. Ez a larp "Slice of Life" jellegű, a karakterek közötti kapcsolatok és drámák bemutatására helyezi a hangsúlyt, mind személyes, mind családi szinten. A történelmi események, amelyek a larp által felölelt években zajlanak Rijekában, visszahatnak a szereplők életére, alakítják az életmódjukat és politikai nézeteiket.

A felvonások között van egy-egy intermezzo, amik során a játékosok további információkat kapnak az eltelt év eseményeiről és arról, hogy ezek hogyan hatottak a karaktereikre.

Mind a szereplők, mind a két család fejlődése tükrözi mikrokörnyezetük alakulását, valamint korabeli fiumei politikai és gazdasági egyensúly átalakulását.

A larp számos témával foglalkozik, mint például családi drámák, kulturális különbségek, a történelmi események hatása az egyénekre és családra, valamint a propaganda befolyása az átlagemberekre és arra, hogy miként érzékelik a valóságot. Egy árnyaltabb szinten ez a játék a politikai radikalizációról, a nacionalizmusról és a demagógiáról is szól.

A történelmi kontextus, bár pontos, erősen sűrített, azért, hogy egy jelképes és játszható háttérrel biztosítson a főszereplők személyes történeteikhez.

A Csendes éj, rémséges éj tulajdonképpen egy történelmi családi dráma, amelynek nem titkolt célja, hogy gondolatindító legyen a témáival kapcsolatban és kíváncsiságot ébresszen a történelem e lenyűgöző és összetett korszakával kapcsolatban.

Hogyan legyünk Játékmesterek, hogyan facilitáljunk?

Ez a fejezet a játék megszervezésének módját járja körül. Részletes leírást majd kapsz benne arról, hogyan tudod személyre szabni, megrendezni jeleneteket, irányítani az élményt, illetve ösztönözni a résztvevőket arra, hogy elgondolkodjanak a játék tartalmáról és témáiról, vagy akár tovább gondolják azokat.

A **Csendes éj, rémséges éj** megszervezéséhez mindössze annyit kell tenned, hogy végigolvasod ezt a kézikönyvet, követed a játék előkészítésére vonatkozó utasításokat, és összegyűjtöd a játékosokat egy, a larp lejátszásához megfelelő helyen.

A **Csendes éj, rémséges éj** megszervezésének "terhe és dicsősége" bizonyos mértékű elkötelezettséget igényel, de a larp színpalái mögött végzett munka ugyanolyan gondolatébresztőt kínál, mint amit a résztvevőknek is adhat. Jó lehetőség ez arra, hogy intenzív és tartalmas élményt hozzunk létre mások számára. Nincs szükség hozzá különösebb felkészülésre, csak egy kis jó szándékra és a következő bekezdésekben található instrukciók és javaslatok követésére.

Mostantól kezdve a facilitátorra **Játékmesterként** fogunk hivatkozni, az egyszerűség kedvéért **JM**-nek rövidítve azt.

Menetrend

Megjegyzés a JM-nek: A *-gal jelölt elemek opcionálisak. (lásd: Mechanikák - Ajándékozás fejezet)

Bevezetés - Játékon kívül

Hossza: 30 perc

Helyszín: bármilyen helyiség, lehetőleg egy másik, mint ahol a larpot játsszuk.

Ami történik: A JM összegyűjti a résztvevőket, röviden ismerteti a játék menetét, kiosztja (esetleg kijelöli) a karaktereket, levezeti a workshopban leírt gyakorlatokat, illetve válaszol a résztvevők felmerülő kérdéseire, mielőtt elindítaná a játékot.

Dokumentumok, kellékek és segédanyagok:

- ◇ Eligazítás
- ◇ Karakterlapok

Bevezető az Első felvonáshoz - Játékon kívül

Hossza: 15 perc

Helyszín: bármilyen helyiség, lehetőleg nem az, ahol a larpot játsszuk.

Ami történik: A JM odaadja a játékosoknak elolvasni a Történelmi háttér - 1918 Karácsonya című anyagot, az 1918-ban elérhető ajándékok listáját*, az ajándékokat szimbolizáló kártyákat*, illetve minden játékosnak ad egy tollat.

Dokumentumok, kellékek és segédanyagok:

- ◇ Történelmi háttér - 1918 Karácsonya
- ◇ Elérhető ajándékok listája, 1918*
- ◇ Ajándék kártyák*.

Első felvonás- Karácsony, 1918 - Játékban

Hossza: 30 perc

Helyszín: bármilyen helyiség, lehetőleg nem az, ahol a játékon kívüli workshop és a Levezetés zajlik.

Ami történik: A JM előre berendezi a szobát, benne az 1918-as Napilappal és Menükártyával, poharakkal és valami innivalóval (és lehetőség szerint még pár karácsonyi dekorációval a hangulat megteremtése érdekében), mielőtt a játékosok belépnek. Ezután elindítja az 1918-as év zenei listáját. Amikor a zene elkezdődik, a résztvevők belépnek a szobába, és a játék egészen addig tart, ameddig meg nem szólal az első felvonás végét jelző hang. A felvonás során a JM az olasz család komornyikját / házvezetőnőjét játssza, és személyre szóló levelet ad át a karaktereknek. A felvonás végén, amikor a speciális hang megszólal (az első felvonásban ez az éjféλι harangok hangja), a JM arra kéri a játékosokat, hogy hagyják el a szobát:

.....
“Itt az ideje indulni az éjféλι misére!”
.....

Dokumentumok, kellékek és segédanyagok:

- ◇ Napilap, 1918
- ◇ Menükártya, 1918
- ◇ Levelek az Első felvonáshoz

Bevezető a Második felvonáshoz - Játékon kívül

Hossza: 15 perc

Helyszín: bármilyen helyiség, lehetőleg nem az, ahol a larpot játsszuk.

Ami történik: A JM odaadja a játékosoknak elolvasni a Történelmi háttér - 1919 Karácsonya című anyagot, az 1919-ban elérhető ajándékok listáját*, az ajándékokat szimbolizáló kártyákat*, illetve minden játékosnak ad egy tollat.

Dokumentumok, kellékek és segédanyagok:

- ◇ Történelmi háttér - 1919 Karácsonya
- ◇ Elérhető ajándékok listája, 1919*
- ◇ Ajándék kártyák*.

Második felvonás- Karácsony, 1919 - Játékban

Hossza: 30 perc

Helyszín: bármilyen helyiség, lehetőleg nem az, ahol a játékon kívüli workshop és a levezetés zajlik.

Ami történik: A JM előre berendezi a szobát, benne az 1919-es Napilappal és Menükártyával, utántölti vagy pótolja az innivalókat (és bármi egyéb, opcionálisan használt ételt vagy italt - ebben a felvonásban nyugodtan lehet több és többféle - a Celebrini családnak idén különösen jól megy a szekér), mielőtt a játékosok belépnek. Ezután elindítja az 1919-es év zenei listáját. Amikor a zene elkezdődik, a résztvevők belépnek a szobába, és a játék egészen addig tart, ameddig meg nem szólal a második felvonás végét jelző hang. A felvonás során a JM az olasz család komornyikját / házvezetőnőjét játssza, és személyre szóló levelet ad át a karaktereknek. A felvonás végén, amikor a speciális hang megszólal (a második felvonásban ez a tűzijáték hangja), a JM arra kéri a játékosokat, hogy hagyják el a szobát:

.....
“Ideje kimenni a teraszra, hogy együtt megnézzük a D’Annunzio parancsnok által szervezett karácsonyi tűzijátékot!”
.....

Dokumentumok, kellékek és segédanyagok:

- ◇ Napilap, 1919
- ◇ Menükártya, 1919
- ◇ Levelek a Második felvonáshoz.

Bevezető a Harmadik felvonáshoz - Játékon kívül

Hossza: 15 perc

Helyszín: bármilyen helyiség, lehetőleg egy másik, mint ahol a larpot játsszuk.

Ami történik: A JM odaadja a játékosoknak elolvasni a Történelmi háttér - 1919 Karácsonya című anyagot, az 1919-ban elérhető ajándékok listáját*, az ajándékokhoz tartozó kártyákat*, illetve minden játékosnak ad egy tollat.

Dokumentumok, kellékek és segédanyagok:

- ◇ Történelmi háttér - 1920 Karácsonya
- ◇ Elérhető ajándékok listája, 1920*
- ◇ Ajándék kártyák*

Harmadik felvonás- Karácsony, 1920 - Játékban

Hossza: 30 perc

Helyszín: bármilyen helyiség, lehetőleg egy másik, mint ahol a játékon kívüli workshop és a Levezetés zajlik.

Ami történik: A JM előre berendezi a szobát, benne az 1920-as Napilappal és Menükártyával, utántölti vagy pótolja az innivalókat (és bármi egyéb, opcionálisan használt ételt vagy italt - javasoljuk, hogy a háttérnek megfelelően ebben a felvonásban kevesebb legyen, mint eddig), mielőtt a játékosok belépnek, ezután elindítja az 1920-as év zenei listáját. Amikor a zene elkezdődik, a résztvevők belépnek a szobába, és a játék egészen addig tart, ameddig meg nem szólal a második felvonás végét jelző hang. A felvonás során a JM az olasz család komornyikját / házvezetőnőjét játssza, és személyre szóló leveleket ad át a karaktereknek. A felvonás végén, amikor a speciális hang megszólal (a harmadik felvonásban ez a légi sziréna és bombázás hangja), a JM arra kéri a játékosokat, hogy hagyják el a szobát:

.....
“Gyorsan, mindenki menjen az pincébe, a város bombázása megkezdődött. Olasz hadihajók tüzelnek ránk, Isten segítsen minket!”
.....

Opcionális befejezés: a JM pár perccel előbb elindítja a hangot, de nem mond semmit, innentől nem jelenik meg - a játékban úgy értelmezhető, hogy a Komornyik/Házvezetőnő maga is elmenekült. (Ezt a verziót tapasztaltabb játékosoknál ajánljuk.)

Dokumentumok, kellékek és segédanyagok:

- ◇ Napilap, 1920
- ◇ Menükártya 1920
- ◇ Levelek a Harmadik felvonáshoz

Levezetés, a játék vége - Játékon kívül

Hossza: 30 perc

Helyszín: bármilyen helyiség, lehetőleg egy másik, mint ahol a larpot játsszuk.

Ami történik: A larp vége. A résztvevők mindannyian összeülnek, hogy beszámoljanak a tapasztalataikról, és megvitassák a játék során felmerült témákat. A JM végigviszi a Levezetésben leírt gyakorlatokat, aminek a végén minden résztvevőnek ad egyet a Fiume történelmi háttére c. dokumentumból, illetve megkéri őket, hogy töltsék ki az online visszajelző kérdőívet, ahol leírhatják a játékkal kapcsolatos megjegyzéseiket és javaslataikat.

Dokumentumok, kellékek és segédanyagok:

- ◇ Levezetés
- ◇ Történelmi háttér.

Feladatlista a JM számára

- ◇ Olvasd el a teljes kézikönyvet
- ◇ Nyomtasd ki az anyagokat
- ◇ Készítsd elő, rendezd be a játékkeret
- ◇ Gyűjtsd össze a játékosokat
- ◇ Vezesd le a workshopokat és a bemelegítő feladatokat
- ◇ Bevezetés az Első felvonáshoz
- ◇ Játsszátok le az Első felvonást
- ◇ Bevezetés a Második felvonáshoz
- ◇ Vezesd le a Második felvonást
- ◇ Bevezetés a Második felvonáshoz
- ◇ Vezesd le a Harmadik felvonást
- ◇ Vidd végig a Levezetést és a zárókör visszajelzéseit

Megjelenítés

A **Csendes éj, rémséges éj** egy kamara larp, amely 1918 és 1920 között, Karácsony idején játszódik. A kézikönyv tartalmaz néhány alapvető hangulati kelléket a két kulcselem, a történelmi időszak és a karácsonyi hangulat megjelenítéséhez: ezek a **zene, a nyomtatott anyagok és segédletek**.

Skálázhatóság

A larp játszható nagyon szimbolikusan, amennyiben csak a kézikönyv által biztosított kulcselemeket és a bekezdésben felsorolt kiegészítőket használod: ez a Minimalista változat. Emellett a **Csendes éj, rémséges éj** tökéletesen alkalmas arra is, hogy 360°-os megközelítésben játsszuk, erről bővebb leírást a 'Látványos változat' bekezdésben találsz.

A helyszín előkészítése a játékhoz

Ehhez a larp-hoz mindössze egy nagy szobára van szükség, ahol mindenki számára van elég hely leülni, és esetleg egy asztalra, azonban a **Csendes éj, rémséges éj** akkor működik a legjobban, ha két szoba is rendelkezésünkre áll, hogy két különálló helyiséget biztosítsunk - egyet a játék előtti workshopnak, a felvonások közötti rövid intermezzóknak és a levezetésnek, egyet pedig a larp lejátszásához, ami egy családi otthon nappaliját jeleníti majd meg.

Minimalista változat

Alapszükségletek a larp lejátszásához:

- ◇ karakterenként egy szék
- ◇ egy kicsi asztal
- ◇ karakterenként egy pohár
- ◇ valami innivaló, amivel koccintani lehet - ez lehet egyszerűen víz, vagy bármi karácsonyi hangulatú ital, például almalé, bor stb.
- ◇ zene lejátszására alkalmas eszköz
- ◇ a kéziókönyvben leírt kellékek és segédanyagok kinyomtatva
- ◇ elkülönített tér a játék helyszínéül szolgáló szobában a workshop/intermezzók számára

Megjegyzés a JM-nek: Vond be a játékosokat a terem és az asztal elrendezésébe - ez nyugodtan lehet akár a workshop része is. A játékosok az egyes felvonások elején kerülnek majd karakterbe, amikor elhagyják a játékon kívüli területet és belépnek a játéktérbe.

Még a larp nagyon szimbolikusan, minimalista változatában is erősen ajánlott legalább néhány extra elemet beépíteni a karácsonyi hangulat megteremtéséhez.

Tegyél egy **szegfűszeggel és fahéjjal díszített narancsot vagy egy illatos karácsonyi gyertyát** a szobába: az illatok könnyen idéznek fel különféle emlékeket, ezért ez az egyszerű és olcsó trükk nagyon hozzátehet a larp hangulatához.

Látványos változat

Ha már megvannak az előző bekezdésben leírt alapvető elemek, számos további kiegészítővel fokozhatod a **Csendes éj, rémséges éj** látványát és hangulatát, hogy még könnyebben átélhetővé tudd az játékot.

JM-ként használhatsz az alábbi javaslatok közül egyet vagy többet, de akár újakat is nyugodtan kitalálhatsz.

Vintage karácsonyi dekoráció: gyertyák vagy lámpások, fagyöngy ágak, piros szalagok, karácsonyi terítő, fenyőtobozokból készült asztaldísz, adventi koszorú.

Ételés ital: a játéksorán a szereplők minden felvonásban koccintanak és köszöntőt mondanak, így az almalé, a bor, a forralt bor mind találó italok lehetnek. Ezen kívül egy kis svédasztalt is összeállíthatsz fahéjas keksszel, karácsonyi édességekkel, cukrozott vagy fahéjas alma- és narancsszeletekkel, sajtokkal, szőlővel.

Teríték: Ha hangulatos környezetet szeretnél teremteni és ennek megfelelő ételeket és italokat felszolgálni, akkor a történelmi korszakhoz illeszkedő tálcákat, poharakat, kancsókat és evőeszközöket érdemes használnod. Anélkül, hogy túlbonyolítanánk a dolgokat, az olyan anyagok, mint a fa, az üveg, az ón és az acél, valamint a nem kirívóan modern design remekül működnek erre a célra!

Jelmezek és kiegészítők: A **Csendes éj, rémséges éj** látványos módon történő megvalósításához az utolsó simítás az, hogy arra biztatjuk a résztvevőket, próbáljanak meg minél inkább a játék helyszínéül szolgáló történelmi kornak megfelelő öltözetet viselni. Ahogyan az előzőekben is említettük, nem szükséges a teljes történelmi hitelességre törekedni - a klasszikus öltözködés jó iránymutató lehet: nadrág, ing, nadrágtartó és nyakkendő vagy csokornyakkendő a férfi karaktereknél; szoknya, blúz, egyszerű pulóver és sálkendő a női karakterek esetében.

Mechanika

A larp az alábbi egyszerű mechanikákkal dolgozik:

Komornyik/Házvezető

A larp során a JM az olasz család komornyikjának/házvezetőjének szerepét játssza, mivel náluk kerül sor a közös karácsonyi ünnepségre. Az ő feladata, hogy figyelje a játékot, kézbesítse a leveleket, amelyeket a különböző karakterek kapnak a felvonások közben, és rendelkezésre álljon, ha a játékosoknak a játékon kívül bármilyen segítségre lenne szükségük.

Játékon kívüli kérdések a komornyik/házvezető felé

Amennyiben a játék során bármelyik résztvevőnek kérdése adódik a játékszabályokkal, mechanikával vagy bármi más, játékkal kapcsolatos, de nem a játék menetét érintő (in-game) dologgal kapcsolatban, akkor odamehet a JM-hez, és használhatja a következő mondatot: "Négyszemközt szeretnék Önnel beszélni".

Ez jelzi a JM-nek és a közelben lévő többi játékosnak, hogy ez nem egy játékon belüli beszélgetés, és hogy a játékosok erre az időre nyugodtan figyelmen kívül hagyhatják a JM-mel beszélgető társukat.

Felvonások kezdete

Minden felvonás elején a JM elindítja a zenei listát (lásd a Zene című fejezetet), ez jelzi a játék kezdetét.

A játék minden játékos számára külön-külön kezdődik, amint belépnek a larp lejátszására kijelölt térbe - ez a játékban a Celebrini család nappalija, ahol a két család vacsora után összegyűlik.

Felvonások vége

Minden felvonás egy specifikus hanggal (nem dallal) ér véget, ekkor a komornyik/házvezető felszólítja a szereplőket, hogy hagyják el a szobát (lásd a Zene című fejezetet). A workshop során mindenképpen mondjuk el a játékosoknak, hogy a daloktól eltérő hang a felvonás végét jelzi majd.

Pohárköszöntő

A két családfőnek minden felvonás során pohárköszöntőt kell mondania. Az első pohárköszöntőt a házigazda, Celebrini úr mondja, majd őt követi a vendég Petrović úr. Utánuk bárki csatlakozhat egy saját pohárköszöntővel. A pohárköszöntő mechanikája

arra szolgál, hogy a játékosok lehetőséget kapjanak arra, hogy nagyobb közönség előtt hozhassanak szóba valamit a karakterükről, azok politikai és személyes nézeteiről, valamint az őket érintő hírekről.

Levelek

Az egyes felvonások során bizonyos szereplők leveleket kapnak a külvilágból. A levelek arra szolgálnak, hogy kihangsúlyozzák és érzékletesen mutassák be a problémáikat, politikai nézeteiket és néha titkaikat. A levelek megérkezése arra hivatott, hogy személyes és kollektív szinten is ritmust adjon az élménynek.

Megjegyzés a JM-nek: Fontos, hogy a JM előzetesen elolvassa az összes levelet, így tudja majd minél jobban elősegíteni a játékosok számára a bevonódást. Egyrészt azzal, hogy megfelelő magyarázatot és tanácsokat ad, másrészt azzal, hogy a felvonások során hatásos módon hozza be leveleket, ritmust adva ezzel a családi drámának.

Játékelemek

Az alábbi két játékelem minden felvonás alatt megjelenik majd a játéktérben.

A Napilap, ami az elmúlt év legfontosabb eseményeit bemutató rövid cikket tartalmazza. Célja, hogy betekintést nyújtson Fiume aktuális politikai és történelmi helyzetébe.

A Menükártya, ami egy kis ízelítőt nyújt a háború utáni rijekai középosztály életéből, de ugyanakkor jól bemutatja azt is, hogy a politikai környezet hogyan hat a mindennapi életre.

Ajándékok

Ez a mechanika opcionális, a JM eldöntheti, hogy beépíti-e a játékba vagy sem.

Az ajándékozási mechanikát úgy találtuk ki, hogy egyfelől további személyes kapcsolódási pontokat adhasson a karaktereknek, másfelől (és ez volt a fő szándék), hogy játékos betekintést nyújtson az 1918 és 1920 közötti fiumei gazdasági helyzetbe: infláció, növekvő áruhiány a piacon, Fiume olaszosítása D'Annunzio megszállása alatt, és az ebből fakadó esélyegyenlőtlenység az olasz és horvát fiumei családok között.

Hogyan működik az ajándékozás?

A felvonások előtti bevezető során minden szereplő vásárolhat egy vagy két ajándékot, és eldöntheti, hogy ki(k)nek adja majd azokat.

Az ajándékokat a rendelkezésre álló tételek listájából lehet kiválasztani, az ott a feltüntetett aktuális árak alapján.

Minden karakter kap egy listát a piacon elérhető tárgyokról, valamint egy, az ajándékot szimbolizáló karácsonyi üdvözlőkártyát (Ajándék kártyát). Néhány esetben egy résztvevő két ajándékot is adhat.

A bevezetőben minden egyes karakternél meg van adva az az összeg is, amit az adott Karácsonykor elkölthetnek a pénzügyi helyzetüknek megfelelően.

Az Ajándék kártyák részben már előre meg vannak írva, személyre szabniuk viszont az egyes játékosoknak kell azokat az ajándékozó és a megajándékozott nevével és az ajándék típusával.

Az egyszerűség kedvéért senki sem vehet kettőnél több ajándékot felvonásonként, még akkor sem, ha lenne rá pénze.

Ajándék kártya példa:

.....
Kitől: Antonio Kinek: Andrea
Remélem, tetszik az ajándékom, egy eperlekvár
.....

Az egyes felvonások során a játékosok döntésére van bízva, hogy mikor adják át az ajándékokat.

Az ajándékot a játék során szimbolikusan az Ajándék kártya jelképezi.

Biztonság és fizikai interakciók

Mint arról már a bevezető Workshopon is szót ejtettünk, a Csendes éj, rémséges éj egy olyan larp, ami esetlegesen erősen bevonhatja érzelmileg a résztvevőket, és ahogy a felvonások során a történet halad előre, a játék okozhat szorongást, vagy kelthet bennük feszültséget.

Ilyenkor a játékosok használhatják a **“Cut”** (“Vágás”) biztonsági szót, hogy jelezzék a többieknek, hogy valami (egy mondat, gesztus, fizikai kontaktus stb.) kellemetlenséget okoz nekik, és egyúttal megkérjék a többi játékost, hogy csökkentsék a jelenet intenzitását.

Ha viszont a játékosok bármilyen okból nem akarnak részt venni vagy szemtanúi lenni egy számukra zavaró játékbeli interakciónak, akkor nyugodtan megtehetik, hogy figyelmen kívül hagyják, ami éppen történik, és eltávolodnak a jelenettől; ezt a mechanizmust **“Kilépés”**-nek (“Opt-out”-nak”) nevezzük.

Mivel a larp erősen dialógus-alapú, nem igényel fizikai interakciót a résztvevők között. A három felvonás során felgyülemlett feszültség könnyen elveszhet, ha a fizikai agresszió mint szelep megjelenik, ezért minden konfliktus kizárólag verbális szinten zajlik.

Megjegyzés a JM-nek: A biztonsági funkciók részletes leírását lásd a ‘Workshop’ című fejezetben.

Karakterek

A Csendes éj, rémséges éj egy nyolcszereplős larp, négy szereplő a Celebrini család tagja, akik olasz származású fiúmeiek; négy szereplő pedig a Petrović család tagja, akik horvát származásúak, magyar felmenőkkel.

Minden karakter rövid leírása megtalálható a Karakterlapon, míg az évek során bekövetkező változásait a felvonások bevezetője foglalja össze. Mindkettő megtalálható elrendezve és nyomtatásra készen a kézikönyv függelékében.

Megjegyzés a JM-nek: Fontos, hogy a JM előzetesen elolvassa az összes karaktert. Egyrészt hogy minél jobban tudja támogatni a résztvevők játékélményét az esetlegesen szükséges magyarázatokkal és tanácsokkal, másrészt hogy a karakterek fejlődését kívülről figyelve jól szórakozhasson a larp során.

A Csendes éj, rémséges éj karakterei, mivel a larp az 1920-as évek történelmi környezetében játszódik, és a családi kapcsolatokra helyezi a hangsúlyt, mindannyian meghatározott neműek. Mindemelllett **bármelyik karaktert szabadon játszhatja bármilyen játékos.**

Az olasz család

A Celebrini család tagjai a szülői házaspár, Antonio és Maria Elena, valamint gyermekeik: Gabriele, az idősebb fiú, aki a Petrović család lányának vőlegénye, és Andrea / Andreia, az ő öccse / húga. Ez utóbbi egy olyan szerep, amelynek nincs meghatározott neme, és játszható férfi vagy női karakterként is.

A horvát család

A horvát család tagjai a szülői házaspár, Josip és Ana, valamint lányuk, Katarina, illetve Erzsébet, egy magyar származású fiú, aki Josip édesanyja és egyben Katarina nagymamája.

Karakterek közti kapcsolatok

A larp kezdetén a karakterek kapcsolatai elsősorban a saját családi körükön belül mozognak. Kivételt képez Maria Elena (az olasz édesanyja) és Erzsébet (a magyar nagymama), akik a háború alatt ismerkedtek meg, amikor önkéntesként dolgoztak a Vöröskeresztnél, és akik összehozták Katarina és Gabriele esküvőjét. Utóbbiak szintén ismerik egymást korábról, de csak felületesen.

A családtagokhoz fűződő viszonyokat a résztvevők a bevezető workshop során elmélyíthetik és személyesebbé tehetik, de a karakterek közötti személyes kapcsolatok alakulása igazán a larp során bontakozik majd ki. A **Csendes éj, rémséges éj** élményének lényege valójában a karakterek közötti kapcsolatok felfedezésében rejlik, és abban, hogy ezek a kapcsolatok hogyan változnak az évek során és a Fiumében kibontakozó történelmi események tükrében.

A részletes karakterleírásokat lásd: 1. FÜGGELÉK - KARAKTERLAPOK

Segédletek és nyomtatott anyagok

A **Csendes éj, rémséges éj** végigjátszásához szükséged lesz néhány nyomtatott segédletre.

Ezek egy része játékon kívüli (out-of-game) anyag, ezeket a bevezető workshopon, a felvonások közötti intermezzókban és levezetés során kapják majd meg a játékosok.

Másik részük játékon belüli (in-game) kellék, ezeket viszont már a karakterek kapják majd meg a három felvonás során. A fentiek mind megtalálhatóak elrendezve és nyomtatásra készen a kézikönyv függelék részében.

A következő bekezdésben felsoroljuk és részletezzük, hogy mik ezek az anyagok pontosan, és hogy mikor kerülnek kiosztásra a játékosoknak.

Játékon kívüli (out-of-game) segédletek, anyagok

Workshop

A Workshop leírása egy olyan, a JM-nek szánt segédlet, amely a játék megkezdéséhez szükséges információkat és tennivalókat tartalmazza. Javasoljuk, hogy legyen belőle kéznél egy nyomtatott példány is.

Karakterlapok

A JM karakterlapokat a workshop során adja oda a játékosoknak, miután a karakterek kiosztásra kerültek.

Ajándéklista

Az egyes felvonások kezdete előtt, az intermezzo alatt a JM minden játékosnak ad egy példányt az Ajándéklistából - ez egy olyan lista, ami tartalmazza az abban az évben elérhető árucikkeket, illetve azok árait. Három Ajándéklista van, évenként egy-egy, a három felvonáshoz igazodva.

Bevezető a felvonásokhoz

A JM minden felvonás előtt ad egy írásos bevezetőt az egyes játékosoknak. Az első felvonás esetében ez csupán Rijeka városának történelmi hátterét tartalmazza az 1918-as évre vonatkozóan, és mindenkinek ugyanaz. A második és harmadik felvonásban a bevezető személyes és minden egyes karakternél egyedi; tartalmazza mind az elmúlt év történelmi hátterét, mind az egyes karakterekre vonatkozó legfontosabb személyes híreket.

Levezetés

A Levezetés egy olyan segédlet a JM számára, ami azokat a tevékenységeket és szempontokat tartalmazza, amelyeket a larp befejezése utánra állítottunk össze a játékosoknak. Javasoljuk, hogy legyen belőle kéznél egy nyomtatott példány is.

Historical overview

Ezt a segédletet az összes résztvevő kézhez kapja a Levezetés végén. A segédlet a felvonások történelmi bevezetőjéből áll, kiegészítve egy bekezdéssel, ami elmagyarázza, mi történt Rijekában a Vörös Karácsony után. A résztvevők hazavihetik magukkal, így kézzelfogható emléküik lesz az eseményről, és lehetőséget kapnak arra, hogy többet is megtudjanak Rijeka történelméről minden olyan aspektusáról, ami érdekli őket.

Játékban megjelenő (in-game) segédletek, anyagok

NAPILAPOK

A JM minden felvonás elején az asztalra helyezi az elmúlt év legfontosabb híreit összefoglaló Napilapot. Három újság van, évenként egy, amely mindig kapcsolódik az egyes felvonásokhoz

La Voce del Popolo 1918 - Főcímek

VÉGE A HÁBORÚNAK!

Ausztria és Magyarország különbékét köt

1918 novembere óta a zűrzavar és a politikai feszültség minden eddiginél nagyobb mértékű Rijekában. A város jövője kétséges, így az olaszpártiak és a horvátpártiak hetek óta szemben állnak egymással, miközben a szövetséges hatalmak döntésre várnak...

MEGKEZDŐDIK A SZÖVETSÉGGÖZI MEGSZÁLLÁS

Olasz, francia és brit katonák a városban

Az olasz csapatok érkeztek meg először, és nem ütköztek ellenállásba; a horvátok visszavonultak vagy a vasútállomásra szorultak. Ezután a franciák, főleg színesbőrű katonák, elfoglalták a kikötő területét. Utolsóként a brit gyalogság érkezett.

FIUME KÉT KORMÁNYA

Rivális tanácsok: Szerb-Horvát és Olasz

Mind Olaszország, mind az új Szerb-Horvát-Szlovén Királyság szuverenitást követelt "irredentista" ("fel nem szabadított") népességükre hivatkozva. Az Olasz Nemzeti Tanácsot a Fialat Fiume támogatja.

La Voce del Popolo 1919 - Főcímek

A FIUME-KÉRDÉS

A város jövője továbbra is bizonytalan

A párizsi békekonferencia megoldatlanul hagyta a fiumei olasz-délszláv kérdést. Wilson, az Egyesült Államok elnöke a vitában nyíltan a szlávok oldalán áll.

D'ANNUNZIO TAKES FIUME

A szövetségi csapatok úgy döntenek, elhagyják a várost.

Szeptember 12-én olasz nacionalista irreguláris erők elfoglalják a várost a költő Gabriele D'Annunzio vezetésével. D'Annunziót Fiume kormányzójává nevezik ki, aki ezzel felveszi a Parancsnok címet. A cél: a város Olaszországhoz csatolása.

A Költő cselekvésre buzdítja az olaszokat

"Betegen feküdtem az ágyamban. Felkeltem, hogy válaszoljak a hívásra..."

Nagygyűlések a színházban, nyilvános gyülekezések a téren, beszédek az erkélyről, D'Annunzio nem csak Fiume népét tüzezi fel, hanem egész Olaszországban terjesztett röplapokat nyomtat, amelyek cselekvésre szólítják fel a népet...

La Voce del Popolo 1920 - Főcímek

AZ ÉLET VÁROSA

Az egész világ fiumét csodálja

Az Élet Városában vagyunk, ahol az új ötletek, az etika és az értékek fényes jövő megteremtésére hivatottak. A futurizmus megalapítója, Marinetti, Guglielmo Marconi, Arturo Toscanini mindannyian eljöttek, hogy tanúi legyenek ennek a forradalomnak...

Carnarói Olasz Kormányzóság

Egy független város új alkotmányjal

Augusztus 12-én D'Annunzio kihirdeti a forradalmi szindikalizmus értékein alapuló Carnarói Olasz Kormányzóság létrejöttét. E forradalmi szindikalista értékeket az egyedülállóan forradalmi *Carnarói Alkotmányban* fogalmazzák meg.

HÁBORÚS KARÁCSONY?

Az olasz ultimátum Szentestén hatályát veszti

November 12-én Olaszország és a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság aláírja a rapallói egyezményt, amely Fiumét független állammá nyilvánítja. D'Annunzio nemet mond, és az olasz hadsereg elfoglalja a várost. December 21-én a kormányzóság kihirdeti a hadiállapotot...

MENÜKÁRTYÁK

Minden felvonás elején a JM az asztalra helyezi a Celebrini család által felszolgált karácsonyi vacsora menüjéét. A menü minden évben más és más, és nemcsak a család anyagi jólétét szimbolizálja, hanem a Rijeka városában zajló kulturális fejlődést is, valamint az olaszosítás irányába való elmozdulást, amelyet D'Annunzio a fiumei kaland évei alatt folytatott.

Összesen három menükártya van, évenként egy-egy, a három felvonáshoz igazodva.

Karácsonyi Menü 1918

(olasz és magyar-horvát ételek)

- ◇ Halászlé
- ◇ Édesség
- ◇ Frittole (olasz édes sült tészta)
- ◇ Polenta, Krumpli
- ◇ Töltött káposzta
- ◇ Bejgli

Karácsonyi Menü 1919

(Nagyon gazdag, kizárólag olasz menü futurisztikus ételekkel)

- ◇ "Tramezzini Traidue" (háromszög szendvicsek)
- ◇ "Halhatatlan" pizstráng
- ◇ "Herodias" rizs
- ◇ Habzóbor
- ◇ Panettone
- ◇ "Polibibita" (alkoholos koktél)

Karácsonyi Menü 1920

- ◇ Sült hal (helyi fogás)
- ◇ Krumpli
- ◇ Panettone

LEVELEK ÉS KÉPESLAPOK

Az egyes felvonások során bizonyos karakterek rövid leveleket vagy üdvözlőlapokat kapnak, amik gyakran tartalmaznak róluk szóló híreket is, esetleg betekintést nyújtanak a fejlődésükbe.

A JM, aki a komornyik/házvezető szerepében van jelen, a felvonás során saját belátása szerint kézbesíti a leveleket, ügyelve arra, hogy ne egyszerre adja át mindet, hanem hagyjon némi időt két levél között, hogy a karakterek elolvashassák és megoszthassák vagy véleményezhessék annak tartalmát a többiekkel.

Itt találod a levelek teljes listáját, felvonásonként sorba rendezve, a JM-nek szóló esetleges megjegyzésekkel, hogy hogyan kell eljuttatni őket a karakterekhez.

Megjegyzés a JM-nek: Ahogy fentebb említettük, a sorrend nem lényeges, a JM-en múlik, hogy mikor kézbesíti a leveleket, figyelembe véve a játék hangulatát és a résztvevők bevonását is. Ha például egy karakter látszólag a háttérben van, és nem a jelenet középpontjában, akkor lehet, hogy ez a megfelelő időpont a levelének kézbesítésére.

A *-gal jelölt levelekre mindenképp fordíts figyelmet - ezeknek szerepük van a cselekményelőremozdításában.

◇ ELSŐ FELVONÁS:

Kézhez kapja: **Antonio Celebrini**

**Tisztelt Celebrini úr!
A Fiumei Olasz Nemzeti Tanács meghívja a Nagyrabecsült Olasz Közösség minden tisztelt tagját, hogy csatlakozzanak az összejövetelhez, amely Fiume az Olasz Királyság fennhatósága alá való tartozását támogatja. A gyűlésre december 28-án kerül sor. Résztvételi szándékát, kérjük szíveskedjen jelezni.*

Kézhez kapja: **Josip Petrović**

**Tisztelt Petrović úr!
A Fiumei Horvátok Nemzeti Tanácsa meghívja a Nagyrabecsült Horvát Közösség minden tisztelt tagját, hogy csatlakozzanak az összejövetelhez, amely Fiume a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság fennhatósága alá való tartozását támogatja. A gyűlésre december 27-én kerül sor. Résztvételi szándékát, kérjük szíveskedjen válaszlevélben jelezni.*

Kézhez kapja: **Erzsébet Petrović**

**Drága Erzsím! Boldog Karácsonyt és áldott Új Évet kívánok Neked! Remélem, jó egészségnek örvendesz, mert van egy jó hírem számodra - emlékszel Marika jóképű fiára, akit korábban említettem neked? Képzeld, János ismét facér! Arra gondoltam, nem lenne-e kedved meghívni őt egy teára, hogy a kis Katarinával jobban megismerhessék egymást? Szerető barátnőd, Emma*

◇ MÁSODIK FELVONÁS

Kézhez kapja: **Andrea / Andreina Celebrini**

Kedves Andre! Boldog Karácsonyt kívánok neked és a családnak! Imádkozom, hogy jövő héten felvételt nyerjünk az Arditiba. Szeretettel, Fabrizio

Kézhez kapja: **Maria Elena Celebrini**

**Mélyen Tisztelt Celebrini Asszony! D'Annunzio úr elfogadta meghívását, és szívesen csatlakozna Önhez január 2-án egy közös ebédre. Üdvözlettel, Fulvio Balisti, titkár*

Kézhez kapja: **Gabriele Celebrini**

Gabriele, öreg barátom - Congratulazioni a házasságodhoz! Úgy hallom, Katarina gyönyörű nő - nagy kár, hogy nem olasz, de hát ilyen az élet, nem igaz? A távolból koccintunk az egészségetekre és a számtalan jövőbeli gyermekre, akikkel az Ég megáldja majd a házasságotokat! Unokatestvéred, Giovanni

Kézhez kapja: **Ana Petrović**

Kedves Ana! A feminista kollektíva minden elvtársa nevében meleg üdvözlésünket küldjük neked. A Karácsony a meghittség és a kölcsönös támogatás különleges pillanata a családban, ami egyben remek alkalom lehet arra, hogy megosszuk a függetlenségről és a feminista tudatosságról alkotott elképzeléseinket a családukból élő nőkkel: lányainkkal, sógornőinkkel, anyósainkkal. Szívből jövő öleléssel, A Feministák Fiumei Ligája

Kézhez kapja: **Erzsébet Petrović (neé Kovács)**

Kedves Erzsébet! Szívből kívánok neked Áldott Karácsonyt! Számíthatunk rá, hogy nemsokára csatlakozol hozzánk Budapesten? Szeretettel öllelek, Ilona

Kézhez kapja: **Josip Petrović**

Kedves Josip, Boldog Karácsonyt neked és a családnak! Édesanyádtól tudom, hogy az új fejlemények ellenére sem hagyod el Rijekát. Kérlek, vigyázzatok magatokra! Imádkozunk értetek. A Marinkovic család

Kézhez kapja: **Antonio Celebrini**

Kedves Antonio! Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kívánok neked és családnak! Reméljük hamarosan unokákról hallunk majd híreket! Üdvözlettel, Marco Alessi

◇ HARMADIK FELVONÁS

Kézhez kapja: **Andrea / Andreina Celebrini**

**Merre vagy? Azt mondják, hogy ma este támadásra készül az olasz hadsereg. Azonnal foglald el a posztod, ha tényleg olyan bátor vagy, mint amilyennek mondd magad! Minden Arditinak kötelessége megvédeni Fiumét! Quis contra Nos? Fabrizio*

Kézhez kapja: **Ana Petrović**

Megjegyzés a JM-nek: ez a levél Petrovićné címzéssel érkezik, a komornyik/házvezetőnő átadja Anának, de valójában a levél az anyósának, Erzsébetnek szól. A tévedés a játékban, annak részeként történik, és ha a komornyikot/házvezetőnőt kérdőre vonják, ő elnézést kér a hölgyvendég vezetéknevével kapcsolatos félreértés miatt.

**Kedves Petrovićné, Sikerült elrendezni az unokája biztonságos Budapestre jutását, ahogyan azt Ön kérte. Kérjük, holnap hajnali 2 órakor kísérje el őt a helyszínre. Csomagoljanak meleg ruhát, az út hosszú lesz, és Magyarországon télen hideg van.*

Kézhez kapja: **Maria Elena Celebrini**

Megjegyzés a JM-nek: ez a levél Signora Celebrini címmel érkezik, a komornik/házvezető átadja Maria Elenának, de valójában a levél a menyének, Katarinának szól. A tévedés a játékban, annak részeként történik, és ha a komornikot/házvezetőt kérdőre vonják, ő elnézést kér a hölgy vezetéknevével kapcsolatos félreértés miatt.

.....
**Katka, napsugaram - Boldog Karácsonyt Neked!
Találkozzunk ma este a szokásos helyen, miután
az éjféle harangszó elhallgatott. Várni foglak,
szerelmem. Ezer gyengéd csókot küldök édes
rózsás arcocskádra! Azzal, hogy elárultad, hogy
gyermeket vársz, a világ legboldogabb emberévé
tettél. Örökké a Tiéd, Pietro*
.....

Kézhez kapja: **Gabriele Celebrini**

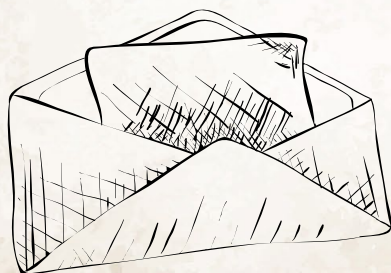
.....
**Kedves Gabriele, Vagy inkább Gabrijel
manapság? Boldog Karácsonyt kívánok Neked!
Add át üdvözetem kedves feleségednek is. Fabio*
.....

Kézhez kapja: **Josip Petrović**

.....
*Drága Josip és Ana, Áldott Karácsonyt kívánunk
nektek és az egész családnak! Reménykedünk,
hogy biztonságban vagytok. Kérlek szóljatok, ha
bármiben a segítségetekre lehetünk. Imádkozni
fogunk értetek. A Tomić család*
.....

Kézhez kapja: **Erzsébet Petrović (szül: Kovács)**

.....
*Édes Erzsím! Kellemes Karácsonyi Ünnepeket
kívánunk neked és családnak! A kis Katit
szívesen fogadjuk, amint megérkezik Budapestre.
Kérlek, tudasd velünk, ha még bármiben a
segítségére lehetünk. Vigyázzatok magatokra!
Emma*
.....



AJÁNDÉK KÁRTYÁK

Az Ajándék kártyákat az intermezzók alatt, a felvonások között (tehát játékon kívül) töltik ki a játékosok, de karakterként hozzák be azokat a játékba, és akkor adják át az ajándékozottnak, amikor jónak látják.

Megjegyzés a JM-nek: Mielőtt elindítod az egyes felvonásokat, győződj meg róla, hogy a játékosok magukkal hozzák a többieknek szánt Ajándék kártyákat a játéktérbe.

Zene

A zene fontos eleme a Csendes éj, rémséges éj menetének, és az a célja, hogy megteremtse a megfelelő hangulatot a larp minden egyes felvonásához.

Minden felvonásnak megvan a maga egyedi lejátszási listája, ami egy adott hanggal végződik. Ez a hang jelzi majd a résztvevők felé az adott felvonás végét.

Minden listában a kor népszerű számai és karácsonyi dalai szerepelnek, mind olasz, mind horvát nyelven.

Az első felvonás végén harangszó hívja a híveket az éjféle misére.

A második felvonás végén a Gabriele D'Annunzio által szervezett tűzijátékkal ünneplik a Karácsonyt.

A harmadik felvonás végén a Véres Karácsony bombázásának hangjai hallhatók.

Az alkotók összeállítottak a Spotify-on egy külön lejátszási listát a JM számára.

A lejátszási lista minden egyes felvonáshoz körülbelül 45 perc hosszú.

Megjegyzés a JM-nek: Az egyes felvonások alatt ajánlott DJ-ként is jelen lenni, a hangulathoz jobban illeszkedő zenét betenni, vagy esetleg dalokat kihagyni, és így a felvonást addig játszani, ameddig a JM jónak látja. Lehetséges, hogy csúszás miatt kevesebb idő áll majd rendelkezésre, vagy épp ellenkezőleg: több idővel gazdálkodhatunk, és van lehetőség 30 percnél hosszabb felvonások lejátszásához is.

Általánosságban elmondható, hogy ha a JM úgy látja, hogy egy adott felvonásban a karakterek már minden lényeges témát és szempontot kifejtettek

és feltártak, és a játék intenzitása csökkenőben van, akkor lehetséges, sőt ajánlott a felvonást hamarabb lekerekíteni a záróhang elindításával.

Ez a megoldás lehetővé teszi, hogy több játékidő maradjon az esetleges következő felvonásokra, vagy a Levezetésre.

Megjegyzés a JM-nek: A harmadik felvonás végén a légiriadó és a bombák hangja nem korhű, mivel a légoltalmi szirénák jelentős részét a II. Világháború alatt telepítették. A szerzők tudatos döntése volt, hogy az ágyúzás helyett egy olyan, ismertebb hangot választottunk, ami sokkal egyértelműbben kelti a játékosokban azt az érzést, amire törekedtünk.

Spotify Zenelista

A Zenelistát az alábbi linken vagy a QR-kód beolvasásával érheted el.

 [Spotify Zenelista](#)



Mellékeljük az egyes felvonásokhoz tartozó számcímek listáját arra az esetre, ha a Spotify link nem elérhető, vagy a zenét más platformon, esetleg offline lejátszásra kell előkészítened. Ha nem találsz a konkrét dalokat, nyugodtan használj régi stílusú zenéket és karácsonyi dalokat nem túl modern feldolgozásban. A valójában lényeges és megkerülhetetlen hangok egyedül azok, amik a felvonásokat zárják: a harangszó, a tűzijáték és a bombázás.

Felvonás I

1. *Come pioveva - Armando Gill*
2. *Over there - Caruso*
3. *Fidgety feet - Original Dixieland Jazz Band*
4. *Razzia - Inconnu*
5. *Tiger rag - Original Dixieland Jazz Band*

6. *Over there - Nora Bayes*
7. *Tu scendi dalle stelle - Traditional, Luciano Pavarotti*
8. *Vaselje Ti Navjesucijem - Pjevacko Drustvo Podgorac*
9. *At the jazz band ball - Original Dixieland Jazz Band*
10. *Vipera - E. A. Mariio, Sergio Bruni*
11. *Rockaby your baby - Al Jolson*
12. *Livery stable blues - Original Dixieland Jazz Band*
13. *O surdato 'nnamurato - Roberto Murolo*
14. *Ostrich walk - Original Dixieland Jazz Band*
15. *Liberty bell - The Peerless Quartet*
16. *Oui oui Marie (Recorded 1918) - Arthur Fields*
17. *Church tower clock bell Strikes 12 O'clock*

Felvonás II

1. *Pesciolino - Elvira Donnarumma*
2. *Bella ca bella sì - Armando Gill*
3. *Zingarella - Elvira Donnarumma*
4. *La donna è mobile - Luciano Pavarotti*
5. *Ti voglio tanto bene - Beniamino Gigli*
6. *Vieni sul mar - Traditional, Enrico Caruso*
7. *Adeste fidelis - Andrea Bocelli*
8. *O pastiri, cudo novo - Krunoslav-Kico Slabinac*
9. *Libiamo ne' lieti calici, Brindisi - La Traviata atto I - Renata Tebaldi*
10. *Mamma mia, che vo' sapè - Emanuele Nutile, Enrico Caruso*
11. *Musica proibita - Stanislas Gastaldon, Enrico Caruso*
12. *Core signore - Elvira Donnarumma*
13. *Io. 'na chitarra e 'a luna - Elvira Donnarumma*
14. *Cavalleria rusticana: "Viva il vino spumeggiante" - Pietro Mascagni, Luciano Pavarotti*
15. *Firework sounds*

Felvonás III

1. *Piano concerto No. 3, Op. 30 in D minor: Allegro ma non troppo* - *Sergei Rachmaninoff*
2. *6 Romances, Op. 16: No. 1. Lullaby (arr.: Rachmaninov for piano)* - *Sergei Rachmaninoff*
3. *Astro del ciel* - *Franz Xaver Gruber, Coro Polifonico Santa Cecilia di Inzago*
4. *Narodi nam se* - *Braca u Kristu*
5. *Liebesleid (Love's sorrow)* - *Fritz Kreisler, Sergei Rachmaninoff*
6. *Piano concerto No. 3, Op. 30 in D Minor: Finale: Alla breve* - *Sergei Rachmaninoff*
7. *Air raid siren warning alarm*
8. *Blasting explosion in mine*

Workshop

A larp előtti workshop arra szolgál, hogy eligazítsa és felkészítse a résztvevőket a hamarosan kezdődő játékra.

Miután a játékosok összegyűltek, a JM pár szóban üdvözli őket, majd röviden ismerteti a larpot, a témákat, a játékmechanikát, a karaktereket, illetve bármi, az utolsó pillanatban felmerülő esetleges észrevételt.

Az alábbi inkább szántuk egy vázlatnak a workshop levezetéséhez, mintsem egy felolvasásra szánt beszédnek - nyugodtan fogalmazd át a saját szavaidhoz illően.

Bevezető a Workshophoz

Üdvözlünk a Csendes éj, rémséges éj című élszereplős szerepjátékban (larp), amely a Fiume Crisis projekt részeként jött létre.

A Csendes éj, rémséges éj larp egy horvát és egy olasz családról, akik együtt ünneplik a Karácsonyt az első világháború utáni zűrzavaros idők Fiuméjében (mai nevén: Rijeka), D'Annunzio megszállása idején. A forgatókönyv három felvonásra oszlik, amelyben a szereplők 1918, 1919 és 1920. december 24-én, Szenteste találkoznak.

A larp egy olyan játék, amelyben minden résztvevő egy karaktert játszik. Ehhez a larp-hoz a karaktereket a szerzők írták meg, de a ti feladatotok lesz életre kelteni és úgy játszani őket, ahogyan jónak látjátok.

Nem kell hosszú szövegeket megjegyezni, nincs rendező és nincs közönség sem, aki megítélné a teljesítményeteket. Azért vagyunk itt, hogy jól érezzük magunkat együtt, felfedezzük a karaktereket és egy talán ismerős történetet, amelyet Rijeka városának igaz története ihletett.

Nincs helyes vagy helytelen módja annak, hogy hogyan játszod el a karakteredet, amíg az összhangban vagy a helyszínnel és a háttérrel, interakcióba lépsz a többi karakterrel (és a larp résztvevőivel) és jól érzed magad.

Környezet

A játék az adriai Rijeka (Fiume) városában játszódik az I. Világháborút követő években.

Az első világháború végéig Rijeka (Fiume) az Osztrák-Magyar Monarchia része volt. Bár horvát területekkel volt körülvéve, Magyarország kormányozta, a lakosság többsége olasz nemzetiségű volt. Az első világháború végével és az Osztrák-Magyar Monarchia felbomlásával Rijeka (Fiume) helyzete az Olasz Királyság és az újonnan megalakult Szerb-Horvát-Szlovén Királyság (a későbbi Jugoszlávia) között vitatottá vált.

A sikertelen annexiókkal kapcsolatos olasz elégedetlenség az "irredentizmus" néven ismert populista mozgalomhoz vezetett, amelyet irodalmárok és háborús hősök vezettek. Közülük a legjelentősebb Gabriele d'Annunzio volt, akit 1919-ben az irredentisták felkértek a város elfoglalására.

Olasz katonák, az Arditi és rijekai irredenták segítségével d'Annunzio 1919. szeptember 12-én bevonult a városba, elfoglalta és 1920 végéig vezette azt. Ez idő alatt sok osztrák-magyar, aki addig Fiumében élt, elhagyta a várost - vagy önszántából, vagy azért, mert távozásra kényszerítették. Azonban sok esetben a családok vegyes nemzetiségűek voltak és a városban maradtak.

Az olasz kormány soha nem támogatta ezt a vállalkozást, és az Szerb-Horvát-Szlovén Királysággal 1920 novemberében kötött szerződés után ostrom alá vették a várost, hogy D'Annunziót kiszorítsák. Az ostrom az év végéig tartott, és a "Véres Karácsony" néven ismertté vált eseménnyel ért véget.

A Játék

A larp egy horvát és egy olasz család történetét mutatja be, akik házasság révén kapcsolódnak majd egymáshoz.

A játékot három felvonásban játsszuk, ahol mindegyik felvonás egy-egy Karácsony esti vacsora utáni koccintást, beszélgetést elevenít meg - 1918-ban, 1919-ben és 1920-ban. Az egyes felvonások között lesznek intermezzók, amelyek során további információkat kaptok majd az adott év eseményeiről, és arról, hogy azok hogyan hatottak a karakterekre.

A játék számos témát érint, mint például családi dráma, a világ eseményeinek hatása a hétköznapi emberekre, propaganda kontra valóság stb.

A Csendes éj, rémséges éj a Rijekában élő hétköznapi emberek életének egy szeletét mutatja be olyan történelmi események idején, amelyek nemcsak a város arculatát, hanem az ő mindennapjaikat is jelentősen megváltoztatják majd.

A hangsúly tehát a családi drámán és a karakterek közötti személyes kapcsolatokon van; nem lesznek titkos célok, amiket el kell érned, vagy cselekmények és rejtvények, amiket fel kell göngyölnöd. A cél az, hogy a történet szereplőinek helyébe képzelj magad, amely bár bensőséges és személyes, de nagyban befolyásolja az, ami a ház falain kívül zajlik.

Az olasz család három Szentestének otthont adó nappalija az egész város metaforájává válik, ahol a történelmet az egyszerű emberek szemszögén át fedezhetjük fel. Így válik egyre inkább láthatóvá, hogyan hatnak bizonyos események, kulturális, társadalmi vagy gazdasági problémák az egyénekre és a családokra, de az is, hogy a nagy történelmi felfordulások idején is mekkora jelentősége lehet akár a legapróbb dolgoknak is.

Jégtörő- Karácsonyi dalok

A JM ismerteti egy rövid játékot.

Álljunk körbe, és játsszunk egy nagyon rövid bemelegítő játékot!

Csukjátok be a szemeteket, nyújtsátok ki a kezeteket, érintsetek meg a töletek balra és jobbra lévő játékosok vállát, és idézzétek fel gondolatban a Karácsonyt. A JM a körön kívül fog állni, és bármikor finoman megérintheti valamelyikötök hátát.

Amikor érzed a hátadon az érintést, kezdj el énekelni egy karácsonyi dalt, amit ismersz. Mindegy, hogy melyiket, és nem számít, hogy tudod-e a szöveget, akár csak dúdolhatod vagy lalázhatsz is szavak helyett. Nem kell kiabálni - csak halkán.

Ha valaki elkezd énekelni egy olyan karácsonyi dalt, amit te is ismersz, csatlakozz a kórusához. De vigyázz, közben lehet, hogy a JM megérinti a hátad - ekkor új dalba kell kezdened.

Mindig figyelj, ha új dal kezdődik: énekelj, ha ismered, vagy maradj csendben, ha nem. Ha a játékosok, akik mellett állsz, a régi dalt éneklük, kopogtasd meg finoman a vállukat, ezzel jelezve nekik, hogy a dal megváltozott.

Amikor a JM tapsol és azt kiabálja: 'BOLDOG KARÁCSONYT!', hagyd abba az éneklést és nyisd ki a szemed - ez a bemelegítő játék vége.

Készen álltok? Akkor kezdhetjük!

A játék végén a JM elmondja, hogy a gyakorlat a figyelemről és a kapcsolódásról szól, mivel egy larpot közösen játszunk, és fontos odafigyelni arra, hogy mit mondanak és csinálnak a többiek, vagy hogy hogyan változik a szobában a légkör és a hangulat.

A játék során ne felejtsetek el figyelni a környezetet és a szereplőket, és ennek megfelelően reagáljatok, ha a jelenet vagy a hangulat jelentősen megváltozik.

Játékmechanika

A játék néhány egyszerűbb mechanikát használ:

KOMORNYIK / HÁZVEZETŐNŐ

A JM a család komornyikjaként/házvezetőjeként vesz részt a játékban. Ő vezet majd végig a játék legfontosabb lépésein, és ott van, ha bármilyen segítségre van szükséged a játék során, akár karakterként, akár játékosként.

A FELVONÁSOK KEZDETE

Minden egyes felvonás elején a JM elindítja az adott felvonásnak megfelelő zenét. A játék minden játékos számára külön-külön kezdődik, amint belépnek a játékra kijelölt térbe.

A FELVONÁSOK VÉGE

Minden felvonás egy meghatározott hanggal ér véget, és azzal, hogy a komornyik/házvezető felszólít mindenkit, hogy hagyják el a szobát

POHÁRKÖSZÖNTŐ

A két családfőnek minden felvonás során pohárköszöntőt kell mondania. Az első pohárköszöntőt a házigazda, Celebrini úr mondja, majd őt követi a vendég Petrović úr. Utánuk bárki csatlakozhat egy saját pohárköszöntővel. Arra bátorítunk, hogy használd ezt a kapcsolataid bővítésére és a céljaid előmozdítására.

Ne aggódj, hogy pontosan mikor kerül sor a koccintásra - a komornyik/házvezetőnő majd emlékeztet rá.

LEVELEK

A játék során előfordulhat, hogy a komornyik/házvezetőnő hoz egy levelet a karaktered számára. Néha ez csak egy karácsonyi üdvözlőlappal lesz, de néha további információkat adhat a karakterednek. Arra bátorítunk, hogy ezeket az információkat használd fel arra, hogy előrébb mozdítsd a játékot.

JÁTÉKELEMEK

Két olyan játékelem is lesz, amiket a játék során használhattok.

A Napilapokban olyan cikkeket találtok majd, amik az eltelt év legjelentősebb eseményeit írják le. Nyugodtan használjátok őket, arra hogy felelevenítsétek az aktuális politikai helyzetet és a világ történéseit, és megvitassátok azokat egymással.

A Menükártyák egy kis ízelítőt nyújtanak a háború utáni rijekai középosztály életéből, de ugyanakkor jól bemutatják azt is, hogy a politikai környezet hogyan hat a mindennapi életre. Használjátok bátran beszélgetésindítóként!

AJÁNDÉKOZÁS

Megjegyzés a JM-nek: Mivel ez a mechanika opcionális, és a JM eldöntheti, hogy beépíti-e a játékba vagy sem. Hagyd ki a workshop ezen részét, ha a te játékodban nem szerepel az ajándékozás, mint mechanika.

A felvonások előtti bevezető során minden szereplő vásárolhat egy vagy két ajándékot, és eldöntheti, hogy ki(k)nek adja azokat.

Az ajándékokat a rendelkezésre álló tételek listájából lehet kiválasztani, az ott a feltüntetett aktuális árak alapján.

Minden karakter kap egy listát a piacon elérhető tárgyakról, valamint egy, az ajándékot szimbolizáló

karácsonyi üdvözlőkártyát (Ajándék kártyát). Néhány esetben egy résztvevő két ajándékot is adhat.

A bevezetőben minden egyes karakternél meg van adva az az összeg is, amit az adott Karácsonykor elkölthetnek, a pénzügyi helyzetüknek megfelelően.

Az Ajándék kártyák részben már előre meg vannak írva, személyre szabniuk viszont az egyes játékosoknak kell azokat az ajándékozó és a megajándékozott nevével és az ajándék típusával.

Az egyszerűség kedvéért senki sem vehet kettőnél több ajándékot felvonásonként, még akkor sem, ha lenne rá pénze.

Ajándék kártya minta:

.....
Kitől: Antonio Kinek: Andrea
Remélem, tetszik az ajándékom, egy eperlekvár
.....

Az egyes felvonások során a játékosok döntésére van bízva, mikor adják át az ajándékokat.

Az ajándékot ebben az esetben szimbolikusan az Ajándék kártya jelképezi.

Játékszabályok

A játék néhány egyszerű szabállyal dolgozik:

BIZTONSÁGI SZAVAK

Cut ('vágás') - Ha olyan jelenetbe kerülsz, ami bármilyen okból túl sok neked (akár ha valaki túl erősen megragadja a kezéd, vagy ha a beszélgetés témáját olyan kellemetlennek találod, hogy már nem élvezed a játékot), mondd ki a "cut" (vágás) szót. Ez lesz a jel a többi játékosnak, hogy csökkentsék a játék intenzitását, vagy változtassanak a játékon. Fordítva ugyan így: ha azt hallod, hogy egy másik játékos azt mondja, hogy "cut" (NEM "cut it out" vagy bármilyen más változat - csak a tiszta és egyértelmű "cut"), gondold át, hogy mi zavarhatja őt, és tedd meg, amit tudsz, hogy változtass a helyzeten, anélkül, hogy megszakítanád a játékot. Ne feledjétek, hogy egy bizonyos szintű kellemetlenség elfogadható, sőt néha még ajánlott is, mivel ez is hozzájárulhat a bevonódáshoz.

Állj! - Ha hallod, hogy a JM azt kiáltja, hogy "Állj!", azonnal hagyd abba, amit csinálsz. Valószínűleg vészhelyzet van, amit kezelni kell (például megsérült egy játékos). Ha a helyzet megoldódott, a játék folytatódik, amennyiben azt a körülmények lehetővé

teszik. Ezt a szót csak a JM használhatja, nem használható a játék részeként.

“KILÉPÉS’ VAGY “OPT-OUT” MECHANIKA

Ha a játék bármely pontján olyan jelenet szemtanúja vagy, ami nagyobb kellemetlenséget, kényelmetlenséget okoz neked, mint amennyit úgy érzed, hogy kezelni tudsz, nyugodtan távolodj el tőle, akár úgy, hogy egyszerűen arrébb mész, és keresel valami más tennivalót a játékban, akár úgy, hogy elhagyod a szobát, ha ott és akkor erre van szükséged. Ha úgy érzed, hogy beszélni szeretnél valakivel, nyugodtan fordulj a JM-hez!

FIZIKAI KONFLIKTUS

Mivel a Csendes éj, rémséges éj erősen dialógus-alapú és érzelmekben gazdag larp, ezért a játék nem hagy teret a fizikai konfliktusnak. A három felvonás során felgyülemlett feszültség könnyen elveszhet, ha a fizikai agresszió mint szelep megjelenik, ezért minden konfliktus kizárólag verbális szinten zajlik.

JÁTÉKON KÍVÜLI (OUT-OF-GAME) KÉRDÉSEK

Amennyiben a játék során bármelyik résztvevőnek kérdése adódik a játékszabályokkal, mechanikával vagy bármi más, játékkal kapcsolatos, de nem a játék menetét érintő (in-game) dologgal kapcsolatban, akkor odamehet a JM-hez, és használhatja a következő mondatot: *“Négyszemközt szeretnék Önnel beszélni”*.

Ez jelzi a JM-nek és a közelben lévő többi játékosnak, hogy ez nem egy játékon belüli beszélgetés, és hogy a játékosok erre az időre nyugodtan figyelmen kívül hagyhatják a JM-mel beszélgető társukat.

Lehetőség szerint ilyenkor vonuljatok félre a JM-mel, hogy minél kevésbé zavarjátok meg a játék menetét!

Szereposztás

A karakterek kiválasztása vagy kijelölése

A szereposztás kétféleképpen történhet. Az első lehetőség, hogy a JM rábízza a játékosokra, hogy a rövid leírás alapján válasszák ki a nekik legjobban tetsző karaktereket (például “az olasz családfő”, “a horvát menyasszony” vagy “a menyasszony magyar nagymamája”). A második lehetőség, hogy a JM saját belátása szerint osztja ki a karaktereket. Mindkét lehetőség működik, és a JM-re van bízva, hogy eldöntse, melyik megközelítés a legmegfelelőbb az adott játékhoz.

Miután a karakterek kiosztásra kerültek, hagyjunk elegendő időt a játékosoknak arra, hogy elolvassák a karaktereiket, és feltehessék az esetlegesen felmerülő kérdéseiket.

Karakterek ismerkedős játéka: a család

Miután mindenki végzett az olvasással, a játékosok két csoportra oszlanak, a horvát és az olasz családra, és két kört alkotnak.

Minden játékos mutassa be a karakterét a rokonoknak: mondja el a nevét, a családban elfoglalt helyét, és minden olyan dolgot, amiről úgy érzi, hogy a többi karakternek érdemes tudnia róla.

Miután végeztek a bemutatkozással, minden karakter hozzon be egy új kapcsolatot (“horgonyt”) egy általa választott karakterrel - valami olyat, ami még nincs előre megírva a karakterlapon. Például: “Haragszom rád, mert tönkretetted a ruhát, amit ma este akartam felvenni”, “Gyerekkorunkban bújócskáztunk a kikötőben” vagy “Fiatalon ugyanabba a nőbe voltunk szerelmesek, ezért még mindig van köztünk némi rivalizálás”.

Megjegyzés: A “horgonyokat” akár a közös ismerkedésbe is be lehet vinni, ha a csapat tapasztaltabb játékosokból áll.

Karakterek ismerkedős játéka: közösen

Miután mindkét csoport végzett a csoporton belüli bemutatkozással, állítsd a két családot két sorba, egymással szembe, és ismét mutatkozzanak be egymásnak röviden. Ennek nem kell terjedelmesnek lennie, hiszen néhány kivételtől eltekintve a családok tényleg nem ismerik egymást igazán.

Megjegyzés a JM-nek: ha van időd, kérd meg a játékosokat, hogy játsszanak el egy “flashback” jelenetet, amely a Petrović család Celebrini villába való érkezését mutatja be, közvetlenül a karácsonyi vacsora előtt.

Minden karakter mutatkozzon be először azoknak a karaktereknek, akikkel még nem találkozott, vagy köszöntse azokat, akiket már ismer. A bemutatkozás az olasz feleség és anyja, Maria Elena Celebrini segítségével zajlik, aki üdvözlí a vendégeket.

Zárszó

Végül álljon itt néhány záró gondolat, mielőtt belevágunk a játékba. Az alábbi tanácsok célja, hogy még élvezetesebbé tegyék számotokra a játékot, hogy a legtöbbet hozhassátok ki belőle.

- ◇ **Lazíts, csak nyugi!** A játéknak sokkal hamarabb vége lesz, mint gondolnád, ezért nem igazán érdemes visszafogottnak lenni vagy titkolózni.
- ◇ **Maradj szerepben!** Semmit nem tudsz elrontani, ameddig hű maradsz a környezethez. Nyugodtan adj hozzá a játékhoz bármit, ami eszedbe jut, ha az szerinted beleillik az I. Világháború utáni Rijeka világába.
- ◇ **Reagálj a körülötted zajló dolgokra!** Egy karakter más véleményen van, mint te? Bizonyítsd be, hogy téved! Valakivel egyetértesz? Tudasd vele, hogy ugyanazon az oldalon álltok! A reaktivitás az, ami előre mozdítja a játékot.
- ◇ **“Ki vele!”** A titkoknak nincs értelme, ha titokban maradnak.
- ◇ **Játssz a jelenet örömeért!** Néha az a legnagyobb élmény, ha hagyod, hogy a karaktered “veszítsen”. “Emeld fel” a játékosársaidat, és hagyd, hogy a karakterüket teljes mértékben kijátsszák.
- ◇ **Vigyázz magadra és a játékosársaidra!** Ha azt látod, hogy valaki egyedül áll egy sarokban, menj oda hozzá, és lépj (inter)akcióba!

És végül: Jó szórakozást!

Levezetés

A larp végén a JM összegyűjti a játékosokat, és végigviszi az alább ismertetett levezető gyakorlatokat és a reflexiót. Habár a JM csak facilitátora és pusztán megfigyelője volt az eseményeknek, azt javasoljuk, hogy ha szeretné, ő is vegyen részt, és ossza meg a benyomásait és érzelmeit a csoport többi tagjával.

A szerzők üzenete a JM-nek

A levezetés mindenképpen fontos és megkerülhetetlen része a larpnak, kérlek figyelj rá, hogy ne maradjon el, mivel nemcsak az élményt mélyíti el, hanem abban is segít a játékosoknak, hogy maguk mögött hagyják a

karaktereiket és az esetlegesen nehéz, vagy érzelmileg megterhelő pillanatokot, helyzeteket.

Mint mindig, most is tedd egyértelművé, hogy bárkinek lehetősége van arra, hogy kilépjen a helyzetből, (opt-out) vagy passzoljon bármelyik levezető kérdésnél: mindenki a saját, egyéni módján dolgozza fel a larp-élményt.

Szerzőként az volt a célunk, hogy egy olyan larpot hozzunk létre, ami szórakoztató, de emellett oktatási értéke is van, kérjük, ezt tartsátok szem előtt a levezetés végigvitele során.

JM-ként segíthetsz és irányt mutathatsz a játékosoknak, hogy azok alapján reflektáljanak a játékra, amit megtapasztaltak, de abból a nézőpontból is rávilágíthatsz, hogy mit tanultak, és mit vihetnek magukkal belőle.

Még ha most csinálsz is ilyet először, bízz magadban és az ösztöneidben: már eltöltöttél egy kis időt ezzel a csoporttal, és nálad jobban senki sem ismeri és érzi a larp során kialakult légkört és hangulatot.

Az alábbiakban egy javasolt menetrend szerepel, de nyugodtan hozzáadhatsz vagy módosíthatsz bizonyos részeket a tapasztalataid, szakértelmed vagy megérzéseid alapján.

Az egyetlen dolog, amire kérünk, hogy ne hagyd ki a levezetést, különösen azért, mert ezt a larpot úgy írtuk meg, hogy bizonyos szintű konfliktust és érzelmi töltetet közvetítsen, és olyan, zavaros időkben játszódik, amelyekből reméljük, hogy mindannyian tanulhatunk valamit.

A Levezetés javasolt menete

Jelentsd be a játék végét GM-ként. Vegyél le bármi, komornyikként/házvezetőnként viselt jelmezt. Kérd meg a játékosokat, hogy hagyják el a termet, és nyújtózkodjanak egy nagyot, esetleg rázzák le egy kicsit a kezüket-lábukat.

.....
“Itt az ideje, hogy ott hagyjuk a karaktereinket 1920-ban, és visszatérjünk a jelenbe! Vegyetek néhány mély lélegzetet, ugráljatok, rázzátok le a kezetekeket-lábatokat, nyújtózzatok egyet. Bármilyen mozgás jöhet, ami csak jól esik.”
.....

JM-ként gondoskodj arról, hogy a játékosok fizikailag és mentálisan is visszatérjenek önmagukhoz. Gyűjtsd

össze a jelmezeket és/vagy a kellékeket. Gyorsan pakoljátok el a díszeket a játéktérben, vagy, ahogy javasoltuk, tartsátok a levezetést egy másik, nem karácsonyi hangulatban berendezett szobában.

Kérd meg a játékosokat, hogy jöjjenek vissza immár saját magukként, nem karakterben a szobába (vagy egy másik szobába) egy rövid levezetésre. Kérd meg őket, hogy állva vagy ülve helyezkedjenek el egy körben.

1 - Mi történt Fiumében, Rijekában 1920. december 24-e után?

Adj minden játékosnak egy-egy, 1-től 8-ig számozott kártyát (az UTÓSZÓ - Mi történt Rijekában a Véres Karácsony után? nyomtatott változata), és kérd meg őket, hogy olvassák fel hangosan, a megadott sorrendben. Ez egy rövid áttekintés arról, hogy mi történt a Véres Karácsony után.

2 - Mi történt a történetünk szereplőivel?

Kérd meg a játékosokat, hogy ha szeretnék, gondolják végig, mi történhetett a karakterükkel, és mesélik el a többieknek. Mint egy rövid karakterbúcsú, vagy egy epilógus... Amolyan Negyedik felvonás.

Biztosítsd őket, hogy kitalált szereplőkről van szó, tehát nincsenek helyes vagy helytelen válaszok. Figyeld rá, és ha kell, emlékeztess őket, hogy mivel a karaktereikről beszélnek, mindenképp harmadik személyű névmást használjanak, ne "én"-t. Ez segít távolítani a karaktert és megérkezni a jelenbe.

Például: "Ő/Katarina úgy döntött, hogy főállású ápolónő lesz, és egy kórházban fog dolgozni. Később három gyermeke született, és szabadidejében gyakran látták egy könyvvel a tengerparton ülni, miközben a naplementét nézi..."

Hagyj teret és időt, hogy mindenki mondjon valamit, kivéve, ha valaki nem akar. (Mint már említettük, ez is teljesen rendben van).

További megjegyzés: Ez egy jó alkalom arra, hogy a játékosok levegyék a névtáblájukat vagy kitűzőjüket, amennyiben voltak. Amint a karakter jövője (vagy úgymond a "negyedik felvonás") megosztásra került, kérd meg a játékosokat, hogy vegye le vagy (ha szalag) tépje le vagy a névtáblát. A tesztlések során azt tapasztaltuk,

hogy ez sokat segít abban, hogy ténylegesen letegyék a karaktert, és visszatérjenek a jelenbe.

Amennyiben nem áll rendelkezésre kitűző, a festő (maszkoló) szalag egy jó és olcsó alternatíva lehet.

Megjegyzés a JM-nek a Levezetés következő részéhez

Immár végleg búcsút veszünk a karaktereinktől. A következő pontok a játékosok személyes tapasztalataira reflektálnak majd - ahogy eddig, most is tartsd szem előtt, hogy te itt facilitátorként vagy jelen, akinek csupán vezetnie kell őket. Az, hogy mit hoznak be vagy visznek magukkal az élményből, csak rajtuk múlik. Az erős érzelmek rendben vannak, és gyakran a folyamat természetes részei. Légy jelen, mint figyelmes hallgatóság, de ne érezd úgy, hogy megoldást kell adnod vagy találnod, esetleg valami különleges dolgot kéne tegyél.

Csinálhatsz két külön kört, vagy egy kört több kéréssel - csináld, ahogy jónak látod, ugyanakkor vedd figyelembe a rendelkezésedre álló időt is.

3 - Gondolatok és érzések a játékkal kapcsolatban

Kérd meg a játékosokat, hogy gondoljanak vissza a larp-ra, és osszanak meg 1 gondolatot és 1 érzést, ami jelenleg résztvevőként (nem karakterként!) bennük van.

Menjetek egy teljes kört, hacsak valaki úgy nem dönt, hogy nem szeretne hozzászólni.

Célszerű, ha te, mint JM, szintén megosztod a gondolataidat és érzéseidet.

4 - Történelmi háttér

Kérd meg a játékosokat, hogy ha szeretnék, mondjanak valamit, ami kíváncsivá tette, meglepte őket, vagy felkeltette az érdeklődésüket Fiume történelmi háttérével kapcsolatban - bármi, ami a Celebrini villában tartott karácsonyi összejövelekek alatt előtérbe került.

Megjegyzés: ne hagyd ki sem ezt, sem a következő kérdést. Mint már említettük, alkotóként az egyik fő célunk az volt, hogy létrehozzunk egy nagyszerű játékot, ami oktatási célt is szolgál - ez a két kérdés is ezt a célt segíti.

5 - Mit viszel haza az élményből?

Kérd meg a játékosokat, hogy ha szeretnék, osszanak meg valami pozitívumot, amit ez a tapasztalat hagyott bennük.

Ezzel a kérdéssel tanulásra és a témával kapcsolatos elköteleződésre szeretnénk ösztönözni, arra kérve a résztvevőket, hogy gondolkodjanak el azon, hogyan tudnak profitálni vagy tanulni az élményből. Ez lehet egy új vagy megújult érdeklődés a történelmi korszakok iránt, egy új készség, amit felfedeztek magukban, vagy akár egy egészen konkrét tény, amit ma megtanultak a történelemtől és arról, hogy az hogyan befolyásolja a mindennapi életet, de lehet akár egy önmagukról szerzett új tapasztalat is.

6 - Végszó és Viszlát

Köszönd meg a játékosoknak a részvételt, és oszd meg velük a történelmi-oktatási anyagokat és más érdekességeket, például a játék zenei lejátszási listáját.

Végül adj át minden résztvevőnek egy példányt a 'Történelmi áttekintés' segédletből, és kérd meg őket, hogy töltsék ki az online kérdőívet (a QR-kód és a link az említett dokumentum elején található), hogy a visszajelzések, észrevételek és javaslatok hozzánk is eljussanak.

Végül, de semmiképpen sem utolsósorban: veregesd meg a válladat, amiért fantasztikus facilitátora voltál ennek a larpot.

Köszönjük, hogy végigjátszottad a Csendes éj, rémséges éj larpot!



UTÓSZÓ - Mi történt Rijekában a Véres Karácsony után?

Infó a JM-nek: Nyomtasd ki ezt a lapot, és vágd ki úgy, hogy 8 darabot kapj Rijeka történetéből. Ezeket fogják a résztvevők hangosan felolvasni a Levezetés során.

1

Az 1920. december 24-én kezdődő harcokat D'Annunzio a **Véres Karácsony** elnevezéssel illette. Szembesülve a légiósok ellenállásával, akik géppuskákkal és gránátokkal vágtek vissza, a haditengerészet is parancsot kapott a lázadók állásainak bombázására

5

1921-ben Rijekában megszervezték az **első Szabad Államként tartott választásokat**. Az autonómok, a Sztálin-párti nemzeti blokkok, a Nemzeti Fasiszta Párt, a Liberális Párt és a Demokrata Párt mind részt vettek rajta, hogy a lakosok leadhassák rájuk a voksukat.

2

A hadihajók tüzet nyitottak a Légiosokra, és a kormányépületet is tűz alá vették. A bombázás december 29-ig tartott, és **a civil lakosság körében is halálos áldozatokat és sebesülteket követelt.**

6

A fumei Alkotmányozó Gyűlés megválasztásakor az autonómok a szavazatok 65%-át szerezték meg. 1921. október 8-án **Riccardo Zanella elnökletével új kormány alakult**. Az autonómok fölényes győzelme mehökkentette a nacionalistákat, akik erre sorozatos utcai zavargások provokálásával reagáltak.

3

December 28-án D'Annunzio összehívta a Helytartó Tanácsot, és úgy döntött, hogy tárgyalásokat kezd a reguláris hadsereggel, majd lemondott.

7

Sajnos a béke nagyon rövid életű volt: 1922 márciusában Francesco Giunta vezetésével **egy volt légiósokból és fasisztákból álló csoport erőszakkal megdöntötte Zanella kormányát**, és államcsíny keretében magához ragadta a hatalmat.

4

1920. december 31-én D'Annunzio aláírta a kapitulációs okmányt, amely a "Fiumei Szabad Állam" megalakulásához vezetett. 1921 januárjában a légiósok elkezdték elhagyni a várost a hadsereg által biztosított vasúti kocsikon. D'Annunzio január 18-án távozott, és Velencébe költözött.

8

A Szabadállam az olasz hadsereg ellenőrzése alatt maradt, amíg **Mussolini kormánya 1924-ben Fiumét Olaszországhoz nem csatolta**. A többi elcsatolt területhez hasonlóan itt is erőteljes olaszosítási politikát vezettek be és érvényesítettek.

FÜGGELÉK 1

KARAKTERLAPOK

ANTONIO CELEBRINI

Az olasz családfő

Háttér és személyiség

Kulcsszavak: Tervező, Gazdag, Opportunista

Olasz fiumei családból származol, és van érzéked az üzlethez. A családi vállalkozásod igazából a háborús nélkülözések ellenére is jól megy, és ezzel méltán büszkélkedhetsz. Valójában elég gyakran büszkélkedsz is vele.

Nagyon komolyan veszed a szerepedet férjként és apaként, és azt akarod, hogy a családod a kiváló hírnév mintaképe legyen. A külsőségek fontosak számodra.

Politikai nézetek

Irredentista vagy, meggyőződésed, hogy Fiumét az Olasz Királysághoz kellene csatolni. Nagy reményeket fűzöl ehhez, mert a magyarok elhagyták a várost, és tudod, hogy a háborút megnyerő Olaszországnak voltak megállapodásai a szövetséges hatalmakkal Fiume megszerzéséről. Tagja vagy a nemrég alakult Fiumei Olasz Nemzeti Tanácsnak, amelyet Dr. Antonio Grossich vezet. A politika fontos, de a családod és annak jóléte sokkal fontosabb, ezért a politika eszköz, nem pedig cél: politikai kapcsolataidat a vagyon, a hatalom és a presztízs biztosítására kívánod felhasználni.

Kapcsolatok

Maria Elena Celebrini Szeretett feleséged. Gyakorlatias és gondoskodó nő és anya. Nagyon büszke vagy arra, hogy a háború alatt önkéntesként dolgozott a Vöröskeresztnél, mert ez nagyon jó fényt vet rád is. Maria Elena romantikus lélekkel bír, bolondul a regényekért, a költészetért, és szereti a fogadásokat és mulatságokat.

Gabriele Celebrini Elsőszülött gyermeked. Már a háború előtt világos elképzelésed volt a jövőjéről: utódod lesz a családi vállalkozás irányításában, megnősül, és örökösökkel ajándékoz meg. Nagyon büszke vagy arra, hogy a mennyasszonyával eljegyezték egymást, bár a feleségedre biztad, hogy találjon neki megfelelő párt. Nem érdekel különösebben, hogy a Petrović család horvát fiumei, az a fontos, hogy ugyanolyan jómódúak legyenek, mint te. Gabriele megjárta a háborút, de csak az utolsó hónapokban, és soha nem volt tényleges veszélyben.

Andrea/Andreina Celebrini Másodszülött gyermeked. Egy apának nem szabadna kedvenc gyermeke legyen, de neked mégis van, és Andre az. Intelligens, szenvedélyes és makacs, ami megnyugtató, mert hiszel benne, hogy Andre jól fogja használni ezeket a képességeit, és sikeres lesz az életben. Andre osztja az te politikai nézeteidet is, és tagja a Giovane Fiume (Fiatal Fiume) mozgalomnak. Erre mérhetetlenül büszke vagy.

A Petrović családot a feleséged választotta ki, aki Gabriele házasságát is elrendezte. Mielőtt áldásodat adtad volna rájuk, megbizonyosodtál arról, hogy anyagilag rendben vannak, de személyesen szinte semmit sem tudsz róluk, csak annyit, hogy Maria Elena a Vöröskeresztnél dolgozott a leendő menyed nagymamájával. Ő volt az, aki bemutatta a két fiataalt egymásnak. A karácsonyi összejövetel az első alkalom, ahol jobban megismerheted majd a családot

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **90 cr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Feleség és anya, Celebrini (olasz) család

Háttér és személyiség

Kulcsszavak: Romantikus, Álmodozó, Csendes

Egy gazdag és gondoskodó férfihoz mentél feleségül, könnyű életed lett, de valahogy mégis hiányérzeted van. Mindig úgy gondoltad, hogy hiányzik valami, amit nem tudsz megfogalmazni, a tűz talán, a szikra...? Ezért mindig hagytad, hogy a férjed hozza meg a döntéseket, amíg te a könyvekben és a költészetben kerestél menedéket, hogy tovább tápláld az álmaidat. A kedvenc íród Gabriele D'Annunzio, háborús hős és bámulatos költő. Örülsz, hogy végre vége a háborúnak, mindenki visszatérhet a normális, nyugodt élethez, és annak is, hogy megünnepelheted a fiad eljegyzését. Csodálatos fogadás lesz, és azt szeretnéd, hogy minden tökéletes legyen, és hogy végre megünnepelhessétek, hogy vége lett annak a szörnyű háborúnak. A fiad, Gabriele a háború utolsó hónapjaiban a fronton volt, és te végig szenvedtél, de most már vége a rémálomnak.

Politikai nézetek

Férjed tagja az Antonio Grossich által vezetett, nemrég alakult Fiumei Olasz Nemzeti Tanácsnak, és erre büszke vagy. Igazából téged nem érdekel a politika, mindig is "férfias ügynek" és unalmas dolognak tartottad azt. A férjed azt mondja, hogy Fiumét az Olasz Királysághoz kellene csatolni, és te osztod ezt az elképzelést: elvégre Olaszország megnyerte a háborút! Ráadásul amit a férjed mond, az a család javát szolgálja.

Kapcsolatok

Antonio Celebrini: A férjed. Támazkodsz rá és megbízol a döntéseiben. Mégis, néha úgy érzed, hogy túlságosan pragmatikus, és jobban örülnél egy romantikusabb és kalandvágyóbb férfinak magad mellett. Tudod, hogy kész teljesíteni a kívánságaidat, sőt, a te ötleted volt, hogy a fiad feleségül vegye egy barátnőd unokáját, ő pedig rád bízta a választást, mert bízik a döntéseidben.

Gabriele Celebrini: A fiad. D'Annunzio után Gabrielének nevezted el, nagyon szereted, és igyekszel óvni őt. Sok unokával fog téged megajándékozni most, hogy megnősül, úgyhogy nemsokára majd boldog nagymama leszel, ahogy boldog anya is voltál eddig.

Andrea/Andreina Celebrini: Amikor az "Il Piacere" című regényt olvastad, tudtad, hogy a gyermekednek a főhős nevét akarod adni. Andre amolyan álmodozó típus, és bizonyos értelemben jobban hasonlít rád, mint bárki másra a családban.

Erzsébet Petrović (született Kovács): Őt akkor ismerted meg, amikor a háború alatt együtt dolgoztatok a Vöröskeresztnél. Tiszteletreméltó, erős jellemű magyar asszony, egy horvát özvegye; összebarátkoztatok, és úgy gondoltatok, jó lenne, ha az unokája, Katarina és a fiad, Gabriele összeházasodnának.

Katarina Petrović: A fiad menyasszonya. Csendes, romantikus lánynak tűnik, és biztosan boldoggá teszi majd a te Gabrielédet.

Josip and Ana Petrović: Katarina szülei. Ma van a nap, amikor jobban megismerheted majd őket.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **45 cr.**

GABRIELE CELEBRINI

A fiatal vőlegény, az olasz család reménysége

Háttér és személyiség

Kulcsszavak: Reményteli, Boldog, Megnyerő

Nemrég tértél vissza a háborúból. Az igazat megvallva sosem jártál a fronton, és csak az utolsó hónapok alatt szolgáltál, de ez is elég ahhoz, hogy igazi katonának érezd magad. De most már vége a háborúnak, és boldog új életet kezdhetsz, tele reményekkel egy új világ hajnalán, amelynek megteremtéséhez te is hozzájárultál. Bízol a szüleidben, akik kényelmes életet biztosítottak neked. A mai a te napod: az eljegyzés, az első találkozás a te családdal és a jövődöbelid családja között, az első közös Szenteste. Bár az eljegyzést édesanyád rendezte el, te is örülsz a döntésének, mert egy tüneményes lányt választott neked.

Politikai nézetek

Édesapád tagja az Antonio Grossich vezette, nemrégiben alakult Fiumei Olasz Nemzeti Tanácsnak, és úgy véli, hogy Fiumét az Olasz Királysághoz kellene csatolni. Te nem látod okát, hogy ellent mondj az elképzeléseinek: elvégre az olaszok megnyerték a háborút, te magad is ezért harcoltál. Miért kellene akkor a te áldozatod és a barátaid halála után megelégedned egy "megcsonkított győzelemmel" ahogy egyesek mondják? Egyébként sem vagy olyan erőteljesen a politikában, mint a testvéred, Andrea/Andreina. Számodra a legfontosabb, hogy nyugodt és boldog életet élj fiatal, horvát családból származó feleségeddel, Katarinával. Végtére is bölcs dolog elkerülni a hasonlítgatásokat - a szélsőséges vélemények sosem vezetnek jóra.

Kapcsolatok

Antonio Celebrini: Az édesapád. Mindig is gondoskodott a család boldogulásáról, bölcs ember, és kényelmes életet biztosított mindannyiótoknak. Mégsem tudsz szabadulni attól a benyomástól, hogy nem igazán büszke rád, és inkább Andreát/Andreinát kedveli annak ellenére, hogy te vagy a család örököse. Főleg azért vonultál hadba, hogy jobb véleménnyel lehessen rólad. És most ugyanebből az okból házasodsz meg: hogy a családdal elismerését kivívd.

Maria Elena Celebrini: Az édesanyád. Nagyon szereted őt, bár ő rendszerint el van merülve az álmaiban, és minden idejét regények olvasásával tölti. Néha elgondolkozol azon, hogy vajon tényleg boldog-e. A háború alatt a Vöröskeresztnél dolgozott. Ő szervezte meg a mai estét, ő választotta ki a feleségedet, és te meg akarod neki mutatni, mennyire hálás vagy mindezért.

Andrea/Andreina Celebrini: Mindig is féltékeny voltál Andréra, mert pontosan ismered édesapád preferenciáját. Úgy gondolod, hogy Andre osztja az ő politikai elképzeléseit, és csak azért csatlakozott a Giovane Fiuméhoz, hogy az ő kedvében járjon. Ráadásul Andre forrófejű, szenvedélyes jellem, és valószínűleg előbb-utóbb valami ostobaságot fog csinálni... Te vagy az, aki háborúba ment, aki megnősül, aki mindenkivel a jó viszonyt keresi ahelyett, hogy veszekedéseket szítana!

Katarina Petrović: A menyasszonyod. Amikor megismerted ezt az édes, bájos, vidám lányt, madarat lehetett veled fogatni, és úgy gondolod, hogy tökéletes társad lesz egész hátralévő életedre. Nem számít, hogy ez egy elrendezett házasság: tökéletes választás volt, és örökkön-örökké boldogok lesztek

Erzsébet Petrović (született Kovács): menyasszonyod magyar nagymamája. Édesanyád barátnője még abból az időből, amikor együtt dolgoztak a Vöröskeresztnél, és ők ketten rendezték el, hogy te és Katarina találkozzatok. Tudod, hogy Katarina rajong érte, de téged valahogy megijeszt, talán a tekintélye miatt...?

Josip és Ana Petrović: Katarina szülei. Ma végre jobban megismerheted őket. Horvátok, úgyhogy reméled, hogy Andre nem fog túl erőteljesen szónokolni az olaszos eszméiről. Végtére is jó benyomást akarsz tenni rájuk!

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **30 cr.**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Az olasz család másodszülött gyermeke

Háttér és személyiség

Kulcsszavak: Irredentista, Szenvedélyes, Idealista

Gyermekkorod óta tele vagy lelkesedéssel mindenért, amit csinálsz, és ha valamit teszel, a végsőkig hiszel benne. Az emberek azt mondják, hogy könnyen fel lehet téged lobbantani, de a szenvedély maga a tűz! Egy évszázad elején és egy új világ hajnalán vagyunk! Minden felfedezés csodálatos, minden álmot követni kell! Te vagy a Celebrini család másodszülött gyermeke, de mindig is úgy gondoltad, hogy a bátyád, Gabriele egy nyápic.

Politikai nézetek

Valóságos botrány, hogy Fiumét a háború után nem csatolták az Olasz Királysághoz! Azon tűnődsz, hogy az olasz nép miért nem tiltakozott kellőképpen. Szóval a harcba vonult fiatalok áldozata a semmiért volt? Ez egy "megcsonkított győzelem", pontosan ahogy a nagy költő, Gabriele D'Annunzio mondta! Csatlakoztál a Giovane Fiuméhoz, és elkötelezted magad, hogy a végsőkig harcolsz az eszméidért. Édesapád is osztja a véleményedet, és tagja a Fiumei Olasz Nemzeti Tanácsnak. Büszke vagy rá, és példát mutat neked, ugyanakkor úgy gondolod, hogy tehetne többet is.

Kapcsolatok

Antonio Celebrini: Az édesapád. Minden alkalommal, amikor látod a szemében a feléd áradó büszkeség csillogását, boldog vagy. Órákat, napokat tudnál eltölteni azzal, hogy politikáról beszélgetsz vele, és Fiume sorsáról értekeztek. Mindezek ellenére egyszerűen nem érted, hogyan egyezhetett bele a bátyád, Gabriele esküvőjébe egy horvát családból származó, magyar felmenőkkel rendelkező lánnyal.

Maria Elena Celebrini: Az édesanyád. Álmodozó, és rengeteg regényt olvas. Tudod, hogy a nevedet kedvenc D'Annunzio regénye, az "Il Piacere" után választotta neked, és hogy Gabriele is róla kapta a nevét. Ahogyan az édesapáddal órákig tudsz beszélgetni a politikáról, úgy az édesanyáddal is órákig tudsz beszélgetni erről a nagyszerű emberről, D'Annunzióról.

Gabriele Celebrini: A bátyád. Szeretned kellene őt, hiszen családtag, de olyan szánalmasan gyenge ember annak ellenére, hogy megjárta a háborút. Ráadásul most úgy állítják be, mintha hős lenne... De te tudod, hogy csak a végén vonult hadba, és soha nem is volt a fronton! Nincsenek eszméi, csak egy nyugodt, kényelmes életről álmodik. Még a menyasszonyát sem ő választotta, hanem elfogadta a szüleit választását. És hogy még súlyosbítsa a helyzetet - egy horvát lány az!

Katarina Petrović: A bátyád menyasszonya. Még sosem találkoztál vele, de még ha a világ legsodálatosabb teremtménye lenne is, akkor sem értenéd, hogy Gabriele miért nem egy olasz lányt vesz feleségül.

A Petrović család: Ma este találkozol velük. Folyton azt mondogatod magadnak, hogy ma Szenteste van, na meg a bátyád eljegyzési ünnepe is, ezért illene visszafognod magad attól, hogy politikáról vitatkozz, de tudod, hogy ez nagyon nehéz lesz.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **15 cr.**

JOSIP PETROVIĆ

A horvát családfeje

Háttér és személyiség

Kulcsszavak: Óvatos, Optimista, Büszke, Érzékeny

Édesapád régi horvát családból származik, édesanyád pedig magyar, de te teljes mértékben fiúmeinek érzed magad. Ez a te városod, itt nőttél fel, és ide kötnek csodálatos emlékek. Megörökölted a családi vállalkozást, sőt, a legjobb barátoddal, Ivan Bontićcsal társulva még bővítetted is, így sikerült talpon maradnod a háború ellenére. Óvatos és békeszerető ember vagy, nem kedveled a konfliktusokat, és sosem voltál jó azok kezelésében. Ugyanakkor nem szereted a kritikát, és könnyen megsértődsz. Szerencsére a családod harmonikus és nyugodt.

Politikai nézetek

A politika sosem érdekelt különösebben, a háború kitörése előtt jól mentek a dolgok, és mindig büszke voltál arra, hogy fiúmei vagy. Most, hogy a háborútól való félelem elmúlt, megkönnyebbültél és boldog vagy, ugyanakkor bizonytalan is a jövőt illetően. Most két hivatalban lévő városi tanács van, egy fiúmei és egy olasz, és attól tartasz, hogy újabb konfliktusok állnak a küszöbön, ezúttal szeretett városodban, és ez összetörné a szíved.

Kapcsolatok

Ana Petrović (született Tomić): A feleséged. Fiatalkorodban örülden szerelmes voltál belé, és a mai napig mély szeretet és bizalom fűz benneteket egymáshoz. Anát mindig is könnyű volt szeretni, nyugodt és gyakorlatias, soha nem idegesítő vagy követelőző. A háború alatt ki akarta venni a részét a munkából, ezért elkezdett dolgozni a Whitehead Torpedógyárban. Te ezt a körülmények miatt elfogadtad, de anyagilag szeretnéd biztosítani, hogy csak az otthonotokkal, a lányotokkal és idős édesanyáddal kelljen foglalkoznia.

Katarina Petrović: Lányod, aki a szemed fénye. Tündéri leány, és ugyanolyan optimista, mint te. Néha aggódsz, mert ő is egy kicsit naiv, és attól félsz, hogy valaki emiatt kihasználhatja őt. Mindig is tudtad, hogy egy nap férjhez fog menni, ezért tulajdonképpen készen állsz arra, hogy elengedd őt. Mégis, tudod, hogy nagyon fog hiányozni.

Erzsébet Petrović (született Kovács): Drága édesanyád. Mindig is nagyon fontos volt számodra, a családotokkal él, és te megbízol a véleményében és a tanácsaiban. Mindig is úgy gondoltad, hogy a lányod Ivan (a legjobb barátod és üzlettársad) fiához megy majd feleségül, de soha nem tudtál nemet mondani neki, így amikor ragaszkodott a házasság elrendeléséhez, természetesen rábólintottál, még ha gyanítottad is, hogy Ana csalódott. Anyád nem fogadta jól, hogy Magyarország elvesztette a háborút, öreg már, és te tartozol neki ennyivel.

Gabriele Celebrini: A lányod vőlegénye. Miután édesanyád határozottan szorgalmazta az eljegyzésüket, hagytad, hogy Gabriele ellátogasson hozzátok, és megkérje Katarina kezét. De ez csak formalitás volt, és te még mindig nem ismered őt túl jól. Mindazonáltal Gabriele jó modorú és kiegyensúlyozott fickónak tűnik, aki őszinte érzelmeket táplál a lányod iránt.

A Celebrini család: Édesanyád választotta ki őket és rendezte el Katarina eljegyzését. Meggyőződöttél róla, hogy anyagilag rendben vannak, mielőtt áldásodat adtad volna és beleegyeztél, hogy találkozz Gabrielével, de a család többi tagjáról szinte semmit sem tudsz, kivéve, hogy édesanyád a Vöröskeresztnél együtt dolgozott a leendő vejed édesanyjával, Maria Elenával. A karácsonyi ünnepség az első alkalom, amikor jobban megismerheted majd őket.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **90 cr.**

ERZSÉBET PETROVIĆ (SZÜLETETT KOVÁCS)

A magyar nagymama

Háttér és személyiség

Kulcsszavak: Erős, Nosztalgikus, Hagyománytisztelő, Boldogtalan

Egy régi világból származol, és sajnálsz, hogy már nem úgy van, mint régen, mert a dolgok és az emberek jobbak úgy, ha hiszünk a szilárd erkölcsökben és a hagyományokban. Te vagy a család igazi feje a tekintélyed és a bátorságod miatt, és soha nem érezted magad gyengének, még a legszörnyűbb pillanatokban sem. Egy horvát férfihoz mentél feleségül, aki még fiatalon meghalt, de soha nem házasodtál újra, bár tisztában voltál a vonzerőddel. Volt elég pénzed, hogy felneveld a fiadat, Josipot, és boldog életet biztosíts neki. A háború alatt a Vöröskeresztnél dolgoztál, mert mindig is segíteni akartál a kevésbé szerencséseken. Még ennyi év után is erős a kapcsolatod a magyar barátaiddal, és ahogy egyre idősebb leszel, egyre inkább arról ábrándozol, hogy visszamész Magyarországra, és abban a városban fogsz élni, ahol a fiatalságodat töltötted.

Politikai nézetek

A háború mindent tönkretett, a birodalom összeomlott, és a dolgok már csak egyre rosszabbak lehetnek. Katasztrófa ez az egész, és az egyetlen megnyugtató gondolat, hogy Fiumét nem csatolták az Olasz Királysághoz, különben most mindannyian az olasz király uralma alatt élnének, és arra lennétek kényszerítve, hogy olaszokká váljatok. Borzalmas!

Kapcsolatok

Josip Petrović: A fiad. Már felnőtt és édesapa, de még mindig szüksége van a segítségedre és útmutatásodra, különben biztosan elkövet valami butaságot. Tudod, hogy ragaszkodik hozzád, és soha nem okozott neked csalódást. Társával, Ivan Bontićsal bővítették a családi vállalkozást, így sikerült talpon maradnia a borzalmas háború ellenére is. Szeretne mindenkivel jól lenni,

de néha bizony ki kell mondani a véleményünket! És ha ő nem... Hát, akkor majd te gondoskodsz róla, hogy megtegyed helyette! Josip családjával élsz.

Ana Petrović: Jó felesége a fiadnak, és ez az, ami számít. És ami még fontosabb, hogy soha nem mondott neked ellen. De attól félsz, hogy ezek a modern idők furcsa gondolatokat ültethetnek a fejébe, ezért mindig rajta tartod a szemed.

Katarina Petrović: Az unokád. Nagyon szereted, és meg akarod védeni az élet gonoszságaitól. Olyan fiatal, életvidám és naiv! Boldog vagy, hogy elrendezted a házasságát egy stabil, jómódú családdal, így nem lesz semmi, ami miatt aggódnia kellene az életében.

Gabriele Celebrini: Az unokád vőlegénye. Jólnevelt fiúnak tűnik, vigyázni fog a kislányra. Szegény gyereket elküldték a frontra, de szerencsére épségben visszatért.

Maria Elena Celebrini: Gabriele édesanyja. A Vöröskeresztnél töltött idő alatt találkoztatok, beszélgettek Gabrieléről és Katarináról, és rájöttetek, hogy ez egy jó párosítás lenne. Így hát mindent közösen szerveztetek, vagyis inkább TE intéztél el mindent, mert szegény asszony szelíd, de nem túl gyakorlatias.

The Celebrini Family: Gabriele családjának többi tagját ma fogod megismerni. Hallottál olyan pletykákat, hogy a családfő részt vesz a politikai életben, és ez egyáltalán nem tetszik neked. Nagyon reméled, hogy ma este nem az Olasz Királyságról és hasonló ostobaságokról fognak beszélgetni, különben még a végén elveszíted a fejed, és az nem állna jól egy ilyen hölgynek, mint amilyen te vagy.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **100 cr.**

ANA PETROVIĆ, SZÜLETETT TOMIC

Feleség és anya, Petrović (horvát) család

Háttér és személyiség

Kulcsszavak: Nyugtalan, Bizonytalan, Gondoskodó, Feminista

Úgy gondolod, hogy elég szerencsés vagy az életben: van egy férjed, aki imád téged, egy kedves lányod, egy gazdag családod. Te horvát vagy, a férjed pedig félig horvát, félig magyar családból származik, bár ő mindig is csak fiúmeinek tartotta magát.

Mindig is jó feleség voltál, de szeretnél többet tenni a családodért és magadért, nem csak a férjed árnyékában létezni örökké. Szeretnéd magad hasznosnak érezni! Felnevelted a lányodat, megfelelő oktatást biztosítottál neki, de mit fogsz kezdeni az életteddel most, hogy férjhez megy? Részben emiatt kezdtél el dolgozni a háború alatt a Whitehead Torpedógyárban. A férjed beleegyezett, de világosan megmondta, hogy anyagilag ő mindig gondoskodik majd a családról, neked semmivel sem kell törődnöd. Azt azonban nem értette, hogy te nagyon-nagyon boldog voltál, amikor dolgozhattál.

Politikai nézetek

Téged soha nem érdekelt a politika, neked az a jó, ami a családodat boldoggá teszi. Amit most érzel, az mindössze megkönnyebbülés és boldogság, hogy végre vége a háborúnak. Az anyósod, egy idős magyar asszony, nagyon csalódott volt a végkifejlet miatt, de neked csak az számít, hogy véget ért a háború, és újra mosolyogva nézhetsz a jövőbe. Annak is örülsz, hogy a lányod egy jó családból való olasz fiúhoz megy feleségül. Horvát, magyar vagy olasz - mindegy: mindannyian fiúmeiek vagyunk.

Kapcsolatok

Josip Petrović: A férjed. Jó ember és bölcs férfi. Amikor fiatal voltál, megörült érted, és még mindig nagyon szeret. Megörökölte a családi vállalkozást, és a legjobb barátjával, Ivan Bontićsal társulva bővítette is, így a háború ellenére is sikerült talpon maradnia. De miért nem érti meg, hogy te szeretnél egy kis "teret" magadnak? Néha büntudatod van, mivel ezt a kívánságodat akár hálátlanságnak is vehetné.

Katarina Petrović: Imádott lányod. Annyira boldog vagy, hogy találkozott álmai férjével! Még ha a házasságot a férjed édesanyja rendezte is el, aki minden döntést meghoz, úgy gondolod, hogy jól döntött, mert Gabriele nagyon jómódú családból származik, így nem kell aggódnod a lányod jövője miatt. Néha azt kívánod, bárcsak többet beszélgetne veled, de úgy tűnik, jobban bízik a nagymamájában, és egy kicsit féltékeny is vagy emiatt.

Erzsébet Petrović (née Kovács): A férjed édesanyja, aki veletek él. Nagyon erős nő, és néha úgy érzed, tartasz tőle. Josip mindent megtesz, amit kér tőle, ő irányítja a családot. Ez eléggé elszomorít téged, mert úgy érzed, hogy egy kicsit háttérbe szorítanak a saját családodban.

Gabriele Celebrini: A lányod vőlegénye. Most jött vissza abból a rémséges háborúból, és hiszed, hogy boldog életet tud majd biztosítani a lányodnak.

A Celebrini család: Meghívást kaptál tőlük, és nagyon szeretnéd végre megismerni azokat az embereket, akik a családotokhoz fognak tartozni mostantól. Tudod, hogy Gabriele édesanyja, Maria Elena a Vöröskeresztnél dolgozott az anyósoddal együtt, és együtt készítették elő az eljegyzést, de személyesen még soha nem találkoztál vele.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **45 cr.**

KATARINA PETROVIĆ

A horvát család lánya, a fiatal menyasszony

Háttér és személyiség

Kulcsszavak: Fiatal, Naiv, Szerelmes, Elbűvölő

Szerencsés lány vagy. Szerető, összetartó családba születtél, amely felnevelt és gondoskodott rólad. Mindig is romantikus és álmodozó lélek voltál, és erős a késztetésed, hogy mások kedvében járj. Szereted, ha az emberek jól érzik magukat, és még jobban szereted, ha megdicsérik, elbűvölőnek vagy érdekesnek találnak. Gyerekkorod óta sokszor vetették a szemedre, hogy kissé túl naiv és optimista vagy, de egyszerűen természetes számodra, hogy bízol az emberekben, hacsak nincs nagyon jó okod rá, hogy ne tedd. Például megbíztál a nagymamádban, amikor azt mondta, hogy megtalálta számodra a tökéletes párt, és lám csak: egy szeretetre méltó fiatal ember jegyese vagy, és soha életedben nem voltál még ennyire boldog!

Politikai nézetek

Sosem érdekelt a politika, neked az a jó, ami a családodat boldoggá teszi. Most, hogy vége a háborúnak, fellelegezhetsz, mivel az elmúlt évek valóbszörnyű szorongást okoztak neked. Sajnos imádott nagymamádat a háború kimenetele elkeseríti. Reméled, hogy az eljegyzésed és az a bizonyosság, hogy apád vállalkozása jól alakul majd, kárpótolni fogja. A jövő fényesnek tűnik, különösen a tiéd!

Kapcsolatok

Josip Petrović: Édesapád csodálatra méltó ember, és te tényleg nagyon csodálad őt.

Ana Petrović: Édesanyád derék asszony, szeretted és tiszteled őt, de nem érzed, hogy igazán jó kapcsolatod lenne vele. A ragaszkodás, ami összeköt benneteket, még csak nem is hasonlítható ahhoz, amit a nagymamád, Erzsébet iránt érzel.

Erzsébet Petrović (született Kovács): A Nagyi, aki valószínűleg a kedvenc embered a világon. Természetesen szereted a szüleidet, de a nagymamád volt az, aki a legnagyobb hatással volt a nevelésedre; csodálad a kitartását, az elszántságát, a bölcsességét. Soha nem szeretnél csalódást okozni neki.

Gabriele Celebrini: A te imádnivaló és elbűvölő vőlegényed. Nemrég tért vissza abból a rettenetes háborúból, és amikor találkozta vele, szerelem volt első látásra. Mindig is arról álmodtál, hogy egyszer majd szerelmes leszel, de soha nem volt rá lehetőséged, hiszen alig voltál több, mint egy gyerek, amikor a háború kitört. Kétségeid voltak, amikor a Nagyi bejelentette, hogy megtalálta a tökéletes párt számodra, de szerencsére igaza lett! Szereted őt, és hamarosan feleségül is mész hozzá.

Maria Elena Celebrini: Gabriele édesanyja életvidám nőnek tűnik, és mivel a Nagyi barátnője, hajlottál rá, hogy megkedveld őt, amikor röviden találkoztatok.

A Celebrini család: A Gabriele családjával való találkozás miatt kissé nyugtalan vagy, mert nagyon fontos számodra, hogy jó benyomást, sőt: kiváló benyomást kelts. Szeretnéd, ha rögtön megkedvelnének és a család többi tagját is szerethetőnek találnák, mert nagyon fontos neked, hogy egy nagy, összetartó családot alkossatok együtt. Úgy gondolod, hogy ez leginkább rajtad múlik majd...

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **15 cr.**

FÜGGELÉK 2

TÖRTÉNELMI BEVEZETÉS AZ EGYES FELVONÁSOKHOZ

Megjegyzés a JM-nek: A történelmi bevezető minden felvonásnál minden szereplő számára azonos - résztvevőnként egy-egy példányt nyomtass ki belőle. A második és harmadik felvonáshoz minden karakter külön bevezetőt is kap a saját nézőpontja mellé.

Bevezető az Első felvonáshoz - Szenteste, 1918

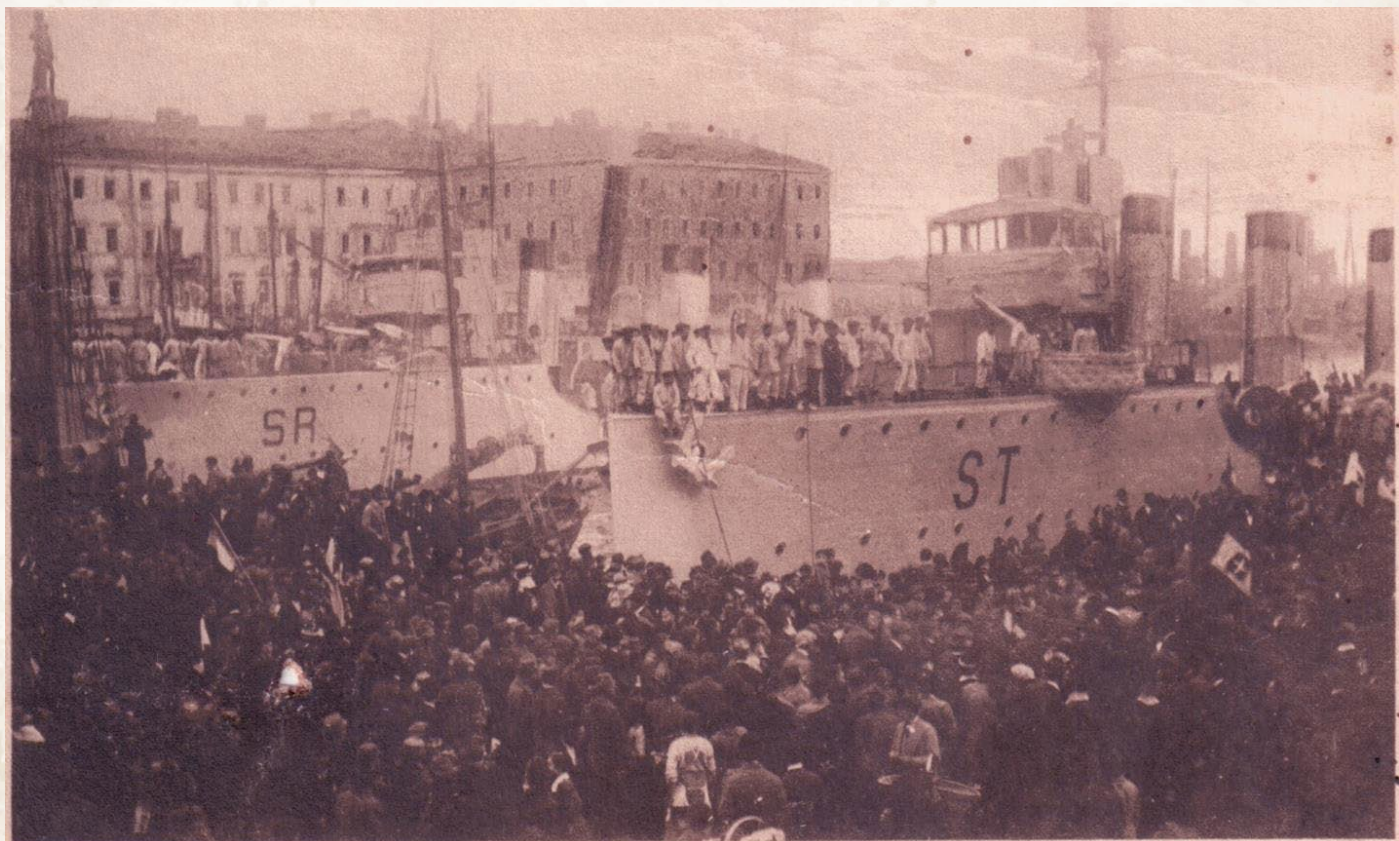
Az első világháború véget ért, a változások időszaka elkezdődött.

1918 októberében az utolsó magyar kormányzó is elhagyta Fiumét, és két kormány alakult: a szlávbarát "Szlovének, Horvátok és Szerbek Nemzeti Tanácsa" és az olaszbarát "Nemzeti Tanács".

A magyar törvényhozás évtizedei után emancipálják a fiumei nőket.

A helyzet elmérgesedett: az egyik oldalon a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság nevében a várost megszálló szerb egységek, a másik oldalon az olasz irredenták, akik olasz katonai támogatást és Olaszországhoz csatolást követeltek. A szövetségesek ezért, hogy a helyzet ne fajuljon Róma és Belgrád közötti határválsággá, úgy döntöttek, hogy a szláv csapatokat egy szövetséges hatalmak közötti, franciákból, amerikaiakból és britekből álló megszállással váltják fel, az olasz reguláris hadsereg jelenléte mellett.

Az olasz származású Celebrini család meghívja a magyar-horvát származású Petrović családot otthonukba, hogy megünnepeljék a Szentestét. Gabriele Celebrini és Katarina Petrović nemrég jegyezték el egymást, és hamarosan a két család egyesül. Mindkét család középosztálybeli és jómódú. Antonio, a családfő a Fiumei Olasz Nemzeti Tanács tagja.



L'arrivo delle prime navi Italiane a FIUME

- Szövetségi csapatok szállnak partra Rijekában, 1918 novembere -

Bevezető a Második felvonáshoz - Szenteste, 1919

Szeptember 12-én Gabriele d'Annunzio irredenta forradalmárok egy csoportjának élén megérkezik Fiuméba. Az olasz származású lakosság elismerően nyilatkozik róla, és a város élére helyezik.

Jelenléte a legkülönbözőbb személyiségeket vonzza, a merész háborús harcosoktól a futurista művészekig.

Az olasz kormány embargót rendel el Rijeka városára, a helyzetet a Vöröskereszt beavatkozása menti meg, amely lehetővé teszi az ellátmányok beérkezését.

Gabriele és Katarina immár majdnem egy éve házasok, de gyermek még nincs kilátásban. Celebrini úr vállalkozása virágzik, míg Petrović úré válságban van.



- Arditi Fiumében, 1919, október 2. -

ANTONIO CELEBRINI

Az olasz családfő

Második felvonás - Szenteste, 1919

Ami a felvonások között történt:

1919 a te szemszögedből

Három hónappal ezelőtt megérkezett Fiuméba a feleséged kedvenc költője, Gabriele D'Annunzio, aki később kormányzó lett.

Azóta, mint a legtöbb olasznak, neked is jobban megy, mint korábban. Az új kormány nem tökéletes, de te mindenesetre élvezed a megnövekedett társadalmi és gazdasági státuszt.

A fiad, Gabriele, és a felesége még mindig gyermektelenek, ami kiábrándító. De legalább Andre csatlakozott az Arditihöz, és a te nyomdokaidba lépve politikailag is aktívan tevékenykedik Olaszországért.

Idén karácsonykor azt mondtad a komornyiknak/házvezetőnőnek, hogy különösen nagy lakomát készítsen, hogy lenyűgözhesd a Petrović családot az újonnan szerzett státuszoddal és vagyonoddal.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **180 cr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Feleség és anya, Celebrini (olasz) család

Második felvonás - Szenteste, 1919

Ami a felvonások között történt:

1919 a te szemszögedből

Az álmod valóra vált, még mindig nem tudod elhinni! Gabriele D'Annunzio, a te hősöd, a te költőd bevonult Fiuméba, és felvette a parancsnoki címet. A ti Fiumétokba, hogy szabadságot és kormányt adjon nektek! Minden olasz örömmel fogadta őt. Hallgattad a hangját, erőteljes szavait, és még mindig megborzongsz, hacsak eszedbe jut. Kétszer láttad őt, de csak messziről, és most az az álmod, hogy személyesen is találkozhass vele. Talán a férjed tud ebben segíteni? Végre meg merted hívni vacsorára, bár a levelet vagy ezerszer újraírtad. Bármit megtennél érte, akár az életed is feláldoznád, ha kérné.

Az ő tiszteletére csak Elenának akarod hívni magad, mint az "Il Piacere" főszereplője, és nem Maria Elenának többé.

Andre csatlakozni akar az Arditihöz, és te helyesled a döntését, hiszen ez egy lehetőség, hogy közelebb kerülj D'Annunzióhoz. Ha a fiad, Gabriele végre bejelentené, hogy gyermeket várnak... Te lennél a legboldogabb nő a világon.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **80 cr.**

GABRIELE CELEBRINI

A fiatal férj, az olasz család reménysége

Második felvonás - Szenteste, 1919

Ami a felvonások között történt:

1919 a te szemszögedből

Te és szeretett Katarinád csodálatos családot alkottok. Egy gyermek születése tenné igazán teljessé a boldogságotokat, de egyelőre ez még várat magára. Imádod a tündéri feleségedet, és igazán boldog Karácsonyotok lesz, a családotod jól van, minden tökéletesnek hat, csak hát... Az a D'Annunzio! Úgy tűnik, mindenki elvakultan és örülten rajong érte, folyton a nevét harsogják, mintha valami isten lenne. Bátor dolgot tett, ezt te sem vonod kétségbe, de az emberek elfogultak, túlságosan lelkesek, te pedig nem osztozol ebben. Tartasz tőle, hogy semmi sem olyan rózsás, mint amilyennek látszik, és hogy a jelenlegi helyzet nem lesz tartós.

Gabriele D'Annunzio... Szégyelled, hogy ugyanazt a nevet viseled, mint ő. Van képe emlékművet állíttatni magának! Édesanyád és Andre mégis hősként beszélnek róla.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **80 cr.**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Az olasz család másodszülött gyermeke

Második felvonás - Szenteste, 1919

Ami a felvonások között történt:

1919 a te szemszögedből

Amit Gabriele D'Annunzio tett, az nagyszerű, dicsőséges, bátor és csodálatos dolog volt. Nagyon büszke vagy rá! Ott voltál a tömegben a diadalmas bevonulás napján. Immár eltökélted, hogy csatlakozol az Arditihez, és aktív részese leszel ennek az izgalmas pillanatnak a városod történetében. Van ott néhány barátod, akik segíthetnek neked az álmod valóra váltásában.

Édesanyádat még soha nem láttad olyan boldognak, mint mostanában. Édesapád büszke rád, és a családod vagyonosabb, mint azelőtt, Gabriele pedig szokás szerint nem érti ennek a pillanatnak a jelentőségét. De te történelmet írsz!

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **70 cr.**

JOSIP PETROVIĆ

A horvát családfő

Második felvonás - Szenteste, 1919

Ami a felvonások között történt:

1919 a te szemszögedből

Mióta az a furcsa olasz, D'Annunzio megérkezett, a vállalkozásod hanyatlani kezdett. Néhány horvát és magyar vállalkozást felszámoltak. A tiéd még mindig működik, talán mert Katarina egy olaszhoz ment férjhez?

Édesanyád próbál meggyőzni téged, hogy a társad, Ivan példáját követve menj el innen, de te és Ana túlságosan szeretitek Fiumét. Hiányozna a lányod is, és az unokák, akikkel biztosan hamarosan megajándékoz majd titeket.

Izgatottan várod, hogy találkozz a Celebrinikkel, és megvitassátok az új helyzetet, ami végül bizonyosan jóra fordul majd.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **60 cr.**

ANA PETROVIĆ, SZÜLETETT TOMIĆ

Feleség és anya, Petrović (horvát) család

Második felvonás - Szenteste, 1919

Ami a felvonások között történt:

1919 a te szemszögedből

Amióta az a különös olasz, D'Annunzio megérkezett, a férjed vállalkozása elkezdett hanyatlani. Néhány horvát és magyar üzlet is bezárt. Nem szereted így látni a férjed, és csak Katarina olasz anyósának és apósának köszönheted, hogy most, hogy Fiume teljesen az olaszoké lett, még mindig elfogadnak titeket.

De pénzt kellett szereznetek, mert Josip üzlettársa elhagyta a várost és az üzletet, ezért munkába álltál, és rájöttél, hogy élvezed, hogy van mit csinálnod. Függetlennek érzed magad, nem szorulsz többé a férjedre. Érdekes nőkkal találkoztál, akikkel a jogaikról és a céljaikról beszélgettél, és rájöttél, hogy eddig az egész életedet a férjed árnyékában élted.

Az anyósod megpróbálta rábeszélni a férjedet, hogy hagyja el a várost, de ezúttal te győztél. Most, hogy találtál egy másik életcélt, nem akarod újrakezdeni, és ami még fontosabb, nem bírnád elviselni, hogy elszakadj szeretett lányodtól. Segítségre van szüksége... Most, hogy a többi nő felnyitotta a szemed, már látod, hogy ő is a férje árnyékában létezik, ahogyan te is mindig ezelőtt. És Josip anyja nem veheti el őt tőled! Az egyetlen dolog, amiben Erzsébettel egyetértetek, az D'Annunzio: mindketten gyűlölték őt, mert pokollá tette a családotok életét azzal, hogy megjelent és hősnek kiáltotta ki magát.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **30 cr.**

ERZSÉBET PETROVIĆ (SZÜLETETT KOVÁCS)

A magyar nagymama

Második felvonás - Szenteste, 1919

Ami a felvonások között történt:

1919 a te szemszögedből

Az a bolond D'Annunzio elfoglalta Fiumét, és a város most már teljes egészében olasz fennhatóság alá tartozik. Tudod, hogy mi fog történni, látod a jeleket, amelyek kezdenek mutatkozni. Mindenki, aki nem olasz, bizonyosan szenvedni fog.

A fiad makacs és ostoba, nem akar innen elmenni és Magyarországra költözni, amíg még van rá lehetősége. A felesége, amiatt akar itt maradni! Hogy ez mennyire túrhetetlen!

Legalább a kis Kati biztonságban lesz az új olasz családjánál. Remélhetőleg hamarosan dédunokákkal ajándékoz majd meg téged!

Idén Karácsonykor meg kell győződnöd arról, hogy az olaszok tényleg jó gondját viselik majd Katinak, ha végre sikerül meggyőződnöd a fiadat, hogy menjen el innnen.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **70 cr.**

KATARINA PETROVIĆ

A horvát család lánya, a fiatal feleség, immár beházasodva az olasz családba

Második felvonás - Szenteste, 1919

Ami a felvonások között történt:

1919 a te szemszögedből

Az életed boldog, a csodálatos férjed gondoskodik rólad, az élet szép. Még nincs gyermeketek, de hamarosan biztosan érkezik majd egy. Ó, annyira szeretnél egy kisbabát a karjaidban tartani!

Csodálatos Karácsonyotok lesz, de félsz, hogy mindenki arról a D'Annunzióról fog beszélni. Milyen unalmas! Mióta megérkezett Fiuméba, úgy tűnik, hogy rajta kívül már semmi sem lényeges többé. Csak D'Annunzio, bárhová nézel... A saját életeddel és boldogságoddal akarsz foglalkozni, nem pedig politikai ügyekkel.

Nem érted a nagyidat: többször kérte édesapádat, hogy menjen Magyarországra, mondván, hogy D'Annunzio érkezése után itt már nincs keresnivalója, de mindig is kicsit melodramatikus volt, édes drága Nagyi! Szerencsére Anya és Apa maradni akartak, nem hiszed, hogy boldog lehetnél távol tőlük. Gabriele olasz családjában új családra leltél, de szörnyű lenne elszakadni Anyától és Apától. Celebriniék örülnek D'Annunzio érkezésének, de Gabriele nem annyira lelkes.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **40 cr.**

Bevezető a Harmadik felvonáshoz - Szenteste, 1920

1920 augusztusában D'Annunzio kihirdette a Carnarói Olasz Kormányzóság megszületését; szeptemberben kihirdették a Carnarói Alkotmányt. Mivel az elsődleges cél, nevezetesen Fiume Olaszországhoz csatolása immár elérhetetlenné vált, a forradalmi szindikalizmus értékein alapuló független állam létrehozására történtek kísérletek.

Novemberben Olaszország és a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság aláírta a rapallói egyezményt, amely rögzítette a két nemzet közötti szárazföldi határokat és a Rijekai Szabadállam határait. D'Annunzio számára az egyezmény gyalázatos.

December elején a tenger Rijeka körül megtelik olasz hadihajókkal, amiket azért küldenek, hogy D'Annunziót megadásra kényszerítsék. A Carnarói Olasz Kormányzóság felé intézett ultimátumot elutasítják; a hónap végén szárazföldi csapatokat mozgósítanak Rijeka körül.

A háború szele ellenére a hangulat nyugodt: a blokád enyhülése lehetővé tette az ünnepi finomságok szállítását. December 24-én reggel az öböl tele van hajókkal, a főutcákon milicisták és fegyveres polgárőrök által körülvett barikádok állnak, de a polgárok derűsek, meggyőződésük, hogy a helyzet hamarosan változni fog.

Vacsoraidőben lekapcsolják a villanyt, és dörrenések hallatszanak, amelyek a reguláris csapatok közeledtét hirdetik.

A két család a Karácsonyt ismét együtt tölti. Az embargó miatt mindannyiunk pénzügyi helyzete válságba került. Gabriele és Katarina még mindig gyermektelenek, és a házaspár már nem áll olyan közel egymáshoz, mint régebben.



- A Carnarói Régensség hivatalos kikiáltása, 1920. október 8. -

ANTONIO CELEBRINI

Az olasz családfő

Harmadik felvonás - Szenteste, 1920

Ami a felvonások között történt:

1920 a te szemszögedből

A családod szenved. Gabrielének és a feleségének még mindig nincs gyermeke. A Fiumét érintő embargó már jó ideje tart. Az élelmiszerek és egyéb árucikkek napról-napra drágábbak és egyre nehezebb hozzájutni bármihez.

Kénytelen leszel megkérni Josip Petrovićot, hogy fizesse vissza a pénzt, amit kölcsönadtál neki. Bár nem vagy büszke rá, hogy támogattad azt a rezsimet, amely annyi nem olasz származású családot száműzött vagy tett tönkre, a Petrović családot még valamennyire megkímélték a hozzád fűződő kapcsolatuk miatt.

Maria Elena még mindig bolondul D'Annunzióért, mintha teljesen vak lenne arra, hogy ez az ember mit is tett a te szeretett városoddal. Ez egy nehéz Karácsonynak ígérkezik.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **120 cr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Feleség és anya, Celebrini (olasz) család

Harmadik felvonás - Szenteste, 1920

Ami a felvonások között történt:

1920 a te szemszögedből

Minden odaveszett, széthullik, és te kétségbe vagy esve. Hogy tehettek ezt az emberek D'Annunzióval? Hálátlan, ostoba ellenségei a megváltójuknak! Mindazok után, amit tett, a Carnarói Olasz Kormányzóság ellenére hátat fordítottak neki, megtagadták, felbőszítették...

Nagyon aggódsz érte, amiatt, ami még ezután jöhet, de ugyanakkor még mindig hiszel benne és bízol abban, hogy D'Annunzio valahogy megoldja a helyzetet, és a sérelmek ellenére is megment majd mindannyiótokat. A belé vetett hited erősebb, mint valaha.

Nagyon dühös vagy a fiadra, Gabrielére, aki megtagadta olasz származását, és még a nevét is meg akarja változtatni! Árulónak tartod őt, és ez az egész hatalmas szenvedést okoz neked. Hogyan tudnád rávenni, hogy észhez térjen?

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **60 cr.**

GABRIELE CELEBRINI

A fiatal férj, az olasz család reménysége

Harmadik felvonás - Szenteste, 1920

Ami a felvonások között történt:

1920 a te szemszögedből

A családnak már nem áll jól a szénája, a város veszélyben van, és folyton azt kérdezik tőletek Katarinával, hogy miért nem született még mindig gyermeketek. A feleséged távolságtartóan viselkedik, és te nem érted, miért. Sok minden miatt aggódsz, és úgy érzed, hogy D'Annunzio a felelős minden személyes problémádért. Szenvedélyesen gyűlölöd őt! Bárcsak értelmesebb lett volna, és elég alázatos ahhoz, hogy elfogadja a rapallói egyezményt... Akkor most nem lennél ebben a borzalmas helyzetben. De ő a legkevésbé sem alázatos! Sőt, ami még ennél is rosszabb, hogy édesanyád és Andre még mindig fanatikusan és vakon hisznek benne - ez pedig mérhetetlenül feldühít téged.

Úgy döntöttél, hogy megtagadod a nevedet és horvát leszel, mint a feleséged. Elkezdted Gabrijelként bemutatkozni. Talán így majd újra beléd szeret, mint a régi szép időkben...?

Minden nap felteszed magadnak a kérdést: mi történt, hol romlott el? Annyira magányosnak érzed magad, úgy érzed, magadra hagytak azok, akiket a legjobban szerettél...

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **50 cr.**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Az olasz család másodszülött gyermeke

Harmadik felvonás - Szenteste, 1920

Ami a felvonások között történt:

1920 a te szemszögedből

Az álomnak vége. Megvolt a lehetőség, hogy megváltoztasd a dolgokat, de a szikra hamuvá lett. Minden elveszett. Hittél az álomban, erősen hittél benne a végsőkig, de most kezded elveszíteni a hitedet. Tudod, hogy D'Annunzio elfáradt, a dolgok összeomlanak, és borzasztóan szomorú vagy az elvesztett remények miatt. Haszontalannak érzed magad, és némileg felelősnek is a helyzetért, mert nem tettél semmit. Végül nem maradtál az Arditival, ami azt jelenti, hogy bár gyávának nevezted a bátyádat, igazából te sem vagy tőle semmivel sem különb. Nem tudtál semmit sem felmutatni a családnak, tele voltál ígérekkel, de mindent eldobtál magadtól. D'Annunzio bátor tettei kudarcba fulladtak, és a jövő nem tartogat számodra semmit.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **90 cr.**

JOSIP PETROVIĆ

A horvát családfő

Harmadik felvonás - Szenteste, 1920

Ami a felvonások között történt:

1920 a te szemszögéből

A csodálatos Fiume belülről rothad, és ettől megszakad a szíved. A vállalkozásodat nemrég elvették tőled, és te azóta küszködsz. Az embargó miatt minden olyan drága lett, hogy Antonio Celebrinitől kellett kölcsönkérned, hogy továbbra is el tudd tartani a családodat.

Talán hallgatnod kellett volna édesanyádra, amikor azt javasolta, hogy költözzetek Budapestre... Most az egész család miattad szenved. De legalább nincsenek unokák, akiket etetni kellene. Legalábbis ezt mondogatod magadnak éjszakánként, amikor álmatlanul forgolódsz az ágyban.

Bár a Fiume környékén állomásozó olasz katonák miatt tartasz egy újabb háborútól, mégis reméled, hogy sikerül elkergetniük D'Annunziót.

Persze ezt ma este az összejövetelen nem mondhatod ki, hiszen a Celebrini családból néhányan még mindig erősen hisznek benne. Nem szabad a lelkükbe gázolnod, és reméled, hogy nem fogják szóba hozni, hogy fizess vissza a kölcsönkért pénzt...

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **30 cr.**

ANA PETROVIĆ, SZÜLETETT TOMIĆ

Feleség és anya, Petrović (horvát) család

Harmadik felvonás - Szenteste, 1920

Ami a felvonások között történt:

1920 a te szemszögéből

Tévedtél, ezt be kell ismerned. Teljesen megváltozott a véleményed D'Annunzióról. Olyan dolgokat tett a nőkért, amilyeneket korábban senki sem. A férfiakéval egyenlő jogokat adott neki, és szavazati jogot is! Ha most elveszíti a várost, akkor te is elveszíted ezeket a jogaidat.

Aggódsz a családod anyagi gondjai miatt is. A férjednek rosszul megy a sora, és megalázó helyzetbe hozta magát azal, hogy pénzt kért Gabriele (vagy ahogy mostanában nevezi magát, Gabrijel) apjától. Az édes kis Kati pedig egyre elérhetetlenebb, gondolatai gyakran messze járnak. Talán azért van kétségbeesve, mert még mindig nem született gyermekük? Vagy Gabriele már nem szereti őt? A fiú folyton rosszkedvű, és az igazat megvallva, sosem kedvelted őt különösebben. Bárcsak kiöntené neked a szívét a lányod! De vajon lehetséges-e ez még, ha ilyen zárkózott?

Ráadásul Josip anyja is készül valamire, és te még mindig nem bízol benne egy cseppet sem.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **15 cr.**

ERZSÉBET PETROVIĆ (SZÜLETETT KOVÁCS)

The Hungarian Grandmother

Harmadik felvonás - Szenteste, 1920

Ami a felvonások között történt:

1920 a te szemszögéből

Pontosan úgy történt, mint ahogy azt megjósoltad! Sőt, a helyzet valójában még rosszabb. Fiume nyomorog és éhezik, még az olaszok is.

Mindenütt katonák vannak, és bármelyik percben kitörhet egy újabb háború.

Josip bizonyára megbánta a döntését, hogy itt maradt. Még akkor sem akart elmenni, amikor már olyan rosszul állt, hogy Celebrinitól kellett pénzt kölcsönkérnie. Már semmi remény nem maradt számodra.

Talán még sikerülhet elintézni, hogy legalább Kati Budapestre meneküljön. Minden elő van készítve, már csak egy megerősítésre vársz. Szerencsétlen lánynak nem fog hiányozni a természetlen férje, de az új szeretője talán igen. Te vagy az egyetlen, aki ismeri Kati titkát: a lány szerelmes valakibe, és hatalmas botrány lenne, ha az emberek megtudnák. Az olasz férjét sem kedvelted igazán, miután jobban megismerted, erre most ez a bolond lány beleszeretett egy művészbbe, aki meg közel áll ahhoz a rémes D'Annunzióhoz, így a dolgok most még rosszabbul állnak. Hamarosan el kell őt menekítened, és egyszer s mindenkorra rendezned ezt a helyzetet.

Nem örülsz, hogy idén Karácsonykor találkozol a Celebrinikkal. Maria teljesen megbolondult, a fiad pedig tartozik nekik egy akkora összeggel, amit nem tud visszafizetni.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **30 cr.**

KATARINA PETROVIĆ

The Daughter of the Croatian Family, now married into the Italian family

Harmadik felvonás - Szenteste, 1920

Ami a felvonások között történt:

1920 a te szemszögéből

Az életed teljesen megváltozott, és mindössze egyetlen év leforgása alatt! Gabriele és te napról napra távolabb kerültetek egymástól, már nem találsz benne azt a biztonságot, amit kerestél. Nem köszöntött be a gyermekáldás, szegény édesapád pedig folyton az anyagi gondok miatt aggódalmaskodik, még pénzt is kellett kölcsönkérnie Gabriele apjától, ami igencsak megalázó helyzetbe hozta őt.

Egyre szomorúbb és magányosabb lettél, amikor egy csapásra felbukkant az életedben Pietro. Ő egy csodálatosan romantikus férfi, futurista művész, festő és költő, minden (és még annál is több!) érzékiséggel és kreativitással, amit Gabrielében hiába kerestél. Nagyon közel áll D'Annunzióhoz, és te új szemmel kezdtél rá tekinteni - úgy tűnt, még Anya is lelkesedik a Carnarói Alkotmányért. De most D'Annunzio bajban van, ami azt jelenti, hogy Pietro is. Olyan boldog voltál, amikor találkoztál vele, de most annyira aggódsz! Sok mindent szeretnél jobban megérteni ebben a zavaros helyzetben, de azt biztosan tudod, hogy a város veszélyben van, és ezért csatlakozni akarsz a Vöröskereszthez, hogy hasznosnak érezhesd magad - ahogyan a Nagyi is tette a háború alatt! Nagyi, mint mindig, most is azon töri a fejét, hogyan oldja meg a helyzetet, de ezúttal nem akarod, hogy ő döntsön helyetted, te magad akarsz választani. Ráadásul attól tartasz, hogy véletlenül elszóltad neki magad Pietróval kapcsolatban (ő amúgy is mindig mindent kitalál!), és mivel olyan régimódi, nem igazán helyeselné ezt a dolgot.

Néhány napja rájöttél, hogy várandós vagy, és biztos vagy benne, hogy a gyermeked Pietrótól van, a férfitől, akit szeretsz. Boldog titkodat egyedül vele osztottad meg, és most már nagyon szeretnéd tudni, hogy vajon ő hogy érez ezzel kapcsolatban. Gondolataid messzire kalandoznak ezen a Szentestén, miközben az ő válaszára vársz.

Karácsonyi ajándékokra ennyit költhetsz: **25 cr.**

FÜGGELÉK 3

NAPILAPOK

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendenze da soddisfarci, sia per abbonamento, inserzioni od altro, a voler metterci in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli noie per ambo le parti.

VÉGE A HÁBORÚNAK!

*Ausztria és
Magyarország külön-
békét kötött*

1918 novembere óta a zűrzavar és a politikai feszültség minden eddiginél nagyobb mértékű Rijekában. A város jövője kétséges, így az olasz-pártiak és a horvát-pártiak hetek óta szemben állnak egymással, miközben a szövetséges hatalmak döntésre várnak...

(*continua a pagina 3*)

A Szövetségesek megszállják a várost

*Olasz, francia és brit
katonák
a városban*

Az olasz csapatok érkeztek meg először, és nem ütköztek ellenállásba; a horvátok visszavonultak vagy a vasútállomásra szorultak. Ezután a franciák, főleg színesbőrű katonák, elfoglalták a kikötő területét. Utolsóként a brit gyalogság érkezett...

(*continua a pagina 5*)

FIUME KÉT KORMÁNYA

Rivális tanácsok:

Szerb-Horvát és Olasz

Mind Olaszország, mind az új Szerb-Horvát-Szlovén Királyság követeli a terület feletti fennhatóságot, "irredenta" ("fel nem szabadított") népeiségükre hivatkozva. Az Olasz Nemzeti Tanácsot a Fiume Fiume támogatja.

(*continua a pagina 6*)



L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendenze da soddisfare, sia per abbonamento, inserzioni od altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli note per ambo le parti.

Dicembre 1919

IL GIORNALE DI FIUME

prezzo: 25 corone fumane

A FIUME KÉRDÉS

*A város jövője továbbra
is bizonytalan*

A párizsi békekonferencia megoldatlanul hagyta a fiumei olasz-szláv kérdést. Wilson, az Egyesült Államok elnöke a vitában nyíltan a délszlávok oldalán áll.

(continua a pagina 4)

D'ANNUNZIO ELFOGLALJA FIUMÉT

A szövetséges csapatok elhagyják a várost



Szeptember 12-én olasz nacionalista irreguláris erők elfoglalják a várost a költő, Gabriele D'Annunzio vezetésével. Fiume kormányzójává nevezik ki, és felveszi a Parancsnok címet. A cél: a város Olaszországhoz csatolása.

(continua a pagina 5)

A költő cselekvésre szólítja fel az olaszokat

*" Betegen feküdtem az
ágyamban. Felkeltem, hogy
válaszoljak a hívásra... " .*

Nagygyűlések a színházban, nyilvános gyülekezések a téren, beszédek az erkélyről, D'Annunzio nem csak Fiume népét tüzei fel, hanem egész Olaszországban terjesztett rölapokat nyomtat, amelyek cselekvésre szólítják fel a polgárokat...

(continua a pagina 6)

Dicembre 1920

CON LICENZA DEL CONSIGLIO DELLA REGGENZA DEL CARNARO

prezzo: 75 corone fumane

AZ ÉLET VÁROSA

Az egész világ Fiumét csodálja

Az Élet Városában élünk, ahol az új ötletek, az etika és az értékek fényes jövő megteremtésére hivatottak. A futurizmus megalapítója Marinetti, Guglielmo Marconi, Arturo Toscanini, mindannyian eljöttek, hogy tanúi legyenek ennek a forradalomnak...



(continua a pag. 2)

A Carnarói Kormányzóság

*Egy független város új
alkotmányal*

Augusztus 12-én D'Annunzio kihirdeti a forradalmi szindikalizmus értékein alapuló Carnarói Olasz Kormányzóság létrejöttét.

E forradalmi szindikalista értékeket az egyedülállóan forradalmi Carnarói Alkotmányban fogalmazták meg.

(continua a pag. 3)

Háborús karácsony?

*Karácsony este jár le
az olasz ultimátum*

November 12-én Olaszország és a Szerb-Horvát-Szlovén

Királyság aláírja a rapalói egyezményt, amely Fiumét független államná nyilvánítja. D'Annunzio nemet mond, és az olasz hadsereg elfoglalja a várost. December 21-én a kormányzóság kihirdeti a hadiállapotot...

(continua a pag. 7)

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendenze da soddisfare, sia per abbonamenti, inserzioni od altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli note per ambo le parti.

FÜGGELÉK 4

MENÜKÁRTYÁK

Megjegyzés a JM-nek:

Nyomtasd ki a menükártyákat, hajtsd félbe, és tedd őket az asztalra, minden felvonásban az aktuális évre szólót.

Karácsonyi Menu

1918



olasz és horvát-magyar fogások vegyesen

Halászlé

Edességek

Frittola (olasz édes sült tészta)

Polenta, krumpli

Töltött káposzta

Bejgli

Karácsonyi Menu

1919



Nagyon gazdag, kizárólag olasz menü futurisztikus ételekkel

“Tramezzini Traidue” (háromszög szendvicsek)

“Halhatatlan” pizstráng

“Herodias” rizs

Habzóbor

Panettone

“Polibibita” (alkoholos koktél)

Karácsonyi Menu

1920

Sült hal (helyi fogás)

Krumpli

Panettone

FÜGGELÉK 5

LEVELEK

Tisztelt Celebrini úr!

A Fiumei Olasz Nemzeti Tanács meghívja a Nagyrabecsült Olasz Közösség minden tisztelt tagját, hogy csatlakozzanak az összejövetelhez, amely Fiume az Olasz Királyság fennhatósága alá való tartozását támogatja.

A gyűlésre december 28-án kerül sor.

Részvételi szándékát, kérjük szíveskedjen jelezni.

Tisztelt Petrovic úr!

A Fiumei Horvátok Nemzeti Tanácsa meghívja a Nagyrabecsült Horvát Közösség minden tisztelt tagját, hogy csatlakozzanak az összejövetelhez, amely Fiume a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság fennhatósága alá való tartozását támogatja.

A gyűlésre december 27-én kerül sor.

Részvételi szándékát, kérjük szíveskedjen válaszlevélben jelezni.

Drága Erzsébet!

Boldog Karácsonyt és áldott Új Évet kívánok Neked!

Remélem, jó egészségednek örövendesz, mert van egy jó hírem számodra - emlékszel Marika jóképű fiára, akit korábban említettem neked? Képzeld, János ismét facér! Arra gondoltam, nem lenne-e kedved megfűzni őt egy teára, hogy a kis Katarinával jobban megismerkedjenek egymást?

Szerető barátnőd,

Emma

Mélyen Tisztelt Celebrini Asszony!

D'Annunzio úr elfogadta meghívását,
és szívesen csatlakozna Önhöz
január 2-án egy közös ebédre.



Üdvözlettel,

Fulvio Balisti, titkár

Gabriele, öreg barátom - Congratulazioni a házasságodhoz!

Úgy hallom, Katarina gyönyörű nő - nagy kár, hogy nem olasz, de hát ilyen az élet, nem igaz?

A távolból koccintunk az egészségetekre és a számtalan jövőbeli gyermekre, akikkel az Ég megáldja majd a házasságotokat!

Unokatestvéred,

Giovanni

Ana Petrovićnak

Kedves Ana!

A feminista kollektíva minden elvtársa nevében meleg üdvözlőnköt küldjük neked.

A Karácsony a meghittség és a kölcsönös támogatás különleges pillanata a családban, ami egyben remek alkalom lehet arra, hogy megosszuk a függetlenségről és a feminista tudatosságról alkotott elképzeléseinket a családban élő nőkkel: lányainkkal, sógornőinkkel, anyósainkkal.

Szívbeli jövő öleléssel,

A Feministák Fiumei Ligája

Kedves Andre!

Boldog Karácsonyt kívánok neked és a családnak!

Imádkozom, hogy jövő héten felvételt nyerjünk az Arditiba.

Szeretettel,

Fabrizio

Kedves Erzsébet

Szűb l kívánok neked Áldott Karácsonyt

Számíthatunk rá, hogy nemsokára csatlakozol

hozánk Budapesten

Szeretettel ölellek,

Ilona

Kedves Josip,

Boldog Karácsonyt neked és a családnak!

Édesanyádtól tudom, hogy az új fejlemények ellenére sem hagyod el Rijekát.

Kérlek, vigyázzatok magatokra! Imádkozunk értetek.

A Marinkovic család

Kedves Antonio!

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kívánok neked és családnak!

Reméljük hamarosan unokákról hallunk majd híreket!

Üdvözlettel.

Marco Alessi

Merre vagy? Azt mondják, hogy ma este támadásra készül az olasz hadsereg. Azonnal foglald el a posztod, ha tényleg olyan bátor vagy, mint amilyennek mondod magad! Minden Arditinak kötelessége megvédeni Fiumét!

Quis contra Nos?

Fabrizio

Kedves Petrovičné,

Sikerült elrendezni az unokája biztonságos Budapestre jutását, ahogyan azt Ön kérte.

Kérjük, holnap hajnali 2 órakor kísérje el őt a helyszínre.

Csomagoljanak meleg ruhát, az út hosszú lesz, és Magyarországon télen hideg van.

Katka, napsugaram - Boldog Karácsonyt Neked!
Találkozzunk ma este a szokásos helyen, mi-
után az éjféλι harangszó elhallgatott. Várni
foglak, szerelmem. Ezer gyengéd csókot küldök
édes rózsás arcocskádra!

Azzal, hogy elárultad, hogy gyermeket vársz, a
világ legboldogabb emberévé tettél.

Örökké a Tiéd,

Pietro

Kedves Gabriele,

Vagy inkább Gabriel manapság?

Boldog Karácsonyt kívánok Neked!

Add át üdvözlétem kedves feleségednek is.

Fabio

Drága Elena,

Mélyszélesen megindított a leveled.

Soha se feledd: szenvedély mindenek felett!

A legapróbb dolgokra is épp úgy vágyom, mint a legnagyobbakra, & soha sem nyughatom.

Mindent kívántam, & mindent meg is próbáltam... S ami nem sikerült, azt megálmodtam. És oly' nagy volt a lelkesedés, hogy az álom felért a tettekkel.

Gabriele D'Annunzio

Drága Josip és Ana,

Áldott Karácsonyt kívánunk nektek és az egész családnak!

Reménykedünk, hogy biztonságban vagytok.
Kérlek szóljatok, ha bármiben a segítségetekre lehetünk.

Imádkozni fogunk értetek.

A Tomić család

Édes Erzsébet!

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kívánunk neked és családnak!

A kis Katit szívesen fogadjuk, amint megérkezik Budapestre. Kérlek, tudd meg velünk, ha még bármiben a segítségedre lehetünk.

Vigyázzatok magatokra!

Emma

FÜGGELÉK 6

AJÁNDÉKOK LISTÁJA

Megjegyzés a JM-nek: Ha úgy döntesz, hogy használod az ajándékozás mechanikát a Csendes éj, rémséges éj játékhoz, nyomtass ki egy-egy példányt minden résztvevőnek. Az elérhető ajándékok listája minden karakter számára ugyanaz az egyes felvonásokban.

AJÁNDÉKLISTA - FELVONÁS 1

◇ Café Schenk Sacher Torta	45 cr.
◇ Házi készítésű torta (otthoni összetevőkből)	10 cr.
◇ Hímzett zsebkendő	13 cr.
◇ Hímzett asztalterítő	35 cr.
◇ Gino Antony: <i>Rijekai szonettek: a hazához az álmokhoz a tengerhez</i> (olasz verseskötet)	10 cr.
◇ Használt aranyóra	90 cr.
◇ Selyem nyakkendő a Fisch-bejn szabóüzletből	50 cr.
◇ Selyemkendő a Fisch-bejn szabóüzletből	65 cr.
◇ Egy üveg Tokaji bor	45 cr.
◇ L'Heure du Baiser, francia parfüm	120 cr.
◇ Hagyományos fiumei ékszer: moore (a Gigante üzletből)	45 cr.
◇ Versantológia <i>Hrvatska mlada lirika</i> (Horvát ifjúsági líra)	15 cr.
◇ Amerikai hadsereg táblás csokoládé	20 cr.
◇ Francia hadsereg galette	13 cr.

AJÁNDÉKLISTA - FELVONÁS 2

◇ Café Schenk Sacher Torta	cr.
◇ Café Schenk almás rétes	60 cr.
◇ Házi készítésű torta (otthoni összetevőkből)	20 cr.
◇ Hímzett zsebkendő	22 cr.
◇ Hímzett asztalterítő	55 cr.
◇ Gino Antony: <i>Rijekai szonettek: a hazához az álmokhoz a tengerhez</i> (olasz verseskötet)	15 cr.
◇ Aranyóra másodkézből	cr.
◇ Selyem nyakkendő a Fisch-bejn szabóüzletből	80 cr.
◇ Selyemkendő a Fisch-bejn szabóüzletből	100 cr.
◇ Egy üveg Tokaji bor	80 cr.
◇ L'Heure du Baiser, francia parfüm	cr.
◇ Hagyományos fiumei ékszer: moore (a Gigante üzletből)	80 cr.
◇ Versantológia <i>Hrvatska mlada lirika</i> (Horvát ifjúsági líra)	cr.
◇ Amerikai hadsereg táblás csokoládé	cr.
◇ Francia hadsereg galette	cr.
◇ D'Annunzio egyenruhás képe	15 cr.
◇ Alcyone (D'Annunzio regénye).	28 cr.
◇ Fiume új ünnepi bélyeg kollekción	10 cr.

AJÁNDÉKLISTA - FELVONÁS 3

◇ Café Schenk Sacher Torta	cr.
◇ Café Schenk almás rétes	80 cr.
◇ Házi készítésű torta (otthoni összetevőkből)	35 cr.
◇ Hímzett zsebkendő	30 cr.
◇ Hímzett asztalterítő	75 cr.
◇ Gino Antony: <i>Rijekai szonettek: a hazához az álmokhoz a tengerhez</i> (olasz verseskötet)	50 cr.
◇ Aranyóra másodkézből	cr.
◇ Selyem nyakkendő a Fisch-bejn szabóüzletből	cr.
◇ Selyemkendő a Fisch-bejn szabóüzletből	cr.
◇ Egy üveg Tokaji bor	120 cr.
◇ L'Heure du Baiser, francia parfüm	cr.
◇ Hagyományos fiumei ékszer: moore (a Gigante üzletből)	120 cr.
◇ Versantológia <i>Hrvatska mlada lirika</i> (Horvát ifjúsági líra)	cr.
◇ Amerikai hadsereg táblás csokoládé	cr.
◇ Francia hadsereg galette	cr.
◇ D'Annunzio egyenruhás képe	40 cr.
◇ Alcyone (D'Annunzio regénye).	45 cr.
◇ Fiume új ünnepi bélyeg kollekción	30 cr.
◇ Fiume ünnepi bélyegző	10 cr.

FÜGGELÉK 7

AJÁNDÉK KÁRTYÁK

Megjegyzés a JM-nek: Ha úgy döntesz, hogy használsz az a Csendes éj, rémséges éj játékhoz készült Ajándékozás mechanikát, nyomtass ki két-két példányt az alábbi oldalakból.

Kitől:

Kinek:

Remélem, kedvedre való az ajándékom,

Áldott Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Remélem, kedvedre való az ajándékom,

Áldott Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Remélem, kedvedre való az ajándékom,

Áldott Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Remélem, kedvedre való az ajándékom,

Áldott Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Remélem, kedvedre való az ajándékom,

Áldott Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Remélem, kedvedre való az ajándékom,

Áldott Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Remélem, kedvedre való az ajándékom,

Áldott Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Remélem, kedvedre való az ajándékom,

Áldott Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Fogadd szeretettel
az ajándékom,

Boldog Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Fogadd szeretettel
az ajándékom,

Boldog Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Fogadd szeretettel
az ajándékom,

Boldog Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Fogadd szeretettel
az ajándékom,

Boldog Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Fogadd szeretettel
az ajándékom,

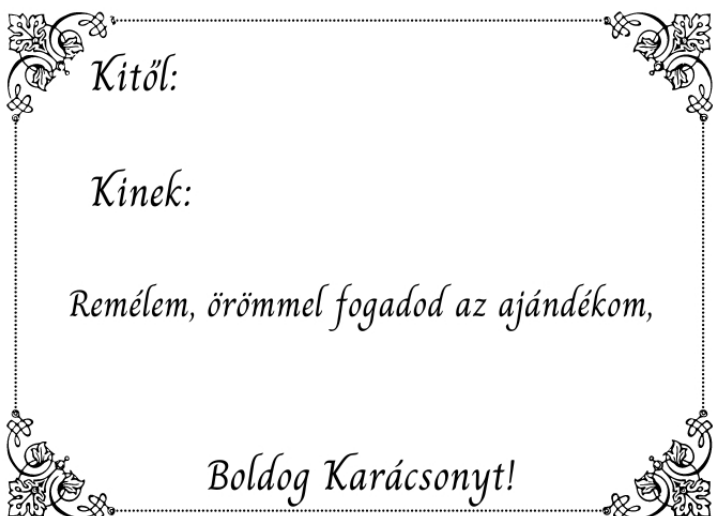
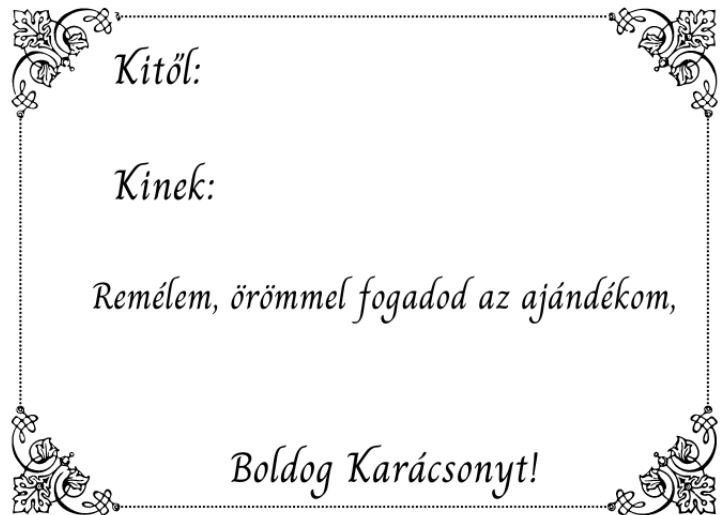
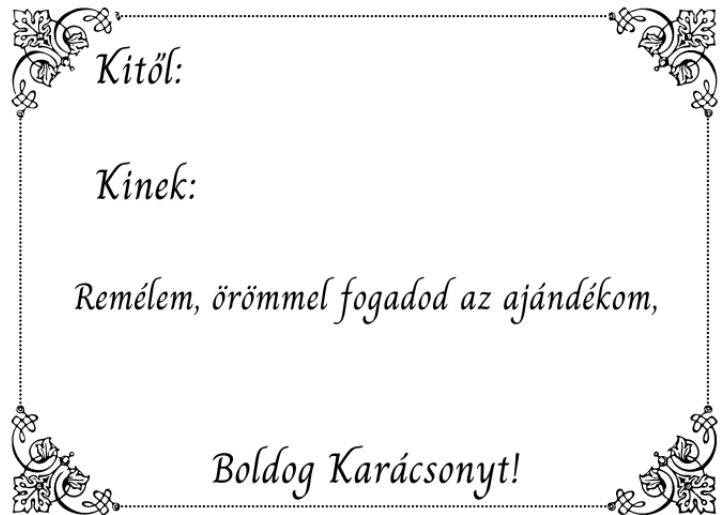
Boldog Karácsonyt!

Kitől:

Kinek:

Fogadd szeretettel
az ajándékom,

Boldog Karácsonyt!



FÜGGELÉK 8

TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS

Megjegyzés a JM-nek: Résztvevőnként egy példányt nyomtass ki.

Csendes éj, rémséges éj

Alkotók:

*Gabriella Aguzzi, Livia Pini, Lucija Tancer Mihoković, Dorijan Strnad, Chiara Tirabasso,
and Upor Ágnes Alma*



ITT TUDSZ NEKÜNK VISSZAJELZÉST ADNI A LARPRÓL

FEEDBACK FORM:

<https://forms.gle/cbGqmu6GAzKkNUkz5>

vag olvasd be a QR kódot:



RÖVID TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS

A XX. század első évtizedeiben Rijeka (olaszul Fiume) egy 46.000 főt számláló, több nemzetiségű város volt, ahol körülbelül 29.000 olasz, vagy olaszajkú ember élt. Rijeka az Osztrák-Magyar Monarchia része volt, de az I. Világháború végével és a birodalom bukásával a várost az újonnan megalakult Szerb-Horvát-Szlovén Királyság, valamint Olaszország is magáénak követelte.

Olaszország elégedetlen volt a párizsi békekonferencián hozott döntésekkel, ahol Woodrow Wilson amerikai elnök ellenezte az olasz követeléseket, támogatta a Szerb-Horvát-Szlovén Királyságot, és korlátozni akarta az olasz befolyást az Adrián. Az 1915. április 26-án aláírt "londoni paktum" szerint ugyanis Olaszország kötelezettséget vállalt arra, hogy jelentős területi kártérítésért és az Adria feletti olasz hegemoniáért cserébe (Trentino és Dél-Tirol, Venezia Giulia, Isztria, Észak-Dalmácia) a hármasszövetség oldalán indul háborúba.

A sikertelen annexiókkal kapcsolatos olasz elégedetlenség az "irredentizmus" néven ismertté vált népi mozgalomhoz vezetett, amelynek mozgatórugói az irodalmárok és a háborús hősök voltak, akik közül kiemelkedik D'Annunzio alakja.

A Vate (vagy Poéta, ahogy D'Annunzio magát nevezte) olasz katonák, az Arditi és fiumei irredentisták segítségével 1919. szeptember 12-én bevonult Fiumébe, elfoglalta és tizenhat hónapon át vezette a várost, egészen az 1920 decemberében bekövetkezett katasztrofális vereségig, ami "Véres Karácsony" néven vonult be a történelembe.

Első felvonás - Fiume, 1918

1918. október 29-én az utolsó magyar kormányzó is elhagyta a várost, és két kormány alakult: a jugoszlávbarát horvát "Szlovének, Horvátok és Szerbek Nemzeti Tanácsa" és az olaszbarát "Nemzeti Tanács", amelynek elnöke Antonio Grossich irredentista sebész volt, aki a jódtinktúra 1907-es felfedezésével vált híressé. A magyar törvényhozás évtizedei után emancipálják a fiumei nőket. A Fiumei Nemzeti Tanács első intézkedései között szerepel a nők választójogának és választhatóságának megadása, ami Európában egyedülállóan úttörő intézkedés. Az olasz irredenták az "Október 30-i kiáltvánnyal" kinyilvánították az anyaországgal, Olaszországgal való egyesülési szándékukat.



A helyzet elmérgesedett: az egyik oldalon a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság nevében a várost megszálló szerb egységek, a másik oldalon az olasz irredenták, akik olasz katonai támogatást és Olaszországhoz csatolást követeltek. A szövetségesek ezért, hogy a helyzet ne fajuljon Róma és Belgrád közötti határválsággá, úgy döntöttek, hogy a szláv csapatokat egy szövetséges hatalmak közötti, franciákból, amerikaiakból és britekből álló megszállással váltják fel. November 17-én olasz karabinerik és gránátosok is érkeztek, akiket az olasz származású fiumeiek örömmel fogadtak.

ANNO 43 - N. 310 Milano - Martedì, 5 Novembre 1918 Edizione del pomeriggio

CORRIERE DELLA SERA

Le pubblicazioni che il CORRIERE DELLA SERA offre ai suoi abbonati sono:
La Domenica del Corriere | La Lettera | L'Espresso | L'Espresso Nuovo | Corriere del Piacere

L'Austria ha capitolato

Vincitori!
4 novembre, ore 15.
La guerra contro l'Austria è finita. Il 4 novembre, alle 15, l'armistizio è stato firmato tra l'Italia e l'Austria. L'armistizio è stato firmato a Villa Giusti, nei pressi di Udine. L'armistizio è stato firmato per un periodo di 15 giorni. L'armistizio è stato firmato per un periodo di 15 giorni. L'armistizio è stato firmato per un periodo di 15 giorni.

La firma dell'armistizio
COMANDO SUPREMO 4 novembre, ore 15.
In base alle condizioni dell'armistizio stipulato fra i plenipotenziari del Comando Supremo del R. Esercito Italiano in nome di tutte le Potenze Alleate e degli Stati Uniti d'America e i plenipotenziari del F. R. Comando Supremo austro-ungarico, le ostilità per terra, per mare e per aria su tutte le fronti dell'Austria-Ungheria sono state sospese dalle ore 15 di oggi, 4 novembre. DIAZ.

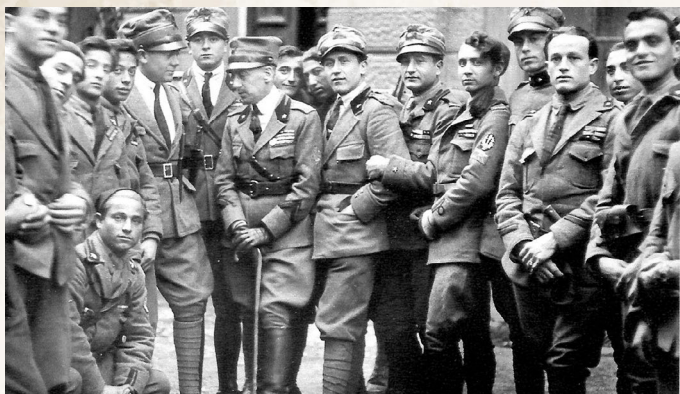
Gene si libera presto
L'armistizio stipulato fra l'Italia e l'Austria-Ungheria, in base al quale le ostilità per terra, per mare e per aria su tutte le fronti dell'Austria-Ungheria sono state sospese dalle ore 15 di oggi, 4 novembre, ha permesso di liberare presto la città di Genova. La città di Genova è stata liberata dalle truppe italiane e alleate. La città di Genova è stata liberata dalle truppe italiane e alleate.

La grandiosa manovra che condusse alla vittoria.
L'armistizio stipulato fra l'Italia e l'Austria-Ungheria, in base al quale le ostilità per terra, per mare e per aria su tutte le fronti dell'Austria-Ungheria sono state sospese dalle ore 15 di oggi, 4 novembre, ha permesso di condurre una grandiosa manovra che ha condotto alla vittoria. La manovra è stata condotta dalle truppe italiane e alleate.

L'Italia rimane in campo con gli Alleati nella lotta decisiva contro la Germania.
L'armistizio stipulato fra l'Italia e l'Austria-Ungheria, in base al quale le ostilità per terra, per mare e per aria su tutte le fronti dell'Austria-Ungheria sono state sospese dalle ore 15 di oggi, 4 novembre, ha permesso di rimanere in campo con gli Alleati nella lotta decisiva contro la Germania. L'Italia rimane in campo con gli Alleati nella lotta decisiva contro la Germania.



Második felvonás - Fiume, 1919



Júniusban három napig tartó csetepaté és dulakodás tört ki olasz katonák és fiumei irredenták között a megszálló csapatok francia katonái ellen: ez volt az úgynevezett "fiumei vecsernye". A szövetségi hadi bizottság elrendelte az érintett olasz egységek, a Carlo Reina őrnagy vezette szardíniai gránátosok eltávolítását. A Trieszt melletti Ronchi di Monfalconében elszállásolt irredenta olasz katonák összeesküvést kezdenek szervezni, hogy visszatérjenek Fiumébe, jelszavuk "Fiume vagy halál!" volt. Egy erős hangra van szükségük a közvélemény megmozgatásához, és Gabriele D'Annunzio segítségét kérik.

Szeptember 12-én, Ronchiból indulva, D'Annunzio megérkezik Fiumébe, amit az olasz lakosság örömmel fogad. Kíséretében Carlo Reina és más tisztek, illetve Arditik, többek között egy olasz katonából álló lázadó oszlop található az élen Guido Kellerrel, amihez Host-Venturi irredenta önkéntesei is csatlakoztak.

Amikor kinevezik a város kormányzójává, felveszi a Parancsnok címet.

A következő napokban a szövetséges csapatok úgy döntöttek, hogy elhagyják a várost, miközben Pittaluga tábornok, az olasz reguláris csapatok parancsnoka, parancsot kap a távozásra.

Szeptember végén megérkezett Fiumébe Filippo Tommaso Marinetti futurista művész.

A Nitti miniszterelnök által vezetett olasz kormány embargót rendel el Fiume városára, a helyzetet a Vöröskereszt beavatkozása menti meg, ami lehetővé teszi, hogy ellátmány érkezzen.

Eközben folytatódnak a tárgyalások Badoglio, akit Nitti utasított, hogy találjon megoldást a lázadókkal, és D'Annunzio között, aki nem akar engedni az olasz nyomásnak.

COMANDO DI FIUME D'ITALIA

BOLLETTINO UFFICIALE

No. 2 (Prima Serie)

Fiume d'Italia, il 13 Settembre 1919

Anno I.

L'Italia è a Fiume

per valore dei legionarii e per opera dei fiumani

Ieri alle ore 11.49 GABRIELE D'ANNUNZIO alla testa di manipoli dell'esercito inserti e trascinati al grido di „FIUME O MORTE“ entrava in Fiume, obbligando il corpo interallente a chinarsi sulle catene prima, e ad evacuare poi. Sul palazzo, al posto della bandiera francese inglese e americana, resta, a sfida, la sola bandiera d'Italia, simbolo di conquista e di liberazione.

Third act - Fiume in 1920

Olaszországban májusban megbukott a Nitti-kormány, amit júniusban a Giovanni Giolitti vezette kormány váltott fel.

Fiumében augusztus 12-én D'Annunzio kihirdette a Carnarói Olasz Kormányzóság megszületését; szeptember 8-án kihirdették a Carnarói Alkotmányt. Mivel az elsődleges cél, nevezetesen Fiume Olaszországhoz csatolása immár elérhetetlenné vált, a forradalmi szindikalizmus értékein alapuló független állam létrehozására tettek kísérletet.



November 12-én Olaszország és a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság aláírta a "rapallói egyezményt", amely rögzítette a két nemzet közötti határokat és a Rijekai Szabadállam szárazföldi határait. D'Annunzio számára a szerződés gyalázatos, mivel

nem egyeztettek vele, és az egyezmény Fiume annektálása nélkül zárja le az adriai kérdést, így ő azt nem fogadja el.

December elején a tenger Rijeka körül megtelik olasz hadihajókkal, amiket azért küldenek, hogy D'Annunziót megadásra kényszerítsék. A Carnarói Olasz Kormányzóság felé intézett ultimátumot elutasítják; a hónap végén Enrico Caviglia tábornok szárazföldi csapatokat mozgósít Fiume körül.

A háború szele ellenére a hangulat nyugodt: a blokádnak enyhülése lehetővé tette az ünnepi finomságok szállítását, de 21-én Caviglia közleményt ad ki a város és minden lakójára vonatkozó tényleges tengeri és szárazföldi blokádról.

A parancsnok kíséretének néhány embere nyílt háborút sürget, de ő inkább elhalasztja az összecsapást a reguláris hadsereggel, és visszalép a védelmi vonal kiépítésére.

December 24-én reggel az öböl tele van hajókkal, a főutcákon barikádok állnak, amelyeket milicisták és fegyveres polgárőrök vesznek körül, de a polgárok derűsek, meg vannak győződve arról, hogy a helyzet hamarosan megfordul, ráadásul mostanra már hozzászoktak a riasztó hírek olvasásához.

Vacsoraidőben lekapcsolják a villanyt és dörrenések hallatszanak, amelyek a reguláris csapatok közeledtét hirdetik.



Fiume a Véres Karácsony után

Az 1920. december 24-én kezdődő harcokat D'Annunzio a Véres Karácsony elnevezéssel illette. Szembesülve a légiósok ellenállásával, akik géppuskákkal és gránátokkal vágtak vissza, a haditengerészet is parancsot kapott a lázadók állásainak bombázására.

A hadihajók tüzet nyitottak a Légiósokra, és a kormányépületet is tűz alá vették. A bombázás december 29-ig tartott, és a civil lakosság körében is halálos áldozatokat és sebesülteket követelt.

Supplemento straordinario di **LA VEDETTA D'ITALIA** Cent. 32 Fiume d'Italia 24 Dicembre 1920 Ore 20

Per ordine del governo di Roma, da 3 giorni le truppe regolari assassinano legionari e cittadini in violenti combattimenti

Da una unità di circa 24 ore nell'insurrezione fiammista, sulla mattinata del 29 le truppe italiane invase Fiume furono sbarate in tutta la fronte di Vidoruglio al mare una potente offensiva. MARE DI SPAGNA UCCISIONI E SOGGIACI CON UCCISIONI DI SOTTILEGGI, CON CARICHI E GUERRA UGRI, TANTO PRODOTTO ALL'ASSASSINO DELLA PULCINA. L'energia difesa ed i ridotti combattimenti dei suoi leggendari hanno notevolmente arretrati l'offensiva, con notevoli perdite da parte avversaria. I morti hanno fatto strage terribile di prigionieri, la massima parte degli altri sono passati per le filo delle loro uccisioni in stato d'obbedienza. Sono stati anche catturati i cannoni, submachine e mitragliatrici.

Senza alcun preavviso, verso le ore 13 del mattino, numerosi colpi d'artiglieria sono stati sparati sulla via della città, causando panico fra la popolazione civile. La cittadina assai tranquilla subito il pericolo assassinio perpetrato a danno di italiani da un governo nazionale, e nella cui legge è stata la difesa del proprio territorio, che è diventato un vero e proprio campo di battaglia. Una ondata di terrore per le strade e si ripercuote fino all'esterno alla agguerrita difesa.

Una terza offensiva avvenne il 24 della notte in ordine di Fiume dalla divisione di MODO. Alle ore 11,30 circa la spedizione guidata "Andrea Doria", comandata a circa 200 uomini dal parte Sassi ha tentato di conquistare l' "Espero", di allontanarsi dal porto verso 15 minuti, ma subito dopo, senza ottenere lo scatto del termine previsto, nei colpi di cannone sono partiti dalla "Doria" contro l'"Espero", che fu riportata a terra dopo di cui fu preso il porto a circa 1000. Le truppe italiane sono per più volte passate avanti al nostro paese durante le operazioni.

La spedizione guidata "Andrea Doria", capo della città presidente di una la persona del Comandante

Alle ore 15,15 mentre il Comandante Capote d'Annunzio esultava con i capitani Zali e Cordiali la partita degli avvenimenti civili, ed esponeva la fiducia che le parti d'Italia non avrebbero mai bombardato la città, per evitare i danni alla popolazione, una grande di grossa e alta, partita dall'"Andrea Doria", ritornando nel giorno, poco di tempo si Prato del Comandante, è subito violentemente nella bocca della stanza era l'incarico di Comandante e i suoi ufficiali. L'ordine d'Annunzio è rimasto leggermente fuori della città. Il momento scelto per il feroce e il nuovo tentativo di invadere il proprio territorio di occupazione i reparti d'Italia dal loro ordine. Due grande della stessa unità sono scoppiate subito dopo quasi tre sono partiti, causando diverse perdite in morti e feriti. Molti e gravi danni si sono anche verificati nei palazzi abitati a quello del Comandante.

December 28-án D'Annunzio összehívta a Helytartó Tanácsot, és úgy döntött, hogy tárgyalásokat kezd a reguláris hadsereggel, majd lemondott.

1920. december 31-én D'Annunzio aláírta a kapitulációs okmányt, amely a "Fiumei Szabad Állam" megalakulásához vezetett. 1921 januárjában a légiósok elkezdtek elhagyni a várost a hadsereg által biztosított vasúti kocsikon. D'Annunzio január 18-án távozott és Velencébe költözött.

1921-ben Rijekában megszervezték az első Szabad Államként tartott választásokat, melyen az autonómok, a Sztálin-párti nemzeti blokkok, a Nemzeti Fasiszta Párt, a Liberális Párt és a Demokrata Párt mind részt vettek, hogy a lakosok leadhassák rájuk voksaikat.

A fiumei Alkotmányozó Gyűlés megválasztásakor az autonómok a szavazatok 65%-át szereztek meg. 1921. október 8-án Riccardo Zanella elnökletével kormány alakult. Az autonómok fölényes győzelme meglepettette a nacionalistákat, akik erre az utcai zavargások sorozatos provokálásával reagáltak.

Sajnos a béke nagyon rövid életű volt: 1922 márciusában Francesco Giunta vezetésével egy volt légiósokból és fasisztákból álló csoport erőszakkal megdöntötte Zanella kormányát, és államcsíny keretében magához ragadta a hatalmat.

A Szabadállam az olasz hadsereg ellenőrzése alatt maradt, amíg Mussolini kormánya 1924-ben Fiumét Olaszországhoz nem csatolta. A többi elcsatolt területhez hasonlóan itt is erőteljes olaszosítási politikát vezettek be és érvényesítettek.

LA MAGNIFICA LOTTA DI FIUME PER LA LIBERTÀ E L'INDIPENDENZA.



L'Assemblea Costituente dello Stato di Fiume da 22 mesi in esilio a Portofino (S. H. S.)
) Il presidente RICCARDO ZANELLA.



Hazugságok városa

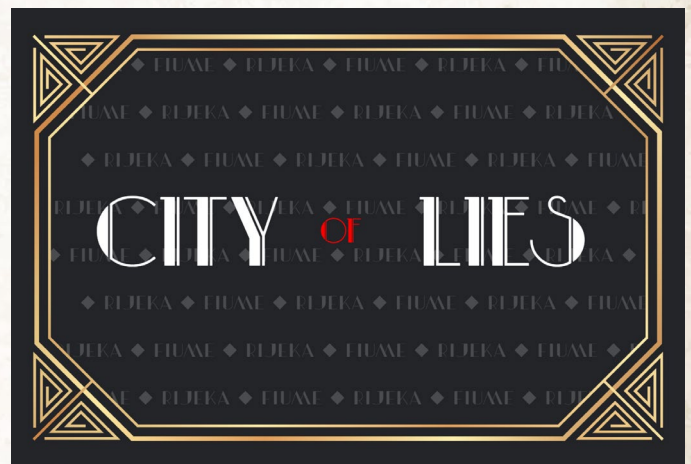
alkotók: Matija Mihoković, Nena Brozan Perišić, Francesco Pregliasco, Helena Panijan, Mile Perić, Ivan Mosca

A **Hazugságok városa** egy kamara larp a tekintélyelvű rendszerekről, a propaganda hazugságairól és a mítoszteremtésről a **D'Annunzio** által megszállt **Fiumében** (a mai Rijeka területén). Ebben a kamara larpban átélhetitek a sajtó és a hatalom viszonyát Fiumében 1920-ban, a különc kalandor és költő, Gabriele D'Annunzio rezsimje idején.

A játék **két teremben** zajlik.

- ◇ Az **egyikben** D'Annunzio közeli munkatársát játszhatod, a fiumei kaland karizmatikus vezetőjét, aki lehet, hogy inspirál, de akár csalódást is okozhat.
- ◇ A **másikban** a helyi újság, a **Nuovo Foglio** szerkesztőségének tagja lehetsz, ahol a propaganda és a valóság könnyen konfliktusba kerül egymással. A szerkesztőségben különböző csoportok, azaz a szláv nacionalisták, az olasz irredenták, a munkásosztály és Fiume más frakciói próbálják majd hallatni a hangjukat. Vajon erőfeszítéseiket beárnyékolják-e D'Annunzio propagandájának hazugságai?
- ◇ Egy **híres külföldi tudósító** érkezése nagy felfordulást okozott a lap életében, a város minden csoportja ezzel a semleges féllel akar találkozni, hogy az eljuttassa üzenetét a nagyvilágba.

There will be an information loop between the two rooms. A **phone** that connects D'Annunzio's cabinet meeting room with the newsroom of Nuovo Foglio. During the game, you will argue and negotiate with each other about the future of Fiume, and relay information between the two rooms via **written messages**, and **phone calls**. The game is intended to spark curiosity about the Fiume Crisis period and about the way propaganda works.



Zsúner• történelmi-politikai kamara larp 2 helyiségben

Témák• propaganda, önkényuralmi rendszer, újságírás

Játékosok száma• 10-14 játékos,

Karakterek• 14 karakter (5 nő, 9 férfi)

Struktúra• 2 felvonás - a helyi újság reggeli és esti kiadásához kapcsolódva

Korhatár• 18+

Hossz• 4 óra

Térigény• 2 külön szoba és egy játékmesteri terület

Lehetséges triggerek• droghasználat, diktatúra, szexizmus és nőgyűlölet, fasizmus, nacionalizmus

Facilitátorok• 3 Játékmester Karakter (JMK)

- ◇ egyikük **D'Annunzio-t** alakítja a telefonban, és az újságnyomtatásért felel.
- ◇ másikuk **Francesco/a Matetich-t**, aki a szerkesztőségért felel.
- ◇ harmadikuk pedig **Laszlo Horvatot**, aki a Kormányzói Palota szolgálatát és küldöncét

I. Előkészítés & Workshop

Hossz: 30-45 perc

Mint facilitátor, te készíted elő a két helyiséget és a technikai eszközöket a játékhoz. Szükséged lesz egy kisebb teremre, amely D'Annunzio belső körének lesz a tárgyalóterme a kormányzói palotában, illetve egy második, nagyobb helyiségre, amely a Nuovo Foglio szerkesztőségéé és a Grand Hotel Europa előcsarnokaként fog szolgálni, ahol az újságírók találkoznak az interjúalanyaikkal.

I. Kormányzói Palota

[Kormányzói Palota](#)

Ahhoz a helyiséghez, ahol D'Annunzio kabinetjének és belső körének tagjai találkoznak, és döntenek a város sorsáról, legalább 5-6 székre és egy asztalra lesz szükséged. Lehetőleg tegyél néhány széket egy csendes sarokba, ahová a játékosok el tudnak menni, hogy négy szemközt beszélgethessenek.

A telefont a szoba egyik sarkában vagy olyan helyen kell elhelyezni, ahol a telefonbeszélgetések és az asztal melletti beszélgetések nem zavarják túlságosan egymást, de azért a telefonbeszélgetés hallható a többi játékos számára is. A belső tér díszítésére használjátok a **Carnaroi Kormányzóság** (129. oldal) korabeli plakátjait. Ha lehetséges, legyen egy olasz zászló és **Gabriele D'Annunzio portréja** (130. oldal) jól láthatóan a falon. Tegyetek néhány **Fiume-térképet** (133. oldal) és néhány **vonatkozó dokumentumot** (142. oldal) az asztalra.

Helyezzétek az asztalra az Esti Találkozó napirendjét (137. oldal).



2. Il Nuovo Foglio & a Grand Hotel Europa előcsarnoka

[Hotel Europa](#)

A második helyiségen belül két területet különítsetek el.

- ◇ A fiumei újság szerkesztősége
- ◇ A Hotel Europa előcsarnoka

Il Nuovo Foglio szerkesztőségéhez szükség **lesz egy vagy két íróasztalra**, amelyeken laptopok szolgálnak írógépként. Nyomtassátok ki és tegyétek az **írógép képeket** (125. oldal) a laptopok hátoldalára. Szükségetek lesz néhány székre is. Próbáljatok meg újságírói munkahelyi környezetet teremteni. Tegyétek ki jól látható helyre két vagy több **Il Nuovo Foglio plakátot** (127. oldal).

A **Grand Hotel Europa lobbijában:** készítsetek elő **székeket és dohányzóasztalokat**, és teremtsetek interjúk és találkozók számára megfelelő környezetet. Történetünk kedvéért az újság székhelye a Grand Hotel Európában található, ezért az újságírók ide hívják találkozóra forrásaikat és interjúalányaikat..



3. Technikai előkészületek- Telefonok és írógépek

Telefonok:

A telefonoknak állítsatok be **3 mobiltelefont**. Egyet a kormányzói palotába egyet a Nuovo Foglio szerkesztőségébe, egyet pedig annak a játékmesternek, aki D'Annunziót játssza. Ügyeljete arra, hogy a számokat a telefonokban a játék idejére megfelelően átnevezzétek. Ha van elérhető működőképes, klasszikus 1920-as évekbeli vagy újabb vezetékes telefon, akkor bátran használjátok azokat, de játék céljaira mobiltelefonok is megfelelnek. A helyiségekben jelöljete ki helyet a telefonok számára. Használjátok a régi telefon képét (126. oldal). A mobiltelefonokat lehetőség szerint csatlakoztassátok töltőhöz, hogy ne merüljenek le a játék alatt és a játékosokat arra ösztönözve, hogy vezetékes telefonokként használják őket

Írógépek:

Állítsatok fel **2 laptopot** az Il Nuovo Foglio szerkesztőségében. Nyomtassátok ki az **írógépek képeit** (125. oldal) és ragasszátok a laptopok hátoldalára.

Ha rendelkezésetekre állnak valódi írógépek, használjátok őket bátran a díszlet részeként, azonban a cikkeket jobb ha a laptopon / PC-n írják a játékosok. Állítsatok be és nyissátok meg az **Il Nuovo Foglio prezentációt** ([🔗 Google Slides fájl - URL](#)) minden laptopon. **A harmadik laptopot** az egyik játékmester kezeli, és ezt a laptopot csatlakoztassátok egy nyomtatóhoz. Minden laptopon ugyanaz a közös

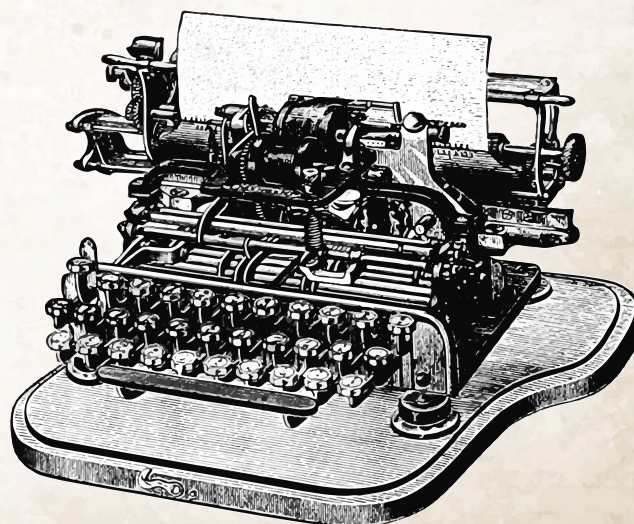
Google Slides fájl legyen megnyitva. A játékosok felé néző laptopokon a Slides-t teljes képernyőre kell állítani. A játékmesterek nyomtatják ki az újság kiadványait, miután a lapzárta határideje lejárt, és amikor a szerkesztőség Játékmesterének (Matetich) jelzik a játékosok, hogy lehet nyomtatni.

Mi szükséges a City of Lies forgatókönyv előkészítéséhez?

- ◇ 2 különálló helyiség
- ◇ 3 mobiltelefon
- ◇ 3 laptop - mindegyiken nyitva a Google Slides fájl.
- ◇ 1 nyomtató
- ◇ Több szék és asztal
- ◇ Papír és/vagy jegyzetfüzet a jegyzeteléshez
- ◇ A szükséges anyagok és karakterlapok kinyomtatása

Nyomtatandó anyagok:

- ◇ Karakterlapok
- ◇ Telefonképek (mindkét szoba)
- ◇ Írógép képek (Il Nuovo Foglio)
- ◇ Il Nuovo Foglio plakát
- ◇ Fiume tanácsának napirendje (Kormányzói Palota)
- ◇ Fiume térképei (Kormányzói Palota)
- ◇ Carnaro Kormányzóság plakátok (Kormányzói Palota)
- ◇ Gabriele D'Annunzio portréja (mindkét szoba)
- ◇ Levelek



II. Workshop, briefing és a játék megtanítása a játékosoknak

Hossz: 30-45 perc

1. **Bevezetés:** Kezdjétek a fejezet elején lévő játék bevezető hangos felolvasásával, vagy fogalmazzátok át saját szavaitokkal.
2. **Történelmi előszó:** ezután olvassátok fel a történelmi prologust.
3. **Játékmechanika:** folytassátok a játékmechanikák bemutatásával.
4. **Időkeretek**
5. **A játékmesterek karakterei és feladatai**
6. **Karakterek és szereposztás**
7. **Csoportos workshopok**
 - a. Újságírók és civilek
 - b. Kormányzói Palota

2. Történelmi előszó

A Hazugságok városa Fiumében (a mai Rijekában) játszódik 1920-ban, a különös olasz költő, kalandor és politikus Gabriele D'Annunzio megszállása idején. A történelmi kontextus erősen tömörítve van, hogy szimbolikus és játszható háttérrel biztosítson a propaganda kérdésének feltárásához.

Ovassátok fel az alábbi szöveget vagy fogalmazzátok át saját szavaitokkal:

.....
A Nagy Háború előtt Fiume az Osztrák-Magyar Monarchia fontos tengeri kikötője és egy sokszínű, soknyelvű, több kulturájú olasz, horvát, magyar város volt. A Nagy Háború után Fiume önálló városállammá vált. Azonban a háború vége után szinte azonnal elfoglalták a várost a D'Annunzio vezette olasz irredenta erők, akik a várost Olaszországhoz akarták csatolni. D'Annunzio a megszállását "Fiumei kalandnak" nevezte el, és létrehozott itt egy olasz pseudo-államot: a Carnarói Kormányzóságot, amit egy ország sem ismert el. D'Annunzio a fiumei megszállás idején taláta ki a fasizmus egész rituáléját, az erkélyen tartott beszédeket, a karlendítéssel tisztelgést és a tömeggel folytatott retorikai párbeszédet. Vezetői

tevékenysége az olasz fasizmus előfutárának tekinthető, még akkor is, ha számos ideológiát, például a futurizmust és a szocializmust vegyített az egyvelegbe. A progresszív látszat mögött D'Annunzio rendszere egy elnyomó rendszer volt, diktátorként uralkodott Fiume felett, és fekete inges híveinek, az "arditoknak" fegyveres erejére, valamint az ellenzékiek erőszakos elnyomására támaszkodott. A fiumei kikötő D'Annunzio egész uralkodása alatt az olasz kormány blokádja alatt állt. Az újonnan alakult Szerb, Horvát és Szlovén Királyság pedig embargót rendelt el a szárazföldről a városba irányuló kereskedelemre. Ezek miatt akadozott a város ellátása, és az időszakot élelmiszerhiány és sztrájkok jellemzik.

De ki is volt Gabriele D'Annunzio? Egy hivatásos provokátor, aki a világ első fasiszta államát vezette, és példátlan életet élt. Olaszországban "Il Vate" - "A költő" néven emlegetik, mivel hazája az egyik legnagyobb modern irodalmi alakjának tartják. Az első világháború után D'Annunzio-t olasz háborús hősként tisztelték, vadászrepülő pilótaként szolgált az olasz légierőben, és bevetésen vesztette el az egyik szemét. Provokatív propaganda röplapokat dobott le Ausztria felett és vakmerő repülést hajtott végre Bécs fölött. Legnagyobb mutatványa kétség kívül az volt, amikor a háború befejezése után egy szakadár sereg élén elfoglalta Fiumét.

3. Általános szabályok és játékmechanikák

Telefon

Mindkét szobában van egy telefon. A vezetékes telefon szerepét két mobiltelefon játssza, vagy, ha lehetséges, a töltőre csatlakoztatott telefonok, amelyek így arra ösztönzik a játékosokat, hogy mobiltelefon helyett vezetékes telefonként használják őket. Az egyik készülék a kormányzói palotában, a másik az Il Nuovo Foglio szerkesztőségében található.

Üzenetek

Írásos üzeneteket küldhetsz a másik szobában ülő kapcsolataidnak. Körülbelül 5-7 percig tart, amíg az üzenetek célbaérnek, azokat a játékmesterek kézbesítik, akik személyzetként, őrként, szolgaként, futárként, újságíróként stb. lépnek fel. A szobákhoz kijelölt két játékmesternek olyan rendszert kell létrehoznia,

hogy az üzenetváltás a lehető leggyorsabban menjen. Egy megoldás például két tálcá használata, egy-egy szobánként a két szoba közötti ponton, ahol a játékosok üzeneteket hagyhatnak és a játékmesterek 5-7 percnél tovább odamennek, hogy ellenőrizzék a beérkező üzeneteket, és ott hagyják a saját oldalukról érkező üzeneteket.

Mozgás a szobák között

Általános szabály, hogy a karakterek nem mozoghatnak a szobák között. Történetben azonban olyan események, amelyek miatt egyes karakterek szobát váltanak. Ilyen lehet például D'Annunzio-tól vagy a kabinetjétől (Kormányzói Palota) jövő meghívás, vagy egyéb, játékon belüli esemény.

Typewriters & Printing Press

Az újságokat a játék során kétszer nyomtatják ki. Lesz egy reggeli és egy esti kiadás.

- ◇ A **reggeli kiadást** a játék közepén "kerül nyomdába", és kiosztásra mindkét szobában.
- ◇ Az **esti kiadás** a játék vége előtt kerül kiosztásra, és az esti kiadásra adott reakciók után a játék az utolsó részhez, az Epilógushoz ér.

4. Hazugságok városa - TIMELINE példa

A játék a kabinet esti ülésével kezdődik a Kormányzói Hivatalban és az esti interjúkkal a Hotel Europa szállodában.

- ◇ **Első Felvonás** - A **Reggeli kiadás**. Ez a szakasz 45 percig tart, a Reggeli kiadás megjelenéséig. Adjatok hozzá kb. 10 percet a lap nyomtatására és a lapra adott reakciókra. Ezután a játék szinte észrevétlenül megy át a 2. felvonásba.
- ◇ **Act 2. - Esti kiadás**, 45 percig tart, a lapzárta követően, az Esti lap kinyomtatásáig és az Esti lapra adott reakciókig. Szánjatok legalább 10-15 perc játékidőt arra, hogy a játékosok reagálhassanak az Esti kiadásra.
- ◇ **A játék vége és az epilógus** - Gyűjtsetek össze mindenkit a nagyobb teremben, ahol a játék négy rövid beszéddel fejeződik be - 1 kabinetminiszter, 1 újságíró, 1 civil és a Daily Telegraph tudósítója, J. N. MacDonald összefoglalója zárja az epilógust. A külföldi tudósító dönti el, hogy mi kerül majd nyomtatásba a Daily Telegraphban, és rövid nyilvános epilógussal zárja a játékot.

Hazugságok városa - TIMELINE példa

Példa	Abszolút idő (percben)	Mi történik
15:00	-60	Előkészítés kezdete
16:00	00	Workshop kezdete
16:45	45	Workshop vége
17:00	60	TIME IN - Reggeli kiadás - Act 1. kezdete
17:35	95	SIESS! Hamarosan lapzárta van! Nyomdába kell küldeni az újságot.
17:45	105	Lapzárta! Nyomdába a Reggeli kiadással!
17:55	115	Megjelent a reggeli hírlap! - Nyomtassátok ki és juttassátok el min 4 példány, 2-2 helyiségenként
18:05	125	D'Annunzio és a kormányzó hivatala reagál a hírekre. (Kötelező csere; elbocsátás nagyon valószínű) - 2. Felvonás. kezdődik
18:05	125	Munka az Esti kiadáson
18:30	145	SIESS! Hamarosan lapzárta van! Nyomdába kell küldeni az újságot!
18:40	155	Lapzárta! Kész kell legyen a Esti kiadás
18:50	165	Megjelent az Esti kiadás! - Nuovo Foglio, civilek és a kormányzó hivatala reagál a hírekre.
19:00	175	Epilógus - Gyűljete össze a nagyobb helyiségben a záróbeszédhez (1 miniszter, 1 újságíró, 1 civil - a Daily Telegraph tudósítója zárja a sort).
19:15	190	Debriefing & Visszajelzés kör

5. Játékmesteri karakterek (JMK-k)

A facilitátorok vagy játékmesterek aktív szerepet játszanak a játék lebonyolításában, és játékmesteri karaktereket (JMK-k) alakítva lépnek interakcióba a játékosokkal.

Gabriele D'Annunzio - Maga D'Annunzio fizikailag nem lesz jelen a játékban. Ő éppen... az egyik szeretőjével találkozik, ...verset ír, ... Mussolinivel beszél telefonon, ...alszik, ... gyógyszert vett be és nem elérhető (kokain), ...hölgyek vannak nála, stb. stb. Nyugodtan használhat különböző kifogásokat a távollétére. A személyisége így is át fogja hatni a játékot.

 [Gabriele D'Annunzio](#)

- ◇ **Telefonos jelenlét:** D'Annunzio szerepében szórványosan betelefonálhatsz a kormányzói palotába vagy a Nuovo Foglio szerkesztőségébe, de nem szándékozol fizikailag jelen lenni. Gondoskodj róla, hogy a játékosok érezzék nyomasztó jelenlétedet távollétedben is.
- ◇ **Kötelező szobaváltás az 1. Felvonás után** - D'Annunzionak reagálnia kell az újságban megjelentekre - a reggeli kiadás után hozd egy vagy két játékos tudtára, hogy ki akarod rúgni az egyik újságíró, és idézd őt a Kormányzói Palotába a tanács színe elé. Kérj egy önként jelentkezőt a Kormányzói Palotából, hogy menjen le a szerkesztőségbe, és felügyelje a következő kiadást
- ◇ **Laptop és nyomtatási feladat:** Célszerű, ha ez a JMK kezeli a 3. laptopot és az újságnyomtatást, valamint kapcsolatot tart a másik 2 JMK-val.

Francesco/a Matetich - az Il Nuovo Foglio szerkesztőségi titkára. Az újságírók és civilek játékmestere. Bejelenti a közlő nyomtatási határidőket.

- ◇ **Hírnöki feladat - Üzenetek kézbesítése a szobák között.**
- ◇ **Nyomtatási feladat** - Jelentkezz be a másik JMK-nál a nyomtatással kapcsolatban. Szállítsd ki az újságokat a szobákba.

Laszlo Horvat - a kormányzói palota titkára

- ◇ **Kormányzói palota szolgálói feladatai:** Annak érdekében, hogy legyen egy elképzelésed arról, hogyan halad a játék, légy jelen a szobában, amikor csak lehet, töltsd be a szolgál, őr vagy hírnök szerepét.
- ◇ **Hírnöki feladatok** - Üzenetek kézbesítése a szobák között.
- ◇ **Levelek a kormányzói palotába:**
 - **Mussolini levelét** (146. oldal) az 1. felvonás során kell eljuttatni a kormányzói palotába - a levélben Mussolini támogatást ígéri Fiumének.
 - **Badoglio tábornok távirata** (148. oldal) a 2. felvonás közepén kell megérkeznie - ez a levél arról szól, hogy az olasz hadsereg Fiume ellen vonul.

6. Characters· Choice & Casting

A játékban 14 előre megírt karaktert van (152. oldal). A szereposztás lebonyolítását két módon vezethetik a facilitátorok. Az első lehetőség, hogy a játékosok a helyszínen, a karakterek rövid leírása alapján kiválaszthatják a nekik leginkább tetsző karaktereket. A második lehetőség az, hogy a karaktereket ti osztjátok ki saját belátásotok szerint. Ezt csak akkor javasoljuk, ha jól ismeritek a játékosaitokat, ellenkező esetben készíthettek szereposztási kérdőívet. Mindenképp adjatok időt a játékosoknak, hogy átolvassák a Nyilvános karakterlistát. (150. oldal) Illetve miután a karakterek kiosztásra kerültek adjatok nekik elég időt, hogy elolvassák a karaktereiket, és feltehessék az esetleges kérdéseiket.

Ez a forgatókönyv legalább 10 játékos részvételével játszható. Íme a **10 játékos változathoz javasolt felállítás:** 4 karakter a Kormányzói Palotából, 2 újságíró és MacDonald az Il Nuovo Foglio-ból, valamint 3 fumei civil.

7. Csoportos Workshop

Osszátok szét a játékosokat a karakter szerinti csoportjaikba

Miután a játékosok kiválasztották a karaktereiket, osszuk őket csoportokra, és vigyük őket a saját helyiségükbe a workshopokhoz. **3 karaktercsoport van:**

1. A **D'Annunzio kabinetjének karakterei** a Kormányzói Palotába mennek. Ők képviselik a Carnarói Kormányzáság politikáját és propagandáját.
2. **Az újságírók** az Il Nuovo Foglio szerkesztőségébe / Grand Hotel Európába mennek.
3. **A civilek** a város valós helyzetét képviselik, ők Fiume hangjai. Az Il Nuovo Foglio szerkesztőségébe / Grand Hotel Europa szállodába mennek.

Workshop újságíróknak és civileknek

.....
Az Il Nuovo Foglio del Fiume (korábbi nevén Novi List) a reggeli és esti újság, amely Fiume legnagyobb példányszámú napilapja. A lap még a Carnarói Kormányzáság és a D'Annunzio-rezsim ellenére is megőrizte bizonyos fokú függetlenségét.
.....

A lap egy erre a játékra kitalált fiktív fiume-i újság. Egyben egy főhajtás is a Novi List, Horvátország legrégebbi napilapja felé, amelyet 1900-ban alapítottak Rijekában. Az Il Nuovo Foglio szerkesztősége a játékunk során a Hotel Europa épületében található.

Briefing for the journalists:

Újságíróként a Fiumében zajló fontos eseményekről szeretnétek majd beszámolni. Mindannyiőtokban van némi részrehajlás, lehet, hogy D'Annunzio mellett álltok, lehet, hogy ellene vagytok, és lehet, hogy hűségetek másfele húz.

A játék központi kérdése: mi fog megjelenni az újságban? Ez határozza meg, hogyan ér véget a játék, és, hogy kinek milyen célokat sikerül elérni.

- ◇ Az újságírók egy **egyszerű újságmintát (a címlapot)** kapnak, amelybe 3 különböző témát tárgyaló 3 hír beillesztésére van lehetőség.
- ◇ Minden egyes hírhez meg kell írniuk: **a címet, az alcímet, az első mondatot** (a cikk ezután "a XX. oldalon folytatódik", azaz "kamerán kívül" van, nem jelenik meg a larpban).
- ◇ Az újságnak **két egymást követő kiadása** lesz: a **reggeli újság** (1. felvonás) és később az **esti újság**, (2. felvonás), amely frissíti és gyakorlatilag "felváltja" a reggeli kiadást.

Minden számnak tartalmaznia kell egy (nagyon rövid) hírt **3 különböző témáról:**

1. Ipar és sztrájkok: milyen a helyzet a gyárak és a munkások körében? Vannak-e sztrájkok? Hogy áll az ipari termelés? Ez a cikk lehet akár:

- d. **a sztrájkolóknak kedvező** (ha megemlíti a sztrájkokat, és azokat **indokoltnak, vagy legalábbis a termelés akadályozásában hatásosnak írja le**); vagy pedig lehet, hogy
- e. **az iparosok számára kedvező** (ha azt írja, hogy **egyáltalán nincsenek sztrájkok**, vagy ha **különösen negatív** beszél a sztrájkokról, például azzal, hogy a sztrájkolókat ellenséges ügynököknek, árulóknak, bűnözőknek stb. állítja be).

2. Blokad és Embargó: Hogyan érinti a várost? Elszegényedtek vagy éheznek az emberek? Mikor és hogyan ér véget az blokad? Ez a cikk lehet

- f. **D'Annunzio számára kedvező**, ha minimalizálja az embargó hatását.
- g. **Kedvező a nép számára**, ha bemutatja az embargó kegyetlenségét, embertelenségét vagy nemzetközi segítséget kér stb.

3. Identitás, kultúra és nyelv: Milyen lesz Fiume jövője? Olaszország, a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság része lesz vagy talán független?. Legfőképpen: **mi a fiumei nép akarata** ebben a kérdésben?

Briefing for the Civilians:

Ti képviselitek a városban elterjedt véleményeket, a fiumei valóságot, ti vagytok Fiume Hangjai. Ti vagytok az újság interjúalanyai vagy informátorai.

Fiumei hangja mechanika - Egyszer egy felvonás alatt (Reggeli lap, Esti lap) egy maximum 2 szavas kifejezést súghatsz az egyik írógépnél ülő újságíró fülébe - az újságírónak ezt a mondatot be kell építenie az egyik cikkébe. Ezt a mechanikát bármelyik civil karakter használhatja. Lehetőleg mutassátok be a helységébenben lévő összes játékosnak, hogyan működik ez a mechanika.

Újságírói és civil bemutatkozás és kapcsolatok

Alkossatok egy kört, és menjetek végig a következő kérdéseken és állításokon:

- ◇ Mondd a karaktered nevét és a foglalkozásodat, és ha határozott véleményed van valamilyen témában, oszd meg azt is!
- ◇ Mondj egy mondatot egy általad választott személyről - honnan ismeritek egymást? Lehet egy előre megírt kapcsolat, vagy egy új, amit most találtál ki.

D'Annunzio kabinet workshop - Kormányzói Palota

Ti képviselitek Gabriele D'Annunzio és a Carnarói Kormányzóság hatalmát és fennhatóságát. D'Annunzio kabinetjének, a Legjobbak Tanácsának tagjai vagytok, ti vagytok a legmegbízhatóbb tanácsadói. E tanács többségi döntése biztosan sikerré viszi a nagy vezért, aki Il Comandante e Vate e Duce. (parancsnok, vátesz és vezér)

A Tanács nyomtatott napirendje (137. oldal) legalább **2 példányban** legyen a teremben.

A kabinet döntései az újságcikkek **3 (+1) fő témáit** kell érintsék:

1. Fiumei identitás: Mit kívánsz Fiume számára? Maradjon multikulturális, vagy csak olasz legyen? Számúzzék-e a horvát nyelvet az iskolából (és mennyire szigorúan)? Milyen szimbolikus jelre, emlékműre vagy eseményre kellene emlékezni a városban?

2. Sztrájk: Fiume törje meg a sztrájkot VAGY hagyja, hogy folytatódjon VAGY kényszerítse a tulajdonosokat, hogy tegyenek engedményeket... Mi ennek a hatása?

3. Embargó és bloká: Fiume finanszírozzon egy kalóz-akciót VAGY béreljen fel csempészeket VAGY fogadjon el egy "kényelmetlen" segélyajánlatot, azaz olyat, amely propaganda szempontból vereséget jelenthet, vagy amely kompromisszumot jelent akár Olaszország, akár a Szerb, Horvát és Szlovén Királyság, akár mindkettő irányába.

+1 Újságigazgató: Az Il Nuovo Foglio új lapigazgatóját néhány jelölt közül kell kiválasztani. Ennek a 2. felvonás során kell megtörténnie. Ez egy módja lehet annak, hogy kihangsúlyozzátok, kinél is van a "tényleges" hatalom. Ez egy újabb egyértelmű dinamika, amely összeköti a két szobát, és az újságírók számára szórakoztató lehet az újságiszobában kialakuló kavargás.

Döntéshozatal: Egyszerű többséggel hozhattok döntéseket. Ha egy kérdésben döntésre jutottatok, tájékoztassátok a palotához rendelt JMK-t. Ő megteszi a szükséges intézkedéseket, és tájékoztatni fog benneteket a következményekről, ha vannak ilyenek.

Kormányzói Palota karakter bemutatkozás és kapcsolatok

Alkossatok egy kört, és menjetek végig a következő kérdéseken és állításokon.

- ◇ Mondd a karaktered **nevét** és a **foglalkozásodat**, és ha határozott véleményed van valamilyen témában, oszd meg azt is!
- ◇ Mondj egy mondatot egy általad választott személyről - honnan ismeritek egymást? Lehet egy előre megírt kapcsolat, vagy egy új, amit most találtál ki.

Közös workshop

- ◇ **Karakterek bemutatása és kalibrálás:** Gyűjtsd össze az összes játékost egy helyiségbe, és kérd meg őket, hogy röviden mutassák be újra a karakterüket. Álljanak körbe, és mondják el a karakterük nevét és foglalkozását.
- ◇ **Szobák közötti kapcsolatok kialakítása:** Létesítsetek kapcsolatot egy másik szobában lévő karakterrel. Lehet egy előre megírt, vagy egy új, most kitalált kapcsolat is.
- ◇ Hagyjatok időt a játékosoknak arra, hogy megbeszéljék és kalibrálják kapcsolataikat a játék kezdete előtt.

Javasolt kiegészítés - Dosszié mechanika

Havan időd felkészülni a játékra, nagyon ajánlott, hogy készíts elő egy kis archívumot, mind a kormányzói palota, mind az újság szerkesztősége számára. Ez lehet iratgyűjtő vagy egy kartonmappa, amely egyes dossziékat tartalmaz bizonyos témákról és bizonyos személyekről. Tehát ha egy játékos a Palotában nem tud a Whitehead gyárról, az embargóhelyzetről, arról, hogy ki az az Anton Forza, akkor elolvashatja az erről szóló rövid "dossziét". Alternatív megoldásként a jelen forgatókönyvben szereplő történelmi bevezetőt és a karakterlapokat meg lehet formázni korhű kinézetet és szép címet adni nekik, és mint "dossziét" kinyomtatni.

III. Debrief / lezárás

A larp végén a Játékmesterek összegyűjtik a résztvevőket, és levezetik a záró gyakorlatokat és a visszajelzést. A cél, hogy a játékosok reflektáljanak a játékra a megtapasztaltakkal kapcsolatban, de abból a szempontból is, hogy mit tanultak és mit visznek magukkal, valamint hogy az itteni tapasztalataik hogyan relevánsak napjainkban jelenévő propagandával kapcsolatban.

A folyamat **2 fázisból** áll:

1. Olvassátok fel a történelmi utószót
2. Kérdések: A játékosok álljanak körbe, és a felsorolt kérdések közül legalább hármat vegyetek végig velük.

Történelmi utószó

.....

Az olasz kormány soha nem fogadta el D'Annunzio felajánlásaként Fiumét, ehelyett egyezményt írt alá a Szerb, Horvát és Szlovén Királysággal, megerősítve a város független státuszát.

Válaszul D'Annunzio hadat üzent Olaszországnak, aminek eredménye lett a "Véres Karácsony" az Olasz Királyi Haditengerészet 1920 karácsonyán végrehajtott támadása, amely végül visszaállította a város szabad városi státuszát, és kiűzte D'Annunziót és légióját..

D'Annunzio végül szigorúan felügyelt száműzetésbe vonult az olaszországi Gardatóhoz. Bár inspirálta Mussolinit több szempontból is, ő maga soha többé nem tudta aktívan befolyásolni az olasz politikát. Fiumében egy rövid szabad városállamként eltöltött időszak után egy fasiszta puccs megdöntötte az autonóm kormányt, és Fiumét 1924-ben Olaszországhoz csatolták.

.....

Debrief kérdések.

1. Hol kötött ki a karaktered?
2. Mi volt az egyik kedvenc pillanated, amit szívesen megosztanál?
3. Meg tudsz osztani egy gondolatot és/vagy egy érzést az élményeddel kapcsolatban?
4. Miről szólt számodra a játék?
5. Hogyan reflektálnak a játék eseményei a mai propagandára?

FÜGGELÉK 1

Játékbeli grafikai anyagok



W

UNDERWOOD STANDARD PORTABLE TYPEWRITER

UNDERWOOD



.....
Nyomtasd ki a Telefon képét mind a két szobához
.....

**MORNING
EDITION**

IL NUOVO

Giugno 1920, numero 27

CON LICENZA DEL CONSIGLIO D

FUGGIO

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendenze da soddisfare, sia per abbonamento, inserzioni od altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli noie per ambo le parti.



DELLA REGGENZA DEL CARNARO

prezzo: 75 corone fiumane

**REGGENZA
ITALIANA
DEL CARNARO**



IL COMANDANTE



SQVADRA DI
SAN MARCO



TI CON NV
NV CON TI

FIUME
D'ITALIA



COSA FATTA
CAPO HA

ARDISCO
NON ORDISCO



cosa fatta
capo ha



FIUME



FIUME VÁROS ÉS TERÜLETE

TÉRKÉPE
Tervezte:
GÖNCZY PÁL.

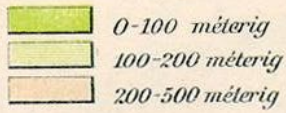


Területe 19.57 ²Klm.
Lélekszám 29494.

Mérték 1:75.000.

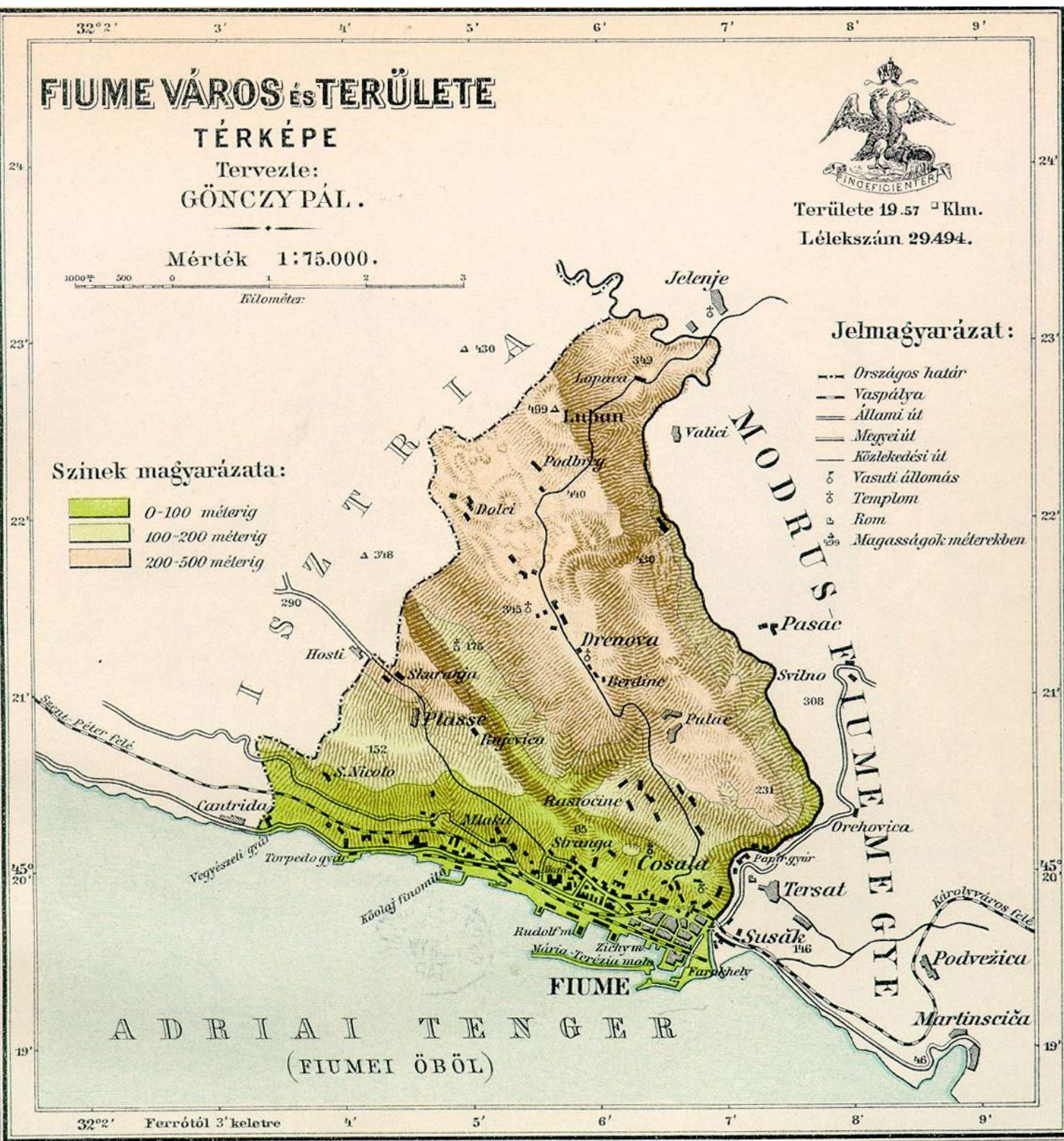


Színek magyarázata:



Jelmagyarázat:

- Országos határ
- Vaspálya
- Állami út
- Megyei út
- Közlekedési út
- Vasúti állomás
- Templom
- Rom
- Magasságok: méterekben



A D R I A I T E N G E R
(FIUMEI ÖBÖL)

32°2' Ferrótól 3' keletre 4' 5' 6' 7' 8' 9'

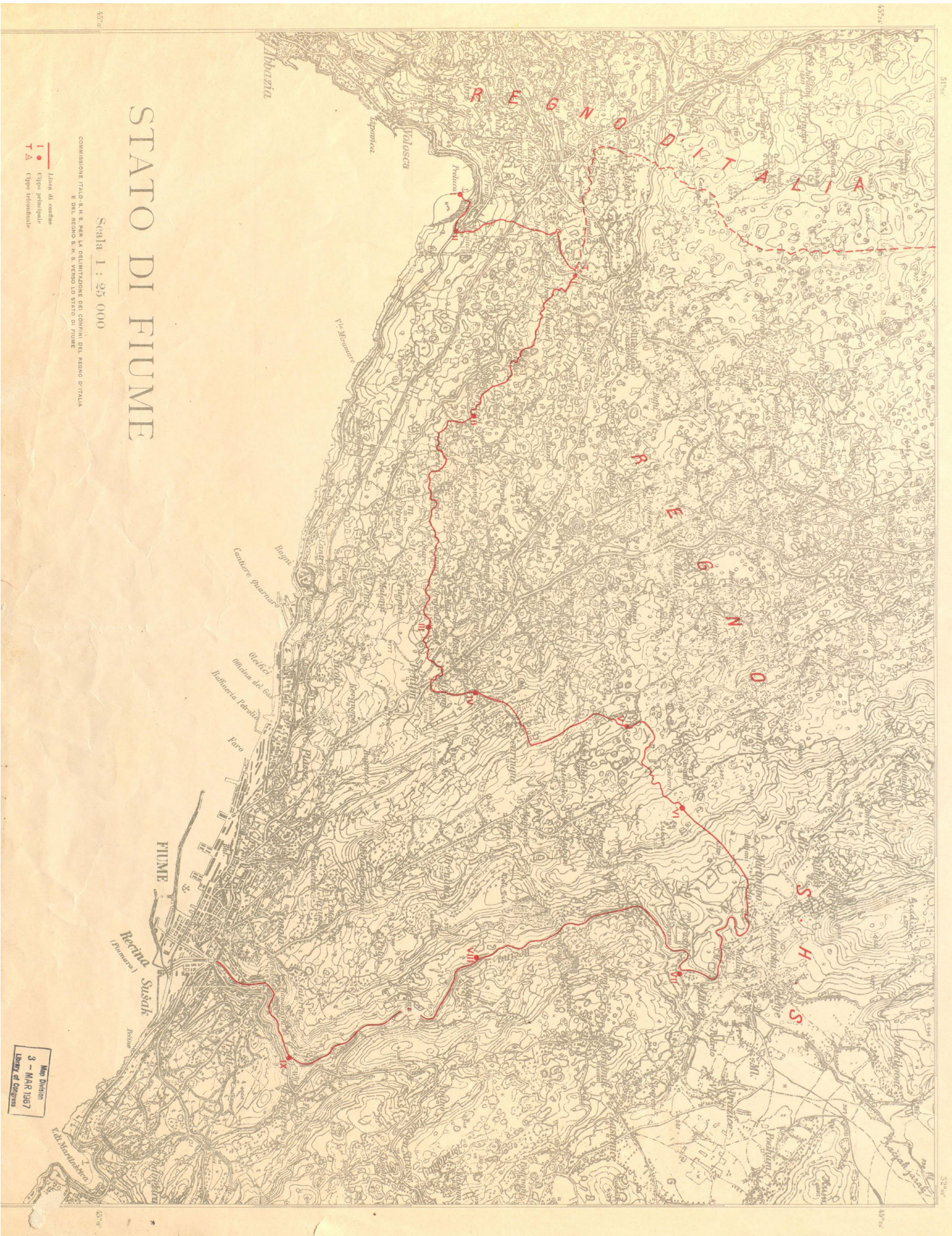
STATO DI FIUME

Scala 1 : 25 000

COMMISSIONE ITALO-S. N. S. PER LA DELIMITAZIONE DEI CONFINI DEL REGNO D'ITALIA
E DEL REGNO S. M. S. VERSO LO STATO DI FIUME

- 1 • Linea di confine
- 1 • (tipo peripetrale)
- T Δ (tipo triangolare)

Map Division
3 - MAR 1937
Library of Congress



30°

32°

30°

THE
M. CAVALLO & Co's
 MAP OF

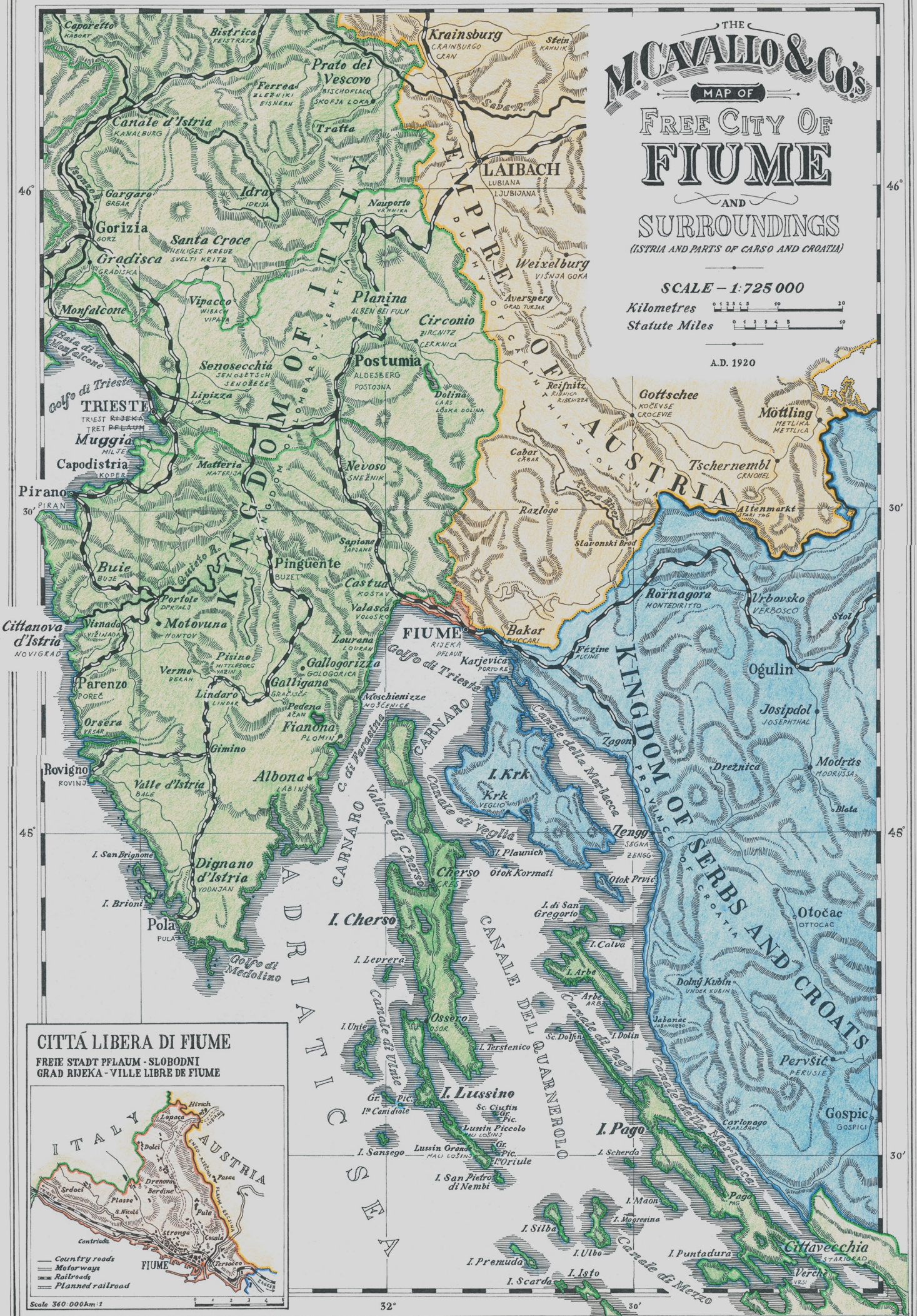
**FREE CITY OF
 FIUME**

AND
SURROUNDINGS
 (ISTRIA AND PARTS OF CARSO AND CROATIA)

SCALE - 1:725 000

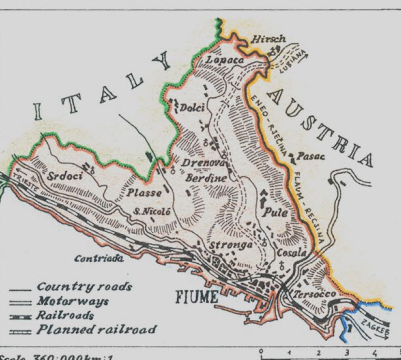
Kilometres 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Statute Miles 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

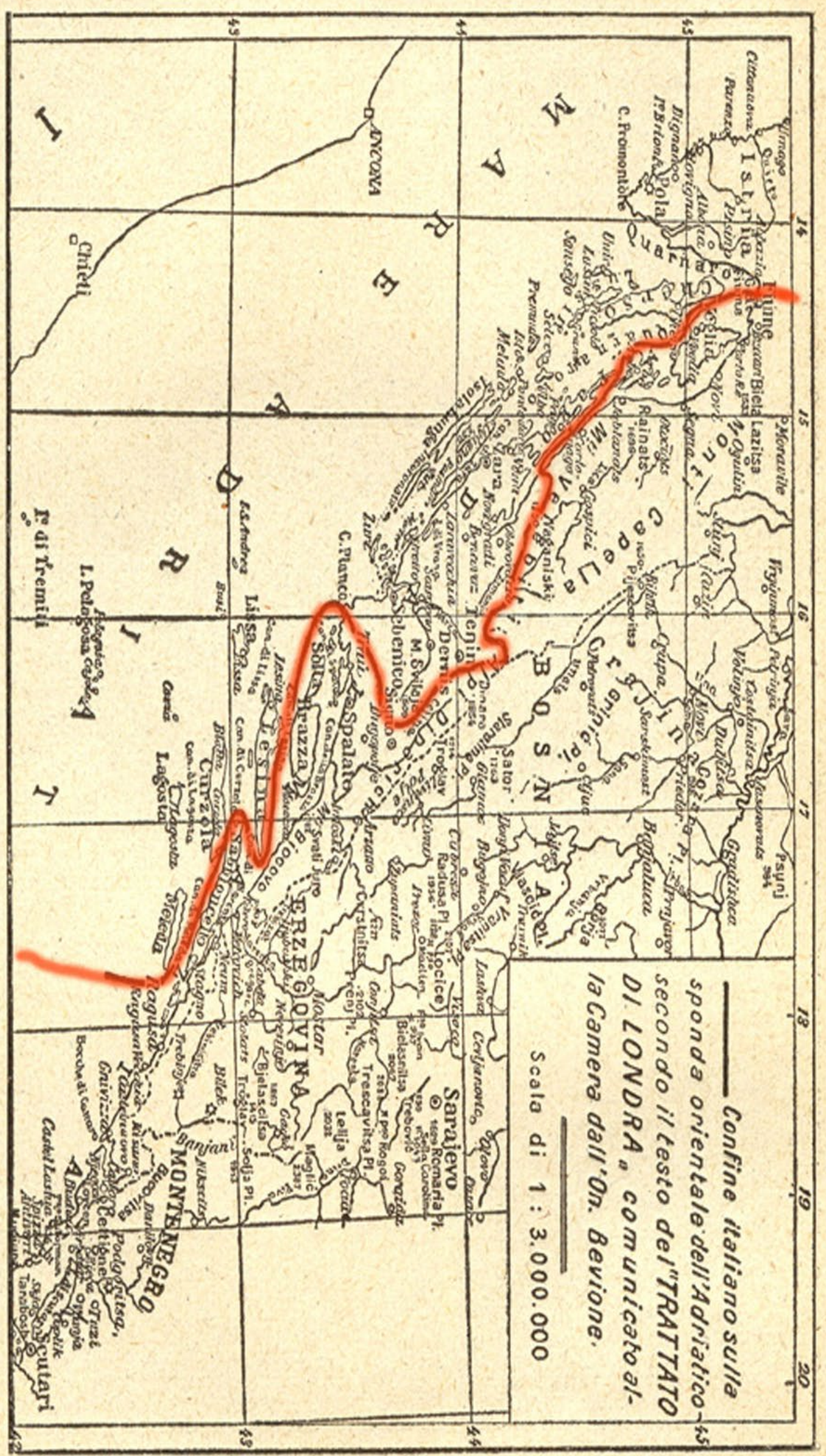
A.D. 1920



CITTÀ LIBERA DI FIUME

FREE STADT PFLAUM · SLOBODNI
 GRAD RIJEKA · VILLE LIBRE DE FIUME





FIUMEI TANÁCS

Szerda,
1920.03.22.

1920

ESTI ÜLÉS



Az olasz Carnaroi Kormányzóság, más néven "a fiumei kaland", egy önhatalmúlag kikiáltott állam Fiume (ma Rijeka, Horvátország) városában, amelyet Gabriele D'Annunzio vezetett 1919 és 1920 között.

- 01 Sztrájkok Fiumében
- 02 Embargó és blokád
- 03 Címlap hírek

ÜDVÖZLET

“

A bátorság határa? A bátorságnak nincs határa.

- Gabriele D'Annunzio



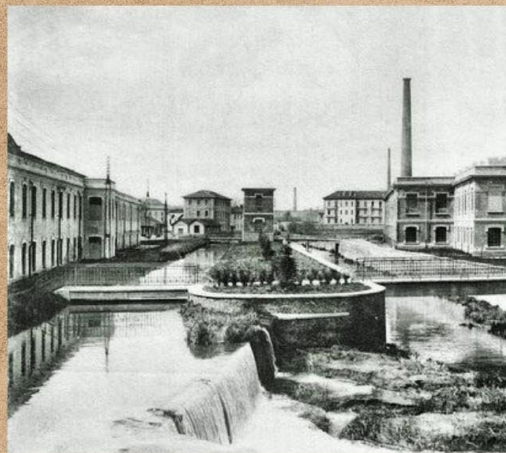
Gabriele D'Annunzio
Commandante e Vate



SZTRÁJKOK FIUMEBEN

**Még a Whitehead gyár is
csatlakozik**

A legtöbb fontos fiumei gyár vagy sztrájkba lépett, vagy sztrájkkal fenyegetőzik. A termelés leállt. Városszerte hiányok kezdődnek. Rossz fényt vet a fiumei kormányra, ha az összes gyári munkás csatlakozik az egész városra kiterjedő sztrájkhoz.





EMBARGÓ ÉS BLOKÁD



Embargó

Olaszország és a Szerb, Horvát és Szlovén Királyság továbbra sem hajlandó kereskedni a Carnaroi Kormányzósággal. Az élelmiszerhiány már itt is van, sokan éheznek.

Blokád

Az olasz haditengerészet gyakran megállítja és megakadályozza a polgári és kereskedelmi hajók behajózását Fiume városába. Néhány kisebb hajó képes átjutni a blokádon, de ez nem elegendő utánpótlás.

Megoldásokra van szükségünk!

AZ ÚJSÁG FŐCÍME



“ ”

Egyezz bele egy olyan főcímbé,
amit el lehet küldeni a Nouvo Foglio del Fiume-nak.

- Icilio Bacci -



REGGELI ÜLÉS



Az olasz Carnaroi Kormányzóság, más néven "a fiumei kaland", egy önhatalmúlag kikiáltott állam Fiume (ma Rijeka, Horvátország) városában, amelyet Gabriele D'Annunzio vezetett 1919 és 1920 között.

- 01 Nouvo Foglio-ügy
- 02 Sztrájk és embargó?
- 03 Hivatalos nyelv:
Olasz!!!
- 04 Új főszerkesztőt
választás



ÚJSÁGKIADVÁNYOK



MORNING EDITION

IL NUOVO FOGLIO

L'Amministrazione invita ancora una volta tutti coloro che hanno pendente la redazione, sia per abbonamento, inserzioni ed altro, a voler metterli in regola senza ritardo, evitando così spiacevoli note per ambo le parti.

REGGENZA ITALIANA DEL CARNARO

Anno 1920, numero 27

CON LICENZA DEL CONSIGLIO DELLA REGGENZA DEL CARNARO

prezzo: 75 corone fiumane

Technological Breaktrough!!!

The new TORPEDO can change the world

Citizens of Fiume should be immensely

Workers and Count Hoyos shake hands!

Exceptional agreement reached on factories situation

About the turmoils on the workers side, we

When Fiume cries... D'Annunzio answer

A brand new adventure is coming!

While people of Fiume are struggling for the

OLASZ: FIUME EGYETLEN HIVATALOS NYELVE

- Gabriele D'Annunzio



Gabriele D'Annunzio
Commandante e Vate



EMBARGÓ & SZTRAJKOK

Mi legyen az embargóval?

Mi legyen a folyamatban
lévő sztrájkokkal?



AZ ÚJSÁG FŐCÍME



Egyezz bele egy olyan főcímbé,
amit el lehet küldeni a Nouvo Foglio del Fiume-nak.

- Icilio Bacci -

NB. La fotografia dev'essere sempre sempre contrassegnata col bollo dell'Autorità di P.S.

La presente copertina costa Lire cinque e salvo la rinnovazione annuale delle singole licenze che contiene, valida per cinque anni.



FIRMA DEL TITOLARE:

Si dichiarano autentiche fotografia e firma del titolare:
FIUME, il 28 gennaio 1922.

IL COMMISSARIO:

Generalità:
Riccardo prof. Zanella
figlio del fu Giovanni
e della fu Teresa
nato a Fiume
provincia di /
il giorno 27 giugno 1875
cittadino fiumano
di condizione Presidente dello Stato
Ind. di femine
dimorante a Fiume
in Palazzo del Governo No.



ESTI
KIADÁS

IL FOGLIO NUOVO

L'Amministrazione inizia ancora una volta tutti coloro che hanno perduto da soddisfare, sia per abbonamento, inserzioni od altro, a voler mettersi in regola senza ritardo, eccitando così spaventati, non per anche le parti.



Giugno 1920, numero 27

CON LICENZA DEL CONSIGLIO DELLA REGGENZA DEL CARNARO

prezzo: 75 corone fiumane

VÉGE A HÁBORÚNAK!

*Ausztria és
Magyarország külön
köt békét*

1918 november óta a zűrzavar és a politikai feszültség Rijekában a tetőfokára hágott. A város jövőjét illetően kétségek között az olasz és a horvát pártiak, akik hetek óta szemben állnak egymással, miközben a szövetségesek döntéseire várnak.

(folytatás a 2. oldalon)

A Szövetségesek megszállják a várost

*Olasz, francia és brit
katonák
a városban*

Az olasz csapatok érkeztek először, és nem ütköztek ellenállásba; a horvátok visszavonultak vagy a vasútállomásra esődültek. Ezután a francia, főleg színesbőrű, katonák elfoglalták a kikötő területét. Végül a brit gyalogosság...

(folytatás a 5. oldalon)



Fiume két kormányja

*A horvát-szerb és
az olasz
- rivális tanácsok*

Mind Olaszország, mind az új Szerb-Horvát-Szlovén Királyság követeli a terület feletti fennhatóságot, "irredenta" ("fel nem szabadított") népességükre hivatkozva. Az Olasz Nemzeti Tanácsot a Fiatal Fiume támogatja.

(folytatás a 3. oldalon)

Hazugságok városa - TIMELINE

IDŐ	ABSZOLÚT IDŐ (percben)	MI TÖRTÉNIK
	-60	Előkészítés kezdete
	00	Workshop kezdete
	45	Workshop vége
	60	TIME IN - Reggeli kiadás - Act 1. kezdete
	95	SIESS! Hamarosan lapzárta van! Nyomdába kell küldeni az újságot.
	105	Lapzárta! Nyomdába a Reggeli kiadással!
	115	Megjelent a reggeli hírlap! - Nyomtaszátok ki és juttassátok el min 4 példány, 2-2 helyiségenként
	125	D'Annunzio és a kormányzó hivatala reagál a hírekre. (Kötelező csere; elbocsátás nagyon valószínű) - 2. Felvonás. kezdődik
	125	Munka az Esti kiadáson
	145	SIESS! Hamarosan lapzárta van! Nyomdába kell küldeni az újságot!
	155	Lapzárta! Kész kell legyen a Esti kiadás
	165	Megjelent az Esti kiadás!- Nuovo Foglio, civilek és a kormányzó hivatala reagál a hírekre.
	175	Epilógus - Gyűljetek össze a nagyobb helyiségben a záróbeszédhez (1 miniszter, 1 újságíró, 1 civil - a Daily Telegraph tudósítója zárja a sort).
	190	Debriefing & Visszajelzés kör

FÜGGELÉK 2

LEVELEK

Kedves Vate,

Közeleg a pillanat! Ahogy valószínűleg már olvasta, sikerült megszerveznünk egy gyűjtést a Fiume kalandra az újságomnál, az Il Popolo d'Italianál.

Hamarosan megkapja az első részletet, 857.842 lírát: ez a támogatás néhány nap múlva megérkezik. Emlékeztetem önöket, hogy az összegyűjtött összeg egy részét a milánói feketeinges osztagnak küldjük el,, amely a San Sepolcro-i kiáltvány nevében folytatja a harcot a a társadalmi rend helyreállításáért a Két Vörös Évet súlytó gyári sztrájkok ellen.

Drága barátom, a közös harcban oly büszkén olasz vagyok.

Üdvözlettel,

Benito

Kedves Vate,

Közeleg a pillanat! Ahogy valószínűleg már olvasta, sikerült megszerveznünk egy gyűjtést a Fiume kalandra az újságomnál, az Il Popolo d'Italianál.

Hamarosan megkapja az első részletet, 857.842 lírát: ez a támogatás néhány nap múlva megérkezik. Emlékeztetem önöket, hogy az összegyűjtött összeg egy részét a milánói feketeinges osztagnak küldjük el,, amely a San Sepolcro-i kiáltvány nevében folytatja a harcot a a társadalmi rend helyreállításáért a Két Vörös Évet súlytó gyári sztrájkok ellen.

Drága barátom, a közös harcban oly büszkén olasz vagyok.

Üdvözlettel,

Benito

Nagybecsű Dalnok,

Van egy ajándékom az Ön és az egész olasz nép számára, akik dicső nemzetünkért és az egyenlőség eszméiért küzdenek.

Mint tudja a Nagy Háborúban szolgáltam, amikor rájöttem, hogy a szakszervezet, amelyben tevékenykedtem, úgy találta, hogy a nemzeti erőfeszítés eszménye örven a munkásokért kell dolgoznia.

Az elmúlt napokban a szakszervezet forrásait arra használtam fel, hogy a fehéroroszoknak fegyvereket szállító hajó legénységét lefizessem, hogy inkább az Önök, vagyis a mi Fiuménk felé vegyék az irányt.

Kérem, fogadja el ezt az ajándékot és használja fel a legmegfelelőbb módon.

Üdvözlettel, Giuseppe Giulietti

Nagybecsű Dalnok,

Van egy ajándékom az Ön és az egész olasz nép számára, akik dicső nemzetünkért és az egyenlőség eszméiért küzdenek.

Mint tudja a Nagy Háborúban szolgáltam, amikor rájöttem, hogy a szakszervezet, amelyben tevékenykedtem, úgy találta, hogy a nemzeti erőfeszítés eszménye örven a munkásokért kell dolgoznia.

Az elmúlt napokban a szakszervezet forrásait arra használtam fel, hogy a fehéroroszoknak fegyvereket szállító hajó legénységét lefizessem, hogy inkább az Önök, vagyis a mi Fiuménk felé vegyék az irányt.

Kérem, fogadja el ezt az ajándékot és használja fel a legmegfelelőbb módon.

Üdvözlettel, Giuseppe Giulietti



Ufficio di

96.

Ufficio di destinazione	Parole tassate N. delle quali in linguaggio ordinario N. Presentato il 188 ore	Spedito il 168 ore
Numero	Via	all'Ufficio di
Qualità del dispaccio	Indicazioni eventuali	L'Ufficiale incaricato

In queste tabelle nulla è da segnarsi da chi redige il dispaccio.

(Destinatario) FROM: General Badoglio

(Indirizzo) TO: City of Fiume

To prevent dangers for Italy, its Government is committed to stop the embargo, the independence of the free City of Fiume as *corpus separatum* by sending regular troops for the public order.

Feladó: Badoglio tábornok

Címzett: Fiume városa

Az olasz kormány kötelezettséget vállalt a blokád és az embargó megszüntetésére, ha Fiume különálló egység (*corpus separatum*) marad. Ellenkező esetben az olasz csapatok bevonulnak a közrend helyreállításának céljából.

Feladó: Badoglio tábornok

Címzett: Fiume városa

Az olasz kormány kötelezettséget vállalt a blokád és az embargó megszüntetésére, ha Fiume különálló egység (*corpus separatum*) marad. Ellenkező esetben az olasz csapatok bevonulnak a közrend helyreállításának céljából.

FÜGGELÉK 3

KARAKTEREK

Nyilvános karakterlista

Kormányzói Palota Fiumében

Ti képviselitek Gabriele D'Annunzio és a Carnarói Kormányzás hatalmát és fennhatóságát. Kabinetjének, a Legjobbak Tanácsának tagjai vagytok, a legmegbízhatóbb tanácsadói. E tanács többségi döntése biztosan sikerre viszi a nagy vezért, Il Comandante e Vate e Duce.

Guido Keller (f) - Vakmerő kalóz és kalandor, különöc politikai figura, Gabriele D'Annunzio diktátor közeli barátja és jobbkeze. Az Uscocci nevű irreguláris alakulat parancsnoka.

Nino Host-Venturi (f) - Gabriele D'Annunzio védelmi minisztere. A Fiumei Légio egyik alapítója. Egy vérbeli fiumei és a tettek embere, aki lehetővé tette a fiumei kalandot.

icilio Bacci (f) - Gabriele D'Annunzio belügyminisztere és propagandaminisztere. Horvát származású olasz nacionalista, italoofil kulturális aktivista, visszafogott és művelt ügyvéd és közjegyző.

Margherita Incisa di Camerana (n) - Olasz arisztokrata, az Arditi, D'Annunzio irreguláris csapatának egyetlen női hadnagya, az Arditi alakulat keresztanyja.

Alice von Hoyos grófnő (né Whitehead) (n) - Gazdag angol származású hölgy, aki a Whitehead Torpedógyárat vezeti Fiumében. Fiumében nőtt fel, és egy osztrák arisztokratához ment feleségül. Ismeri a várost, és a jelenlegi embargó miatt fenyegetve érzi magát.

Nuovo Foglio del Fiume

Az Il Nouvo Foglio del Fiume (korábbi nevén Novi List) a reggeli és esti újság, amely Fiume legnagyobb példányszámú napilapja. Még a Carnaroi Kormányzás és a D'Annunzio-rezsim ellenére is megőrizte bizonyos fokú függetlenségét. Ez a lap egy erre a játékra kitalált fiktív fiume-i újság. Egyben egy főhajtás is a Novi List, Horvátország legrégebbi újságjának, amelyet 1900-ban alapítottak Rijekában. Az Il Nuovo Foglio irodája a Hotel Europa épületében található.

***Dante Furente - (n/f)** - Egy harcias újságíró és publicista, író és drámaíró, aki a Fiume irredenta köreinek a tagja. D'Annunzio támogatója. .

***Anton/Antonia Forza - (n/f)** - Hozzáértő és független újságíró, akit komolyan érdekel a tudomány és a technológia, és aki meg akarja őrizni a szabad sajtó integritását.

J. N. Macdonald - (n/f) - Egy kíváncsi, eszes és híres skót újságíró, aki a Daily Telegraph számára tudósít a Fiumében zajló viharos eseményekről. #nyilvános beszéd

Lisetta Andrioli - (n) - D'Annunzio propagandistája, olasz nacionalista, tanítónő, aki olaszórákat ad szegény gyerekeknek, és erősebb olasz identitást szeretne teremteni Fiumében.

Viktor Car Emin - (f) - horvát tanár és nacionalista, támogatja a jugoszláv eszméket és Fiume egyesülését a Szerb, Horvát és Szlovén Királysággal.

Fiumei civilek

.....
Ti képviselitek a városban elterjedt véleményeket, a fiumei valóságot, ti vagytok Fiume hangjai. Ti vagytok az újság interjúalanyai vagy informátorai.
.....

Mario Blasich - (f) - olasz politikus és orvos. Az Autonóm Fiume Párt fontos tagja. Azt akarja, hogy Fiume független város legyen.

Giovanni Korić - (f) - Szakszervezeti és szocialista munkásvezető, egykori torpedógyári munkás, aki újonnan felfedezett szenvedéllyel képviseli a munkavállalók jogait.

***Giulia Czermanik - (n)** - szenvedélyes kommunista, aki titkárnőként dolgozik a torpedógyárban, eredetileg jómódú fiumei-magyar családból származik..

Edgar Viktor Hoyos gróf - (n) - Osztrák-angol arisztokrata, és az egyik legfontosabb fiumei cég, a Whitehead gyár igazgatója. .

NPC-k - Játékmesteri karakterek

Gabriele D'Annunzio - kalandor, politikus, költő és diktátor

***Francesco/Francesca Matetich** - a Nuovo Foglio titkára és szerkesztőségi asszisztense.

***Horvat László** - a Kormányzói Palota titkára.

A legtöbb karakter némi változtatással történelmi személyiségeken alapul, a csillaggal * jelölt karakterek azonban teljesen kitaláltak.

GUIDO KELLER

Vakmerő pilóta és "kalóz"



Kor: 28 **Nem:** Férfi **Foglalkozás:** Olasz pilóta és politikus **Anyanyelve:** Olasz

Kulcsszavak: Elbizakodott, Harsány, Vakmerő, Fügő

Háttértörténet

1892-ben született egy milánói arisztokrata családban. Fegyelmetlenséged sok kalandhoz vezetett: nagyszerű pilóta, háborús hős, jogaguru, kokainfüggő és playboy vált belőled.

Mindenkinél nemesebb, bátrabb és okosabb vagy. Fenékiig kiélvezed az életet. Szenvedélyed a kaland. Azért vagy Fiumében, hogy segítsd látnok barátodat (Vate D'Annunziót) politikai és személyes nagyságának elérésében. Te vezeted az Uscocci nevű irreguláris alakulatot.

Arra vágysz, hogy Fiume ismét a nagy Olaszország része legyen, de az olasz kormány túl gyáva és gyenge ahhoz, hogy bevegje Fiumét. Dühös és csalódott vagy a kormány viselkedése miatt. Blokádjuk éheztesíti az embereket és gyári sztrájkokat szít.

Kapcsolatok

- ◇ **Vate D'Annunzio** - A legjobb barátod, a rettenthetetlen vezető, akire Fiumének szüksége van.
- ◇ **Giovanni Host-Venturi** - Egy idealista, akivel azonos politikai nézeteket vallotok, de egyben riválisod is.
- ◇ **icilio Bacci** - A piszkos pénzes burzsoázia söpredéke. Nem kedvel téged, úgy érzed, elkezdte elveszteni Vate D'Annunzióba vetett hitét.

- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** - Ádáz katona, akinek értékeled szenvedélyességét. Akár a szövetségeseddé is válhat.
- ◇ **Alice von Hoyos grófnő, született Whitehead** - Rejtélyesnek, érdekesnek és egy kicsit ijesztőnek tartod. Nagyon erős nő, az édesanyádra emlékeztet.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Fiume olasz város!
- ◇ **Embargó:** Fiumének aktívan harcolnia kell az embargó ellen. Talán egy rajtaütés a blokád tartó olasz hajók ellen? Esetleg szerezni egy kereskedelmi hajót átjutni a blokádon? Vagy megszállni a közeli Krk szigetcsoporthoz?
- ◇ **Sztrájk:** Be lehetne vetni az arditiket vagy a kalóz csapatodat, hogy elbánjanak a sztájkolókkal.

Titok

- ◇ **Drogok:** Drogfüggő vagy és bármit megtennél egy adag kokainért (amiből az blokád miatt nagyon kevés van).

Célok és feladatok

- ◇ **Az újságírók befolyásolása:** Próbáld meggyőzni az újságírókat, hogy az egyéb céljaidnak megfelelő híreket tegyenek közzé.
- ◇ **Tanácsadó:** D'Annunzio távollétében folytasd a város vezetésével járó fáradtságos feladatokat.
- ◇ **Kaland:** Vedd rá a tanácsot, hogy támogasson egy vakmerő kalózakciót. Talán egy kereskedelmi hajó ellopását, hogy enyhítsék az éhínséget a városban? Vagy átjutni a blokádon és árut csempészni Fiumébe? Lerohanni a jugoszláv vagy olasz uralom alatt álló szomszédos szigeteket? A bátorságnak nincs határa!

Így kezd el a játékot

Amint belépsz a terembe, kezd el magasztalni D'Annunziót nagyszerű tetteiért és vezetői tevékenységéért. Ha lehet, tarts rövid beszédet.

Tanácsok

- ◇ Vedd meg D'Annunzio barátodat, ha a kabinetben ülő hálátlanok támadják őt, vagy azt képzeld, hogy követeléseket támaszthatnak Fiume látnok vezetőjével szemben.
- ◇ Ha D'Annunzio kimutatja erkölcstelenségét, tedd egyértelművé egy megjegyzéssel, hogy helyesled azt. Ő is megérdemel egy kis élvezetet az életben.

NINO HOST-VENTURI

Védelmi miniszter



Kor: 28 **Nem:** Férfi **Foglalkozás:** Olasz irredenta politikus **Anyanyelv:** Horvát

Csoport: Kormányzói Palota

Kulcsszavak: Katona, Irredenta, A tettek embere

Háttértörténet

1892-ben, Giovanni Host-Ivessich néven született az akkor még az Osztrák-Magyar Monarchia igája alatt álló Fiumében. 1913-ban, miközben fogtechnikusnak tanultál, segítéssel megalapítani a lombardiai "Sursum Corda" szervezetet diáktársaiddal és az Osztrák-Magyar Birodalomból kitelepültekkel. A diák zászlóalj más tagjaival hétvégente a a Brescia környéki dombokon edzettél önkéntesen az olasz hadsereg tisztjeinek támogatásával.

A világháború kitörésekor, úgy döntöttél, hogy csatlakozol valódi hazád, Olaszország hadseregéhez, hogy Ausztria-Magyarország ellen harcolj. Hogy megvédd a családodat a birodalom kegyetlen megtorlásától, megváltoztattad a vezetéknevedet, és Giovanni Host-Venturi néven váltál ismertté. Vitézül harcoltál, háromszor érdemelted ki a Katonai Vitézség Ezüst Érdemérmét és az Arditi századosi rangját.

1918 novemberében követted D'Annunzio olasz légióját Fiuméba, és felszabadítottátok a várost a Birodalom igája alól. Ezt követően azonnal beválasztottak a város nemzeti tanácsába. 1919 áprilisában létrehoztad a "Fiumei légiót", egy önkéntesekből álló alakulatot, amely a város védelmére hivatott. 1919 májusában Milánóba és Rómába mentél, hogy találkozz Benito Mussolinivel. Lenyűgöz a faszizmus és annak a szocializmussal való kapcsolata.

Te és légiósaid voltak azok, akik lehetővé tették D'Annunzio "Fiumei kalandját".

Kapcsolatok

- ◇ **Vate Gabriele D'Annunzio** - Úgy érzed, hogy több hatalmad és több beleszólásod kellene, hogy legyen, mint amit ő megenged neked. Ő egyfajta zseni, de vajon képes-e még arra, hogy vezető legyen?
- ◇ **Icilio Bacci** - Olaszpárti, stabil és megbízható. Előfordulhat, hogy szövetségesre lehetsz benne.
- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** - Általában nem érdekelnek a nők, de ő egy igazi katona, és csodálad az eszmék iránti elkötelezettségét.
- ◇ **Alice von Hoyos grófnő, szül. Whitehead** - Nem bízol benne, de nagyon erős és befolyásos nő, akivel számolni kell.
- ◇ **Guido Keller** - Egy örült. Teljesen kaotikus személyiség, és úgy tűnik, hogy csak D'Annunzióhoz hűséges.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Fiume olasz város. Olaszországhoz kell csatlakozni.
- ◇ **Embargó:** Ellenzed az olasz blokádot és embargót - de nem egy Olaszországgal való háború árán.
- ◇ **Sztrájk:** Megérted a munkások lehetetlen helyzetét. Egy fasiszta államnak gondoskodnia kellene a munkásairól.

Célok és feladatok

- ◇ **Irredentizmus:** Győzdmegafiumeieketésazolaszokat, hogy dolgozzanak Fiume Olasz Királysághoz való csatlakozásán. Próbáld meg befolyásolni az újságírókat, hogy ennek megfelelően tegyenek közzé a híreket.
- ◇ **Csapatok:** Annak kötelezed el magad, aki önkénteseket ígér neked ahhoz, hogy puccsot szervezz Olaszországban egy D'Annunzio vezette rezsim létrehozása érdekében.
- ◇ **Tanácsadó:** Segíts és adj tanácsot D'Annunzióknak, hogy folytassa a város vezetésével járó nehéz feladatokat, és győződj meg arról, hogy D'Annunzio még mindig megfelel erre a feladatra...
- ◇ **Szocialista faszizmus:** Védd meg az egyszerű embereket az ármánykodó kapitalisták kapzsiságától, például úgy, hogy ha megtalálod a módját annak, hogy enyhítsd az embargó terheit a köznépen.

Így kezd el a játékot

Szeretnéd megtudni, mit gondolnak mások D'Annunzio vezetéséről. Lehet, hogy a vezér kezd összeomlani a nyomás alatt? Támogatja még az irredentizmust, vagy elmerült a züllöttségében?

ICILIO BACCI

Igazság- és propagandaminiszter



Kor: 41 **Nem:** Férfi **Foglalkozás:** irredenta politikus
Anyanyelv: Olasz

Kulcsszavak: Nyugodt, Művelt, Vitázó

Háttértörténet

Egy gazdag fiumei horvát kereskedő család és egy régi olasz arisztokrata család leszármazottja vagy. Minden testvéred neve "I"-vel kezdődik, hogy ez tükrözze Itáliához fűződő kapcsolatokat. Az osztrák-magyar Fiumében születél, de Olaszországban tanultál. Miután Rómában megszerezted jogi diplomájadat, visszatértél Fiumébe, és az olasz kulturális klub egyik vezetője, illetve az olasz irredenta mozgalom, a "Fiatal Fiume" egyik alapítója lettél. Mivel vagyonos családból származol, utálsz a bolsevikokat és a szakszervezeteket. Fiume Olaszország része, és annak is kell lennie, ez nem vita tárgya, és ha más nem is, te azért vagy itt, hogy lerakd az alapokat, hogy ez megtörténhessen. A blokádnak úgy kell véget vetni, hogy a fiumeiek nem harcolnak Olaszországgal, hiszen mi mindannyian mindenképp olaszok vagyunk.

A legjobb esély a háború elkerülésére az, ha Fiume egy ideig autonóm lesz. Ez a terved, amihez **Mario Blasich**-ot és az ő Autonóm Pártját használod fel.

Kapcsolatok

- ◇ **D'Annunzio** - Rettenthetetlen vezetőnk.
- ◇ **Guido Keller** - Egy örült. Rossz hatással van a vezetőre, veszélybe sodorhatja az egész fiumei vállalkozást.
- ◇ **Giovanni Host-Venturi** - Fiumei bajtárs és irredenta.

◇ **Margarita Incisa di Camerana** - Osztálya áruháza, "újfajta nő". Általában helyteleníted, hogy a nők aktívan részt vegyenek a közéletben. Ráadásul az a hír járta róla, hogy egy olasz hercegnő kurtizánja volt.

◇ **Alice von Hoyos grófnő, született Whitehead** - Tiszteletreméltó fiumei arisztokrata, egy előkelő hölgy.

◇ **Mario Blasich** - Politikai szövetségese. Úgy tesz, mintha mellette állnál az autonóm Fiume érdekében, bár az autonómiát csupán az Olaszországhoz csatoláshoz vezető útnak látod.

A város fő problémái

◇ **Identitás:** Azt szeretnéd, hogy Fiume az Olasz Királyság része legyen. D'Annunzio Carnarói Kormányzósága számokra csak egy átmeneti időszak. Ennek ellenére úgy gondolsz, hogy a horvát nyelvet meg kell tartani a hivatalos nyelvek között.

◇ **Embargó:** Nem akarsz az olasz hadsereggel harcolni. Éket akarsz verni Keller és D'Annunzio közé.

◇ **Sztrájk:** Ezeknek a szovjeteknek vissza kellene térniük a munkájukhoz és a nyomornegyedekbe.

Célok és titkok

◇ **Szerkesztő:** Jelenleg üresedés van az Il Nuovo Foglio szerkesztői posztján, mivel gondoskodtál róla, hogy az előző szerkesztő elhagyja Fiumét. Túlságosan független volt. Most új szerkesztőt kell választani. Eddig az volt a szokás, hogy az újságírók maguk közül választották ki a szerkesztőt. Ez egy régi szokás, amit talán ideje megváltoztatni...

◇ **Drog:** Úgy hallottad, a Kormányzói Palota tanácsának egyik tagja kokaint keres - amit értesülésed szerint Anton Forzától, az újságírók egyikétől lehet beszerezni. Ez ugyan nem illegális, de mindenképp erkölcsstelen.

Így kezd el a játékot

Kezdetben nyugodt vagy, de örömmel vitatkozol. Nagyon nem kedveled Guido Kellert, és elítéled ostoba és néha veszélyes bohóckodását és erkölcsstelen viselkedését. A szemedben ő az oka annak, hogy a fiumei emberek kezdik elveszíteni Olaszországba vetett hitüket.

Tanácsok

Ha úgy tűnik, hogy a helyzet kezd kicsúszni a kezedből, nyugodj meg egy kicsit. Okosabb vagy, mint a többiek.

Ha minden reménytelennek tűnik, talán itt az ideje, hogy valaki mást keress Fiume ideiglenes vezetésére.

MARGHERITA INCISA DI CAMERANA

Márkinő, hadnagy



Kor: 41 **Nem:** Nő **Foglalkozás:** "Arditi", katonai vezető **Anyanyelv:** Olasz

Kulcsszavak: Erőteljes, Méltóságteljes, Szenvedélyes, Idealista

Háttértörténet

1879-ben Torinóban, nemesi családban született. Szenvedélyes olasz nacionalista vagy. A Nagy Háború idején részt vett az olasz kormány elleni propagandában, voltál Laetitia di Savoia hercegnő gardedámja, és ápolónőként szolgáltál a fronton lévő táborkórházakban. Hiszel a meritokráciában, mint az arisztokrácia modern és futurisztikus formájában: A háború utáni megcsonkított győzelemben csalódva kapcsolatba kerültél az arditik feketeingesekkel, és csatlakoztál a fiumei irredentákhoz, akik Fiume Olaszországhoz való csatlakozását akarják.

Te vagy az első nő, aki nemének elrejtése nélkül csatlakozott egy hadsereghez, egyben az első női hadnagy. A propaganda irodában dolgozol, és tagja vagy a La Disperatának, a D'Annunziót védő testőr századnak. Szerelmes vagy Elia Rossi Passavantiba, a Nagy Háború fiatal, kitüntetett és megcsonkított hősebe, aki jelenleg is a fasiszta politikai mozgalomban tevékenykedik.

Kapcsolatok

- ◇ **D'Annunzio:** Csodálsz az erejét és a képességeit.
- ◇ **Dante Furente:** Együttműködsz ezzel a baráti újságíróval a közös cél: Fiume Olaszországhoz csatlakozása érdekében.

- ◇ **Icillio Bacci** - Nem nagyon kedvel téged, de buzgó olasz és az egyik legjobb fiumei
- ◇ Guido Keller - D'Annunzio közeli barátja, de vajon az is marad? - Vakmerősége veszélyes lehet.
- ◇ **Nino Host-Venturi** - Fiumei, de horvát származású. A vállalkozás kezdete óta D'Annunzio oldalán áll. Vajon megbízhatasz benne, hogy nem próbálja meg átvenni a hatalmat?
- ◇ **Alice Whitehead grófnő** - Vén boszorka, aki csak a pénze miatt van itt velünk, de csodálsz erőteljes jelenlétét.

Célok és titkok

- ◇ **A rendet fenn kell tartani:** Te irányítod az arditikat, és nem félsz bevetni őket, ha szükséges a nagy költő ügyéért. Használd ki azt a tényt, hogy az arditiknak parancsolsz, hogy fenyegezd akikt kell és, hogy szövetségeket köss.
- ◇ **Irredentizmus:** Dolgozz együtt Dante Furentével, hogy a megfelelő üzenet jusson el Fiume lakosságához.
- ◇ **Feminizmus:** Küzdesz a nők jogaiért, több nő szeretnél bevinni a döntéshozatalba.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Irredentistaként célsz Fiume Olaszországhoz csatlakozása. Nem akarsz elfogadni az olasz kormány javaslatát, miszerint Fiumének függetlennek kell maradni
- ◇ **Embargó:** Tenni akarsz valamit a város körüli blokádnak ellen, de ennek ésszerűnek kell lennie. Megoldásokra van szükség, nem háborúra..
- ◇ **Sztrájk:** Csodálsz a bátorságuk minden megnyilvánulását! Identitás: Irredentistaként célsz Fiume Olaszországhoz csatlakozása. Nem akarsz elfogadni az olasz kormány javaslatát, miszerint Fiumének függetlennek kell maradni
- ◇ **Embargó:** Tenni akarsz valamit a város körüli blokádnak ellen, de ennek ésszerűnek kell lennie. Megoldásokra van szükség, nem háborúra..
- ◇ **Sztrájk:** Csodálsz a bátorságuk minden megnyilvánulását!

Így kezd el a játékot

Megközelítheted a többi női karaktert, hogy egyfajta szövetséget köss velük..

Mit csinálj?

Közbeszólhatsz és félbeszakíthatsz másokat idealista és szenvedélyes beszédeiddel.

ALICE VON HOYOS GRÓFNŐ, SZÜLETETT ALICE WHITEHEAD

Gazdag örökös, gyártulajdonos



Kor: 69 **Nem:** Nő **Foglalkozás:** A "Whitehead & Co. S.A." tulajdonosa **Anyanyelv:** Angol, olasz

Csoport: Kormányzói Palota

Kulcsszavak: Ravasz, Sznob, Konzervatív, Önfejtő

Háttértörténet

Édesapád Robert Whitehead brit mérnök és feltaláló, a híres Whitehead Torpedógyár alapítója és tulajdonosa volt. Az Osztrák-Magyar Monarchiában, Triesztben születettél, de családod Fiumébe költözött, amikor 5 éves voltál. Whitehead egyik legközelebbi torpedógyári munkatársához, Georg Anton de Hoyos grófhhoz mentél feleségül, de mivel apád és férjed is elhunyt, fiaddal együtt te vezeted a gyárat. A fiumei burzsoázia tagja vagy, s kapcsolataid és forrásaidd miatt gyakran hívnak meg a maihoz hasonló találkozókra. Különösen azért, mert régóta élsz Fiumében, és jobban ismered a várost, mint bárki más a teremben.

Elég fontos ember vagy ahhoz, hogy támogatásod az új vezetés számára releváns legyen. Ez a jelenlegi embargó megfojtja a gyáradat, és nem engedheted, hogy ez sokáig így maradjon.

Kapcsolatok

- ◇ **Vate Gabriele D'Annunzio** - A város tulajdonképpeni diktátora, különös ember. Kevés választja el a zsenit az örültől, vajon ő melyik?
- ◇ **Guido Keller** - Vad kalandor, bájos férfi, de kissé örült. Sosem tudhatod, mire számíthatsz tőle.
- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** - Egy szegyetelen nőszemély, aki nem tudja, hol a helye. Egy katonanő?! Ez hallatlan!
- ◇ **Icilio Bacci** - Úgy érzed, mintha kezdené elveszíteni D'Annunzióba vetett hitét. Tudod, hogy rivalizál Guido Kellerrel.
- ◇ **Nino Host-Venturi** - Megváltoztatta a nevét, hogy még olaszabb legyen. Egyfajta szocialista. Fel fogsz lépni ellene, ha újra kiáll a munkások jogaiért.

Célok és titkok

- ◇ **Az újságírók befolyásolása:** Próbáld meggyőzni az újságírókat, hogy a te céljaidnak megfelelő hírek jelenjenek meg.
- ◇ **Tárgyalj a blokád megszüntetéséért:** Gyáraid és üzemeid nem maradnak fenn, ha ez az embargó még sokáig eltart. Ha nem lesz mielőbbi megoldás a blokádra és az embargóra akkor Fiumének függetlenné kell válnia Olaszországtól, a szlávoktól és D'Annunziótól is
- ◇ **Pletyka:** A háború előtt élesen bíraltad D'Annunzio irodalmi írásait és népszerű együttműködését ezzel az új, gusztustalan "művészeti" ággal, a mozival.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Az identitás és a kultúra nem túl fontos témák. Az angol és az olasz nemesebb nyelvek a horvátnál és a magyarnál.
- ◇ **Embargó:** Ez az embargó megfojtja a üzletet, és ha rajtad múlik nem hagyod, hogy még sokáig fennálljon.
- ◇ **Sztrájk:** A munkásoknak dolgozniuk kell. A sztrájkokat le kell törni. Nincs apelláta.

Így kezd el a játékot

A grófnő nagyon udvarias, de az első adandó alkalommal megszólal, hogy hangot adjon aggodalmainak.

Teendők

Megpróbálhatsz megoldást keresni az embargóra és a blokádra. Megpróbálhatsz ötleteket gyűjthetsz mindenkitől a teremben.

DANTE FURENTE*

Újságíró



Kor: 51 **Nem:** Férfi **Foglalkozás:** Újságíró
Anyanyelv: Olasz

Kulcsszavak: Harsány, Okoskodó, Fanatikus

Háttértörténet

1869-ben Fiumében született, aranyműves és ékszerész család sarjaként. Grazban és Triesztben folytatott tanulmányaid után visszatértél Fiumébe, hogy újságíró és drámaíró legyél.

Konfliktus kereső magatartásod sok politikai vitát szított a város kávéházaiban és szállodáiban. Ezért kerestek meg az Olaszországhoz csatolást szorgalmazó irredenták, hogy kapcsolatba lépjenek veled. Korábban együttműködtél a legfontosabb olasz irredenta lappal, a La Giovine Fiumé-vel. 1910-ben riporterként tudósítottál Gabriele D'Annunzio első fiumei látogatásáról, mikor La Nave című művét népszerűsítette, így személyesen is ismered őt. Politikai elkötelezettséged gyakori konfliktusokat váltott ki a hatóságokkal, amelyek 1914-ben a L'esplosione című provokatív pamfletben csúcsosodtak ki, amelyben néhány, a polgármestert érintő botrányt lepleztél le. A háború alatt a frontról tudósítottál és egy katonaversekből álló gyűjteményt is megjelentettél.

D'Annunzio Fiuméba érkezése után közvetlenül bekapcsolódtál az irredentista propagandába, ami Fiume Olaszországhoz való csatolását szorgalmazza. Most az Il Nuovo Foglio szerkesztőségének tagja vagy, és közvetlen kapcsolatban állsz D'Annunzio irodájával.

Nouvo Foglio del Fiume - A legnagyobb példányszámú reggeli és esti hírlap Fiume városában. Biztosítani akarod, hogy az újság a D'Annunzio-rezsim számára megfelelő üzenetet közöljön.

Kapcsolatok

- ◇ **Margherita Incisa di Camerana:** Az elmúlt hónapokban propaganda kérdésekben együtt dolgoztál Margheritával, az arditik tisztjével..
- ◇ **Giulia Czermanich:** Annak ellenére, hogy ellenzed kommunista politikai nézeteit, csodálad bátorságát és kiállását.
- ◇ **Alice von Hoyos grófnő:** Gazdag iparmágnás és örökös. Befolyásos személy Fiumében. A háború előtt erősen bírálta D'Annunzio irodalmi írásait, a futurizmust és a mozi új művészeti formáját..

Célok

- ◇ **Írás:** Cikkeket írsz az újság reggeli és esti kiadásába. Miután megállapodtál a többi újságíróval, a kiadáshoz együtt adtok zöld utat **Francesco Matetichnek (játékmesteri karakter)**, aki elküldi a cikkeket a nyomdába. Ne feledd hogy a propaganda és az híradás egyensúlyban legyen.
- ◇ **Propaganda:** Hallgasd meg a "javaslatokat" D'Annunzio tanácsadóitól és az interjúalanyokat a szerkesztőségben. Próbálg megminél több propagandát írni a cikkeidbe. Ne feledd, hogy a propaganda és az híradás egyensúlyban legyen, különben nehezen fogják átengedni a kollégáid.
- ◇ **Szerkesztő:** Az Il Nuovo Foglio szerkesztői posztja jelenleg betöltetlen, mivel az előző újságíró, aki ezt a címet töltötte be, gyanús körülmények között elbocsátották. Az újságíróknak új szerkesztőt kell választaniuk. Úgy érzed, te jól el tudnád látni ezt a feladatot.
- ◇ **Irredentizmus:** Az irredenta ügyért és Fiume Olaszországhoz csatolásáért harcolsz. Tegyél meg ezért minden tőled telhetőt.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Elkötelezett irredentista vagy, Fiume Olaszországhoz csatolását szorgalmazod.
- ◇ **Embargó:** Ez egy lehetőség D'Annunzio erejének bemutatására.
- ◇ **Sztrájk:** Biztos vagy benne, hogy veszélyes forradalmi szocialisták és kommunisták szervezik. Azonnal el kell fogni mindet!

Így kezd el a játékot

Interjú a sztrájkokról: Felkérted Edgar Hoyos gróft egy interjúra. Ezúttal arra vagy kíváncsi, hogy milyen állásponton van a sztrájkok kérdésében. A gróf általában jól kijön Anton Forzával, de elfogadta a interjú felkérésed.

Következő kiadás: Meg kell találnod a módját, hogy megegyezz **Anton Forzával** és a többi újságíróval, hogy a mai lap a nyomdába kerülhessen.

ANTON FORZA*

Újságíró



Kor: 54 **Nem:** Férfi **Foglalkozás:** Újságíró
Anyanyelv: Magyar

Kulcsszavak: Okos, Fürkésző, Bátor, Elbűvölő

Háttértörténet

1866-ban született Pesten, dunai kompos családban. Fiatalkorodban a sok gőzgép között mély érdeklődés alakult ki benned a technika iránt. Ezért 15 évesen sikerült egy fiatal feltaláló, Nikola Tesla asszisztensévé válnod, aki akkoriban Budapesten kísérletezett az elektromossággal. Ő beszélt neked az Osztrák-Magyar Monarchia és a délszláv területek közötti bonyolult kapcsolatáról. Te beleszerettél ezekbe a történetekbe, és amint befejeztél az iskoláid, Fiumébe költöztél, hogy jobban megértsd a politikai helyzetet.

Fiumében azonnal otthon érezted magad. A dokkok, a gőzhajók, a kikötő, az ipar... A város maga volt a megtettesült fejlődés. Újságíróként csatlakoztál az Il Nuovo Foglio hírlaphoz, és megismerkedtél Mario Blazich-csal, akinek a Fiume szabad városáról szóló elképzelései téged is megragadtak.

Ezt az álmod követve kezdted hírnevet szerezni magadnak a Fiume legnagyobb példányszámú hírlapjának rovatvezetőjeként. A lap a Carnarói Kormányzóság és D'Annunzio uralma alatt is meg tudta tartani függetlenségének egy részét, és erre büszke vagy.

Kapcsolatok

Edgar Hoyos gróf: Csodálod a cége által végrehajtott technológiai újításokat. Néha a tudományról és az elektromosságról beszélgettek egy egy fiumei kávézóban.

Mario Blazich: Osztotok a fiumei szabadságról és autonómiáról vallott nézetekben. Riccardo Zanella, az autonomista vezető jelenleg száműzetésben van, így most Mario a képviselője Fiumében.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** A kultúra és a nyelv fontos, de a tudomány és a technológia még fontosabb. Fiuménak nyitottnak kell maradnia minden kultúra felé, amelynek otthont ad. Ez a város jövőjének kulcsa.
- ◇ **Embargó:** Arra vágysz, hogy Fiume autonóm legyen. Az olasz blokádnak elérheti ezt a célt: megakadályozza a város annektálását, és talán a blokádnak miatt elűzik az olasz irredenta diktátort, D'Annunziót.
- ◇ **Sztrájk:** A munkásoknak joguk van sztrájkolni, hogy elérjék méltányos céljaikat. Ha az ipar leáll, az felgyorsíthatja a jelenlegi rendszer bukását.

Célok és titkok

- ◇ **Írás:** Cikkeket írsz az újság reggeli és esti kiadásába. Miután megállapodtál a többi újságíróval, közösen adtok zöld utat Francesco Maticichnek (GMC), hogy nyomdába küldje az újságot.
- ◇ **Tények:** Ismerd meg a valódi híreket. Mi folyik D'Annunzio belső köreiben? Mi történik az utcán? Próbáld meg feltárni és leírni a valóságot. Ne felejtse el kimutatni az elégedetlenségedet, amikor kénytelen vagy behódolni a propagandának.
- ◇ **Szerkesztő:** Jelenleg az Il Nuovo Foglio szerkesztői posztja üres, mivel az előző újságíró, aki a címet betöltötte, gyanús körülmények között távozott Fiuméből. Az újságíróknak új szerkesztőt kell választaniuk. Úgy érzed, hogy jól el tudnád látni ezt a feladatot.
- ◇ **Autonómizmus:** Fiume autonómiáját képviseled. Tegyé meg mindent az ügy támogatásáért.
- ◇ **Autó:** Van egy 1910-es Alfa Romeo "Torpedo" 20/30 gépkocsid. Mindennél jobban szereted.

Így kezd el a játékot

- ◇ **Intejrú:** Este **Mario Blazich**-csal találkozol, aki az autonómia pártiak ügyét képviseli Fiumében, vezetőjük, Riccardo Zanella távollétében. Talán szeretnéd, ha Blazich találkozna a külföldi tudósítóval, **J. N. MacDonald**-dal is.
- ◇ **Következő kiadás:** Meg kell találnod a módját, hogy megegyezz **Dante Furenté**vel és a többi újságíróval, hogy az új kiadás nyomdába kerülhessen.

Teendők

Készíthetsz interjúkat, meghallgathatod és elolvashatod az üzeneteket és felhívhatod a Kormányzói Palotát, hogy nyilatkozatot kérj a város vezetésétől. A cikkek megírásában együtt kell működnöd a többi újságíróval.

LISETTA ANDRIOLI

Újságíró, propagandista



Kor: Harmincás évei végén **Nem:** Nő

Foglalkozás: Író, tanár, propagandista

Anyanyelv: Olasz

Kulcsszavak: Feminista, Nacionalista, Gondoskodó, Alkotó

Háttértörténet

Őn az olaszországi Venetóban született, középosztálybeli családban, és mindig is tudta, hogy valami fontosat akarsz tenni az életedben, valamit mások és a haza szolgálatában.

Apád azt szerette volna, ha korán férjhez mész, de valahogy sikerült meggyőznöd, hogy engedje meg, hogy folytasd a tanulmányaidat, és tanítónő legyél.

Amikor kitört a Nagy Háború, szülővárosod, az Osztrák-Magyar Monarchia határához közeli Vicenza, sokat szenvedett az élelmiszer- és szénellátmányok miatt. Ez maradandó hatással volt rád: amikor a háború véget ért, nem tudta elviselni a gondolatot, hogy a szerencsétlen Isztriában és Dalmáciában élő olasz honfitársaid még mindig a birodalom ígája alatt kénytelenek szenvedni.

Amikor hallottál a fiumei kalandról, amelyet nem más, mint Gabriele D'Annunzio, a kedvenc költőd vezet, tudta, hogy neked is tenned kell valamit. A családod akaratát figyelmen kívül hagyva, elindultál Fiumébe.

Beléptél a Propaganda Hivatalba, de az élet a nemrég meghódított városban eleinte nehéz volt. Az Arditik, bár bátor hazafiak voltak, sokkal durvábbnak és civilizálatlanabbnak bizonyultak, mint amire valaha is számítottál. Amikor elkezdted fiatal, szegény helyi gyerekeket tanítani, úgy érezted, végre megtaláltad a hivatásodat. Amikor csak tudtál, segítettél nekik azzal a kevéske felesleges pénzzel vagy étellel, amid volt. Tanítottad őket történelemre, földrajzra, de zenére és festészetre is. Ám legfőképpen az olasz nyelvet tanítottad nekik: tudta, hogy szláv őseik barbár beszédének feledtetése a legjobb módja annak, hogy biztosítsd számukra a fényes jövőt.

Célok

- ◇ **Írás:** Cikkeket írsz az újság reggeli és esti kiadásába. Miután megállapodtál a többi újságíróval, együtt adtok zöld utat **Francesco Macetichnek (GMC)**, ő viszi a lapot nyomdába.
- ◇ **Propaganda:** Költőként és hazafiként egyaránt csodálad D'Annunziót. Te felügyeled, hogy a megfelelő üzenet jelenjen meg a Nuovo Foglio-ban. Ebben lehetséges szövetségeseid kollégád, Dante Furente.
- ◇ **Szerkesztő:** Az Il Nuovo Foglio szerkesztői posztja jelenleg betöltetlen, mivel az előző újságíró, aki a címet viselte, gyanús körülmények között távozott Fiuméből. Az újságíróknak új szerkesztőt kell választaniuk. Úgy érzed, lehet, hogy nem állsz készen erre a pozícióra, de a szavazatod sokat számíthat.
- ◇ **Elfogni a táviratot:** Tudod, hogy valakinek a Szerkesztőségben van egy távirata D'Annunzio számára, amit jobb lenne, ha nem kézbesítenének neki, mert az irredenta ügyre nézve kellemetlen információ közvetít: próbáld meg megszerezni.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Olaszország a világ legszebb földje, és a nyelve tökéletes. Fiumének olasz városnak kellene lennie.
- ◇ **Olaszországhoz csatolás:** Feltétlenül hiszel az irredentizmus ügyében és abban a mítoszban, hogy az olasz nemzet a Római Birodalom és a klasszikus kultúra örököse.
- ◇ **Embargó:** Ezt az embargót le kell állítani az éhezés megelőzése érdekében. Biztos vagy benne, hogy Olaszország nem akarja, hogy a fiumei emberek még többet szenvedjenek.
- ◇ **Sztrájk:** Nem érted a sztrájkoló munkásokat. Ha nem dolgoznak, a családjuk éhen fog halni. Te egyedül nem tudsz segíteni minden gyermeknek Fiumében.

Így kezd el a játékot

Interjú: Giulia Czermanikkal találkozol, aki azt állítja, hogy fontos információkkal rendelkezik a sztrájkokról, de attól tartasz, hogy esetleg kommunista ügynök.

Távirat: Próbáld meg kideríteni, kinél van a távirat, mi a tartalma, és próbáld megakadályozni, hogy eljusson a Kormányzói Palotába és D'Annunziohoz.

Tanácsok

Mindig körültekintő, halkszavú és konzervatív vagy, esetleg használhatsz irodalmi idézeteket.

Javasolhatod más karaktereknek, hogy mérsékeljék magukat, különösen ha káromkodnak vagy más módon nem megfelelő nyelvezetet használnak.

VIKTOR CAR EMIN

Tanár, író



Kor: 50 **Nem:** Férfi

Foglalkozás: Tanár, író és publicista

Anyanyelv: Horvát

Kulcsszavak: Művelt, Költői, Szenvedélyes

Háttértörténet

Egy kis horvát faluban születél és nevelkedtél, tengerészek és matrózok leszármazottjaként.

Már egészen fiatalkorodban kialakult benned a bizalmatlanság az elolaszosodott horvátokkal - saját vérük árulóival - szemben.

Később rájöttél, hogy ennek egyik oka a horvát nyelven oktató iskolák hiánya. Ezért az életedet a tanításnak, az írásnak szentelted, és annak, hogy honfitársaidat visszavezesd a saját, eredeti nyelvükhöz és kultúrájukhoz.

Sok neves horvát értelmiséggel barátkoztál. Annyira beleszerettél a feleségedbe, Ema-ba, hogy az ő nevét is hozzátetted a tiédhez, hogy ez is jelezze, örökre Emához tartozol. Aggódsz a jóllétéért ezekben a zavaros időkben.

Sosem kedvelted D'Annunziót, legfőképp az olasz irredentizmussal kapcsolatos politikája miatt, amely Fiume Olaszországhoz csatolását célozta. Amikor beszélni hallod, csodálod karizmáját és szónoki képességeit, de azt is látod, hogy ez csak egy előadás a tömegek számára.

Az Il Nuovo Foglio del Fiume, a legfontosabb rijekai lap számára írod véleménycikkeidet. Szeretnéd elérni, hogy a horvát emberek hangját meghallgattasson.

Célok

- ◇ **Írás:** Cikkeket írsz az újság reggeli és esti kiadásába. Miután megállapodtál a többi újságíróval, együtt adtok zöld utat **Francesco Macetichnek (GMC)**, ő viszi a lapot nyomdába.
- ◇ **Identitás:** Azt szeretnéd, hogy Fiume a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság része legyen.
- ◇ **Őrütl:** Tanúja vagy annak, hogy ez az örütl D'Annunzio milyen károkat okoz Fiumében és annak polgáraiban. Embargó, éhezés, sztrájkok, kalózkodás és történelemhamisítás. Ez tönkreteszi a város identitását.
- ◇ **Tények:** Írja valódi hírekről. Mi történik a Kormányzói Palotában és mi történik az utcán? Hogyan fogadja a horvát közvélemény az olasz kormányzást? Próbáld meg feltárni és leírni a valóságot.
- ◇ **Szerkesztő:** Az Il Nuovo Foglio szerkesztői posztja jelenleg betöltetlen, mivel a címet korábban betöltő újságírók gyanús körülmények között elbocsátották. Az újságíróknak új szerkesztőt kell választaniuk. Megeshet, hogy nem akarsz, hogy kapcsolatba hozzanak ezzel a propagandalappal, de a te szavazatod is számít.
- ◇ **Előzd meg a kézbesítést:** Egy forrásból úgy hallottad, hogy valakinek van egy levele, amelyet D'Annunzióknak kell átadni. A forrásod azt állítja, hogy a levélben D'Annunzio rendszerének pénzügyi támogatásáról van szó. Talán meg akarsz akadályozni ennek a levélnek a kézbesítését, de lehet, még jobb, ha nyilvánosságra hozod azt.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Rijeka mindig is horvát város volt. Még az erős olasz és az átmeneti magyar jelenlét ellenére is.
- ◇ **Embargó:** Rijeka a Szerb-Horvát-Szlovén Királyság része kell, hogy legyen. Ez az embargó lehetőséget adhat erre.
- ◇ **Sztrájk:** Lehet, hogy valami elfogadhatót kérnek...?

Így kezd el a játékot

Interjú: Meghívtad **Giovanni Korić-ot**, a horvát munkások egyik képviselőjét, hogy a lehetséges sztrájkokról és a rijekai helyzetről beszéljetelek.

J.N. MACDONALD*

Külföldi tudósító



Kor: 25 **Nem:** Nő/Férfi **Foglalkozás:** Kalandor, újságíró **Anyanyelv:** Angol

Kulcsszavak: Különös, Kíváncsi, Fürkésző

Háttértörténet

Szerencsésnek mondhatod magad, mert gazdagnak születtél, és a családod pénze lehetővé tette, hogy megvalósítsd az álmodat, hogy írsz a világról. A rangos Daily Telegraph külföldi tudósítója vagy.

Tudósítói pályafutásodat úgy kezdted, hogy egyszerűen elküldted a történeteidet bárkinek, aki hajlandó volt megjelentetni azokat. Utazásaid és az újtáidról szóló történetek minőségüknek és az izgalmas stílusodnak köszönhetően hamar a Daily Telegraph rendszeres rovatává váltak.

Munkádban bátor, okos és öntudatos vagy. Amikor Gabriele D'Annunzio, Fiume tulajdonképpeni diktátora felkért, hogy írsz Fiuméről és a rendszeréről, egy pillanatig sem haboztál.

Vendég vagy Fiumében, vendéglátóid Dante Furente és Anton Forza, a helyi újság, az *Il Nuovo Foglio* két újságírója, de számíthatasz D'Annunzio vagy miniszterei hívására vagy meghívására a Kormányzói Hivatalból.

Célok

- ◇ **Hallgass,** figyelj és írsz: Szeretnéd megismerni és összegyűjteni a tényeket, megérteni, hogy mi történik valójában Fiumében, és miért kellene a világnak erre a városra figyelni.
- ◇ **Semleges fél:** Vate Gabriele D'Annunzio meghívására vagy itt, aki jelezte, hogy szeretné, ha pozitív cikket írnál fiumei uralmáról, de te határozottan a tények bemutatására törekszel.
- ◇ **Kormány:** Vajon D'Annunzio uralma valóban erősen támogatott?
- ◇ **Embargó:** Még mindig érvényben van az embargó? Vannak csempészek, akik sikeresen ellátják a várost? Vajon az **üzemi sztrájkokról** és a városi szintű **éhségről** szóló pletykák valódiak?

Epilogue

A larp végén egy rövid beszédben mutatod majd be, hogy mire jöttél rá.

Teendők

Hallgasd meg a helyi újságírók interjúit, és készíts bátran saját interjúkat is. Kutass, keress, figyelj és keresd a válaszokat fáradhatatlanul.

MARIO BLASICH

Sebész, Autonomista politikus, festő



Kor: 32 **Nem:** Férfi

Anyanyelv: Olasz

Kulcsszavak: Bomlasztó, Bátor, Eszes

Háttértörténet

Rijekai származású orvos, festő és autonomista politikus vagy. Közelebbi munkatársad a pártvezető Riccardo Zanella, akit jelenleg D'Annunzio száműzött a városból. A rijekai autonóm párt fontos tagja vagy, emellett szabadkőműves is, a rijekai Sirius páholy tagja. Riccardo Zanellával együtt szeretnéd létrehozni a Rijekai Szabadállamot.

1914-ben a Nagy Háborúban besorozták az Osztrák-Magyar Hadseregbe, ahol orvosként szolgáltál. Megtagadtad, hogy a birodalomért harcolj, és Olaszországba menekültél, ahol csatlakoztál az Olasz Hadsereghez, majd a háború után visszatértél Fiumébe. Kezdetben Gabriele D'Annunziót támogattad, de most már érted, hogy Fiumét Olaszországhoz akarják csatolni. A te küldetésed Fiume függetlenségének kivívása.

Célok and Kapcsolatok

◇ **Autonómia:** Azt akarod, hogy Fiume szabad várossá váljon, ezért finoman kell terjesztened az üzenetedet, hogy megdöntsd D'Annunzio rendszerét, amikor és ahol csak tudod. Az embereknek tudniuk kell, hogy az Arditi száműzetésbe kényszerítik őket, ha nem értenek egyet D'Annunzióval.

◇ **Szövetséges a Palotában?** - **Icilio Bacci** azt állítja, hogy a politikai szövetségesed, noha D'Annunzio minisztere. Azt állítja, hogy téged és az autonóm barátaidat támogatja, holott vezetődet, Zanellát az ő társaságuk száműzte.

◇ **Interjú Anton Forzával:** Egy baráti újságíróval találkozol. Szeretnéd, ha többet írna közös ügyetekről: a Szabad Fiuméről Szeretnéd, ha leírná a város valóságát: a gyárak bezártak, a munkások követelik a bérüket, az emberek éheznek.

A város fő problémái

◇ **Identitás:** Úgy véled, hogy Rijekának szabad városállamnak kellene lennie. Sokan vannak a városban, akik ezt vallják, de D'Annunzio rezsimje üldözi őket.

◇ **Embargó:** Az embargó negatívan hat az iparra és a város lakosságára. Az olaszok az embargóval aláássák D'Annunziót, így az egyelőre az autonómia ügyét segíti.

◇ **Sztrájk:** A sztrájk az embargó közvetlen következménye. A munkások dolgozni akarnak, és te azt akarod, hogy meglássák, a függetlenség az egyetlen út.

Titok

Drogok: Kokainfüggő vagy, és nagyon gyakran szükséged van rá. Orvosként rendelkezél a forrásaiddal, és néha visszaélsz ezzel a kiváltsággal, és el is adsz egy-két adagot, mivel az embargó miatt egyébként is kevés a pénz. Guido Kellernek is adtál már el kokaint. Azt mondtad neki, hogy a Nuovo Foglio újságírója vagy.

Így kezd el a játékot

Az interjúd után érdemes lenne rávenned a külföldi tudósítót, hogy hallgasson meg. Próbáld meg rábírní, hogy ismertesse véleményedet és értesse meg a világgal, hogy Fiumének függetlennek kell lennie.

GIOVANNI KORIC

Szakszervezeti vezető



Kor: 41 **Nem:** Férfi **Anyanyelv:** Horvát

Kulcsszavak: Bosszús, Szervezkedő, Jó szónok

Háttértörténet

1879-ben született Rijekában, egykori tengerészcsaládba, melynek tagjai a Whitehead Torpedógyár fémipari munkásai lettek. Te is fiatalon kezdted torpedótesztelőként dolgozni. Kitűntél munkád gyorsaságával és pontosságával, ezért munkavállalói jutalmakat is kaptál. A kiváló fémmunkás státuszod 1908-ban hirtelen megváltozott, amikor egy futószalag-baleset következtében elvesztetted a jobb lábad néhány lábujját : megcsonkítva és sántítva már nem tudtál olyan gyorsan dolgozni, mint korábban.

Ez vezetett oda, hogy belépj a szocialista mozgalomba és jelentkeztél szakszervezeti tagnak. Itt fedezted fel szónoki tehetségedet. Hamarosan bevásárolták a Rijekai Kikötői Dolgozók Szövetségének vezetőségébe. 1910-től számos tüntetést, sztrájkot és május elseji ünnepséget szerveztél.

Célok és feladatok

- ◇ **Interjú egy újságíróval:** Meghívtak a Grand Hotel Európába, hogy interjút adj Viktor Car Eminnek, akivel a holnap reggel újrainduló sztrájkról kívánsz beszélni. Próbáld meggyőzni az újságírót, hogy írjon a munkások szenvedéséről, akik az embargó kezdete óta nem kaptak fizetést.
- ◇ **Sztrájk:** Sztrájkot szervezel a kikötői és gyári munkásoknak, akik az embargó kezdete óta nem kaptak bért. Egy vonzó munkásvezető, **Giulia Czermanik** meggyőzte a torpedógyár női munkásainak nagy

részét, hogy ők is csatlakozzanak a sztrájkhoz. A sztrájk holnap kora reggel kezdődik újra.

- ◇ **Embargó:** Azt akarod, hogy az embargó azonnal megszűnjön. Nem érdekel, hogy a város hova tartozik: kizárólag a munkások jóléte foglalkoztatja.
- ◇ **Levél Giulietti-től:** A játékot Giuseppe Giulietti, egy fontos olasz szakszervezeti képviselő levelével kezded. A levelet D'Annunzióknak szánod, és éppen miniszterének, Nino Host-Venturinak tervezed átadni, de fontolóra veszed, hogy inkább megoszd a sajtóval.
- ◇ **Szövetségesek a Palotában?** Találd meg a módját, hogy beszélhess D'Annunzio hadnagyával, Nino Host-Venturival, aki állítólag titokban szocialista, vagy legalábbis olyan valaki, aki támogatja a munkások ügyét.

Így kezd el a játékot

Döntsd el, mihez kezdesz az olasz szakszervezetis levelével.

Beszélg az újságíróval és mindenkivel, aki szimpatizálhat a munkások ügyével.

Letter

A levelet Guiseppe Giuliettitől, egy fontos olaszországi szakszervezeti vezetőtől kaptad a szakszervezetek hálózatán keresztül. Mikor kinyitottad, vetted észre, hogy a levelet D'Annunzióknak szánták.

.....
Drága Dalnok,

Van egy ajándékom neked és minden Olasz embernek, akik dicső nemzetünkért és az egyenlőség eszméiért küzdenek.

Mint tudod, a Nagy Háború alatt szolgáltam, amikor rájöttem, hogy a szakszervezeteknek a nemzeti erőfeszítés eszménye alapján kell a munkásokért dolgoznia.

Az elmúlt napokban a Szakszervezet pénzeszközeit arra használtam, hogy lefizessem egy a fehér oroszoknak fegyvereket szállító hajó legénységét, hogy azokat az hozzád, pontosabban a mi Fiuménkbe vigyék.

Kérem, fogadd el ezt az ajándékot, és használd fel a legkedvezőbb módon.

Üdvözlettel, Giuseppe Giulietti
.....

EDGAR VON HOYOS GRÓF

Gyárigazgató



Kor: 45 **Nem:** Férfi **Foglalkozás:** A “Whitehead & Co. S.A.” gyár igazgatója

Anyanyelv: Angol, olasz

Kulcsszavak: Önféjű, Sznob, Arrogáns

Háttértörténet

Fiumében született egy gazdag és befolyásos angol-osztrák család, a torpedógyár tulajdonosainak gyermekeként. Apád halála után édesanyáddal, Alice-el együtt vetted át a vállalat vezetését.

Nyitott vagy az új ötletekre és támogatsz az innovációkat. Ami azt illeti, az egyik mérnököd épp most állt elő egy ígéretes új találmánnyal, ezért szabadalmaztatni akarod, és szeretnéd terjeszteni a világ leggyorsabb torpedójának hírére. A találmány éppen jókor jött, mert a vállalatnak mostanában pénzügyi gondjai vannak, és sztrájkokról is pletykálnak. Emellett az embargó miatt egyre nehezebb új készleteket beszerezni, így a gyártás átmenetileg szünetel.

Mint az egyik legfontosabb fiumei gyár igazgatója, meghívást kaptál a külföldi tudósítóval való találkozóra, és úgy látod, ez tökéletes alkalom arra, hogy népszerűsítsd vállalkozásodat.

Kapcsolatok

- ◇ **Alice Whitehead grófnő** - Édesanyád, egyben a cég tulajdonosa. D’Annunzio megbízható tanácsadója (jelenleg a Kormányzói Palotában van).
- ◇ **Giulia Czermanik** - Titkárnő és szakszervezeti tag a Whitehead Torpedógyárban.
- ◇ **Anton Forza** - Jószű újságíró, akivel közös az érdeklődésed a tudomány és a technológia iránt, gyakran kávéztok együtt.

Célok és feladatok

- ◇ **Távirat Badogliótól:** A torpedógyár irodájában található Fiume egyetlen működő távirógépe. Éppen most kaptál egy táviratot Badoglio olasz tábornoktól, amely egy közelgő, Fiume elleni olasz támadással fenyeget. El kell döntened, hogy mit kezdj az információval. Átadod a táviratot édesanyádnak, Alice von Hoyos grófnőnek, aki megosztja majd azt D’Annunzio kabinetjével? Vagy talán először az újságírókkal osztod meg?
- ◇ **Innováció:** Meg akarod győzni az újságírókat és MacDonald külföldi tudósítót, hogy közöljenek cikket a gyárad innovatív torpedó-találmányairól.
- ◇ **Adósságok:** Céged a csőd szélén áll. Ha valaki felfedi ezt, elvesztheted azt a kölcsönt, ami megmenthetné a céget.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Téged nem igazán érdekel, hogy ki kormányozza Fiumét, amíg a gyárban minden rendben van.
- ◇ **Embargó:** Véget akarsz vetni az embargónak, mert a gyár másképp nem tud termelni és eladni. Azonban, ha Olaszország támad, akkor esetleg háború tör ki, és ez jót tesz az üzletnek, mivel a gyárad torpedókat gyárt.
- ◇ **Sztrájk:** A munkásoknak dolgozniuk kell! Ezért kapják a fizetésüket.

Így kezd el a játékot

- ◇ **Interjú:** Felkértek, hogy adj interjút **Dante Furentének**, a Nuovo Foglio munkatársának. Elfogadtad a meghívást, mivel tudtad, hogy egy külföldi tudósító is jelen lesz, és szeretnéd eljuttatni az üzenetedet a nyilvánossághoz.
- ◇ **Távirat:** Olvasd el a táviratot és dönts el, mihez kezdesz vele.

Teendők

Próbáld megtalálni a módját, hogy leállítsd az embargót VAGY más módon mentsd meg a céged.

Távirat

Feladó: Badoglio tábornok
Címzett: Fiume városa

Az olasz kormány kötelezettséget vállalt a blokád és az embargó megszüntetésére, ha Fiume különálló egység (corpus separatum) marad. Ellenkező esetben az olasz csapatok bevonulnak a közrend helyreállításának céljából.

GIULIA CZERMANIK *

Titkárnő és szakszervezeti képviselő



Kor: 25 **Nem:** Nő **Foglalkozás:** Titkárnő a Whitehead Gyárban és a dolgozók képviselője

Anyanyelv: Horvát, magyar

Kulcsszavak: Szenvedélyes, Gondoskodó, Pacifista, Feministat

Háttértörténet

Fiumében születél a tekintélyes horvát-magyar burzsoázia tagjaként. Családod a budapesti egyetemre küldött orvostanhallgatónak, ahol szenvedélyes kommunista vált belőled. Úgy gondolod, hogy a nőknek nagyobb hangot kellene kapniuk a közéletben. Tanúja voltál a Nagy Háború végének és a bolsevik Tanácsköztársaság kikiáltásának. Dr. Szisza Miklós, a bolsevik kormány miniszterének titkáráként csatlakoztál a forradalomhoz. Miklóssal egymásba szerettetek és 1919 nyarán összeházasodtatok.

Azon a nyáron megdöntött a magyar kommunista forradalom. Ekkor visszamenekültél szülővárosodba, Fiumébe, szülővárosába, ami most az örült D'Annunzio megszállása alatt nyög. Titkárnőként kezdtél dolgozni a Whitehead Torpedógyárban. Felháborítanak a városodban uralkodó állapotok - az emberek éheznek, a gyári munkások sztrájkra készülnek, de sokan fontolgatják azt is, hogy elhagyják Fiumét.

Férjedet, Miklóst éppen most tartóztatta le a D'Annunzio vezette arditi azzal a gyanúval, hogy kommunista kém.

Kapcsolatok

- ◇ **Giovanni Korić** - A munkásszakszervezet tagja, ezért szövetségeseidnek tekinted, még akkor is, ha alacsonyabb osztályból származik, és lehet, hogy túl burzsoának tartja a családot. Úgy tűnik, mindig el van ragadtatva, amikor a közelében vagy.
- ◇ **Edgar Hoyos gróf** - A Whitehead gyár igazgatója, néha neki dolgozol. Hideg, zárkózott egyéniség, aki nem sokat törődik a munkásaival.

Célok és feladatok

- ◇ **Üzemi sztrájk:** Azért vagy itt, hogy kiállj a munkavállalók jogaiért. Rávetted a legtöbb női munkást, hogy csatlakozzon a Whitehead Torpedógyárban hamarosan kezdődő sztrájkhoz.
- ◇ **Rendőri brutalitás:** Magyar származású férjedet letartóztatták, de előtte súlyosan megverték. Az Arditi és az olaszok általában brutálisan bánnak mindenkivel, aki nem olasz. Azt hiszik, hogy ők jobbak, mint a horvátok vagy a magyarok. Sok magyar elhagyja Fiumét, mivel a város már nem biztonságos számukra.

A város fő problémái

- ◇ **Identitás:** Úgy gondolod, Fiumét annak kellene vezetnie, aki valóban törődik a népével - az összes néppel, nem csak az olaszokkal.
- ◇ **Embargó:** Bízol benne, hogy az embargó arra kényszeríti D'Annunziót és cimboráit, hogy elhagyják Fiumét.
- ◇ **Sztrájk:** Támogatod a munkásokat, nemzetiségüktől függetlenül.

Így kezd el a játékot

Lisetta Andrioli felkért téged, hogy tájékoztasd a sztrájkokról. Nem vagy biztos benne, hogy megbízhatasz egy olasz újságíróban. Szeretnéd a munkások szemszögéből elmesélni, mi zajlik a városban.

Tanácsok

Szeretnéd elmondani a férjed letartóztatásának történetét. Ki akarod hozni őt a börtönből, és ha lehet, olyan útlevelet szerezni neki, ami lehetővé teszi, hogy elhagyja a várost.

RÓLUNK

Rólunk

Párhuzamos világok



PARALLEL WORLDS

PÁRHUZAMOS VILÁGOK

A Párhuzamos Világok Alapítvány egy 2018-ban alapított kulturális civil szervezet, melynek fő profilja az élő szerepjáték. A Párhuzamos Világok fő küldetése élő szerepjátékok írása, tervezése, szervezése, valamint a szerepjátékok, és az immerzív experience design módszerek népszerűsítése Magyarországon. Az alapítvány az élő szerepjátékhoz kapcsolódó rendezvények, immerzív alkotások és interaktív képzések megalkotásában vesz részt.

Terrible Creations



Sok tapasztalattal rendelkező designerekből álló csapat, amely 2014 óta dolgozik együtt, és számtalan alkalommal volt felelős a horvátországi és külföldi cégek alkalmazottainak szórakoztatásáért. Specialitásuk az alkalmazott tanulás a történetmesélés facilitálása, amin keresztül, és egy olyan narratíva alakul ki, amelyben minden egyes ember megkapja a saját történetét és a saját helyét, mint főszereplő. Különösen érdekli a csapatot az informális és formális oktatási folyamatokban használható játékok tervezése és fejlesztése.

Altera Cultura



Az Altera APS egy kulturális egyesület, amelyet 2001-ben alapítottak torinói és környékbeli munkások, diákok és tanárok, azzal a céllal, hogy kritikusan megvitassák és megértésük a társadalom mindjünk által megélt politikai, kulturális, művészeti változásait. 2006 óta az Alterának a Torinói Területi Bizottsághoz tartozó Arciban van a székhelye, és az UCCA (Unione dei Circoli Cinematografici dell'Archi) hálózatának a tagja. 2015-ben az Altera csatlakozott az újonnan született Casa Arcobaleno egyesületi hálózathoz, amely mintegy 20, az emberi jogok és a kisebbségek védelmével foglalkozó torinói egyesületet tömörít egy kulturális térben, a migráns közösségek által fémjelzett Porta Palazzo negyedben. Az Altera a kulturális népszerűsítésre és az ehhez kapcsolódó tevékenységekre helyezi a hangsúlyt, a részvételi és az aktív állampolgárság új formáinak ösztönzésével, a konfrontáció etikája, a polgári együttélés és a demokratikus törvényesség elveinek követésével.

Terre Spezzate



TERRE SPEZZATE

A Terre Spezzate egy játéktervezőkből álló művészeti kollektíva, amely 2006 óta szervez Larp-rendezvényeket, amelyek egy részről szórakoztató jellegűek, más részről pedig olyan témákat járnak körül, mint a 20. századi totalitarizmus, feminizmus, polgárháború, rasszizmus, második világháború, belföldi terrorizmus. Fő céljuk az olyan olasz és nemzetközi larp események létrehozása, amelyek történelmi és társadalmi kérdésekkel foglalkoznak.

FÜGGELÉK

1920-as évek tipikus nevei

Olasz

Férfi• Giovanni, Giuseppe, Antonio, Mario, Aldo, Alberto, Fernando, Marcello, Giorgio, Sergio, Franco, Paolo, Riccardo, Domenico

Női• Paola, Emilia, Anna, Luisa, Giulia, Cecilia, Maria, Elena, Carla, Cristina, Eleonora, Vera, Clara, Bianca, Francesca

Családnevek• Cranci, Percolli, Fabrizi, Macchi, Fabbri, Lauri, Micheli, Petris, Fontana, Corradino, Bacci, Depoli, Biondi

Croatian

Férfi• Ivan, Josip, Ante, Domagoj, Tomislav, Branimir, Miroslav, Krešimir, Nikola, Lovro, Damir, Vjeran, Andrija, Borna, Hrvoje, Zrin

Női• Jelena, Divna, Jelka, Mara, Vlasta, Ivana, Zvezdana, Sunčica, Dora, Anđela, Božana, Buga, Cvita, Dunja, Iskra, Jasmina

Családnevek• Horvat, Novak, Marić, Kovačević, Babić, Kovačić, Jurić, Matić, Petrović, Marković, Tomić, Perić, Knežević, Vuković, Radić, Sarić, Kovač, Božić, Pavić, Pavlović

Hungarian

Férfi• József, István, Ferenc, János, Lajos, Gyula, Károly, Sándor, Béla, László, Imre, Kálmán, György, Dezső, Zsigmond, Ernő, Gábor, Géza

Női• Mária, Erzsébet, Margit, Ilona, Anna, Júlia, Gizella, Teréz, Róza, Rozália, Irén, Emma, Irma, Zsuzsanna

Családnevek• Tóth, Kovács, Varga, Szabó, Nagy, Kis, Horvát, Farkas, Molnár, Takács, Pap, Végh, Juhász, Székely, Pintér, Török, Mészáros

