



Finanziato
dall'Unione europea



Erasmus+



**FIUME
CRISIS**

**PROGETTO EDU-LARP
SCENARI**

ITALIANO



PARALLEL WORLDS
PÁRHUZAMOS VILÁGOK



TERRE SPEZZATE



TERRIBLE CREATIONS
Connect Through Game

Credits

Fiume Crisis è un progetto di gioco di ruolo educativo live-action creato da Parallel Worlds Foundation, Terrible Creation Ltd, Altera Cultura APS in collaborazione con Terre Spezzate, con il supporto del programma Erasmus+.

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



**Finanziato
dall'Unione europea**



Erasmus+

TEAM DEL PROGETTO

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

PARTECIPANTI

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

GRAPHIC DESIGN • Željka Mrčelić Kiš

LOGO DESIGN • Barbara Mits

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A

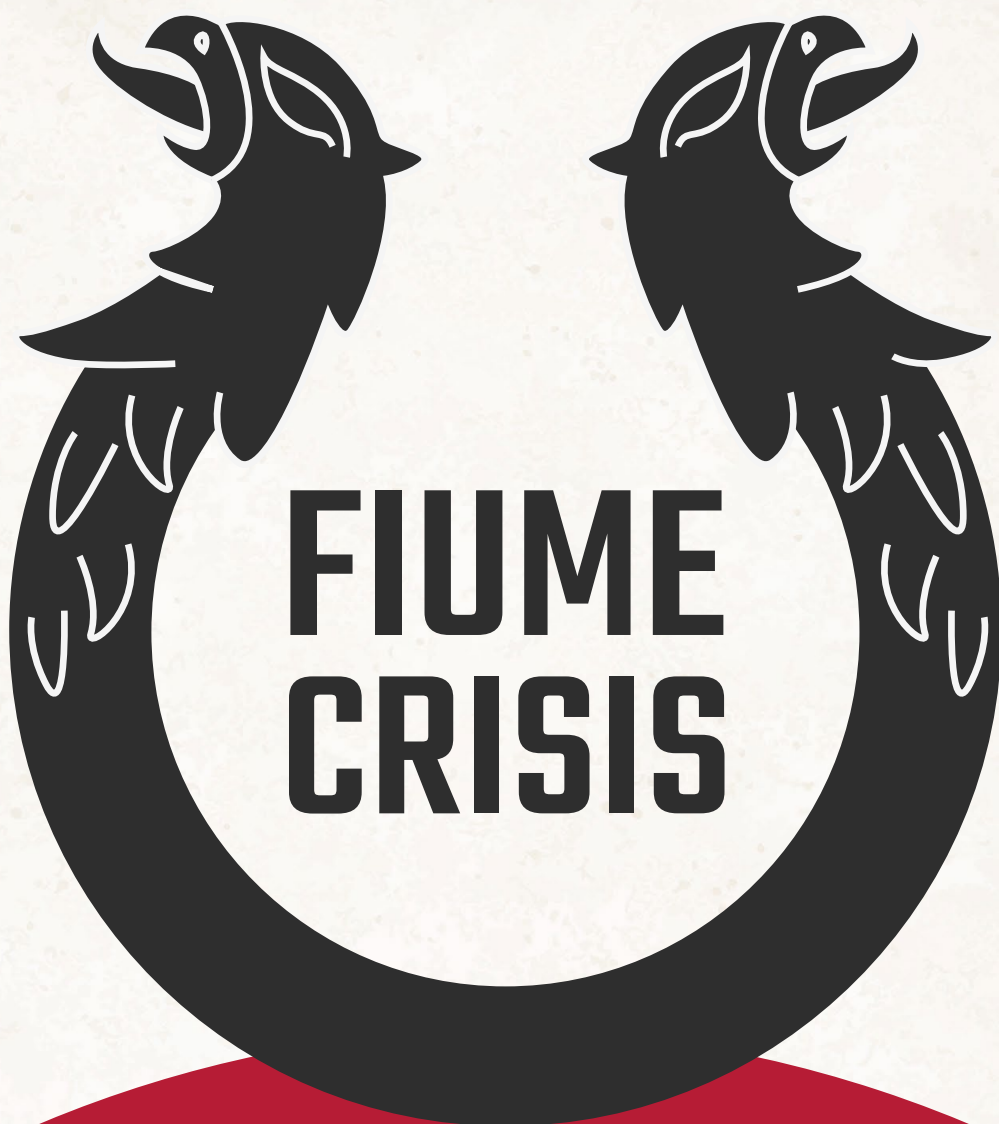
Il Comune di Rijeka, RiHub Rijeka, Tea Perinčić, Emiliano Loria, Márton Pelles, Federico Carlo Simonnelli, Mauro Longo, Tibor "Dii" Kiss, Áron Birtalan, Igor Bezanović

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



Il contenuto di questo manuale è sottoposto alla licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Public License.





**PROGETTO EDU-LARP
SCENARI**

INDICE

PREFAZIONE	6
IL PROGETTO	7
CONTESTO STORICO	9
FIUME O MORTE	10
SCENARI	16
BORDERS (CONFINI)	17
Cose da fare nel ruolo di facilitatore	18
Workshop e fase preparatoria	18
Il ruolo del facilitatore	21
Guida alla struttura del larp	22
Debriefing	23
Personaggi	24
Scheda Tecnica	41
SILENT NIGHT, HORRIBLE NIGHT	41
Introduzione	42
Come facilitare questo larp	42
Schema delle attività	42
Elenco delle cose da fare come GM	44
Estetica	45
Scalabilità	45
Preparare gli ambienti di gioco	45
Versione minimale	45
Versione scenografica	45
Meccaniche di gioco	46
Maggiordomo / Governante	46
Inizio degli Atti	46
Fine degli Atti	46
I Brindisi	46
Le lettere	46
Oggetti di gioco	46
Meccanica dei Regali	46
Sicurezza e interazioni fisiche	47
Personaggi	47
La famiglia italiana	47
La famiglia croata	47
Legami tra i personaggi	48

Handouts e materiali da stampare	48
Materiali fuori gioco	48
Materiali in gioco	48
Musica	53
Playlist su Spotify	53
Atto I	53
Atto II	54
Atto III	54
Workshop	54
Ambientazione	55
Il gioco	55
Attività rompighiaccio: Canzoni di Natale	55
Meccaniche di gioco	56
Regole di gioco	57
Casting	58
Final words	58
Debriefing	59
Nota degli Autori per il GM	59
Processo di Debriefing suggerito	59
APPENDICE - Cosa accadde a Fiume dopo il Natale di Sangues	61
Appendice 1 - Schede dei personaggi	62
Appendice 2 - Introduzione storica agli atti	71
Appendice 3 - I giornali	83
Appendice 4 - I menù	87
Appendice 5 - Le lettere	91
Appendice 6 - Elenco dei regali	101
Appendice 7 - Biglietti regalo	105
Appendice 8 - Approfondimento storico	109
CITY OF LIES	116
I. Preparazione & Workshop	117
II. Workshop	119
III. Debriefing	124
Appendice 1 - Materiale grafico del gioco	125
Appendice 2 - Le lettere	146
Appendice 3 - Personaggi	150
CHI SIAMO	167
Appendices	169
NOMI TIPICI NEGLI ANNI '20	170



PREFAZIONE



Il progetto

Fiume Crisis è stato un progetto edu-larp finanziato dal Programma Erasmus+ e gestito da tre organizzazioni di tre Paesi dell'UE: Parallel Worlds dall'Ungheria, Terrible Creations dalla Croazia e Altera Cultura in associazione con Terre Spezzate dall'Italia.

Il progetto si è concentrato sulla creazione di strumenti larp, ovvero scenari di gioco di ruolo dal vivo, che utilizzano il contesto dell'epoca vibrante e caotica della storia di Fiume dopo la Prima Guerra Mondiale per riflettere sul nostro presente e per educare ai temi della radicalizzazione politica, della demagogia e della propaganda.

Perché questa ambientazione?

Riteniamo che l'utilizzo di un'ambientazione storica con un'adeguata libertà creativa possa consentire ai suoi elementi di fornire strumenti significativi per riflettere sulle questioni contemporanee.

Questa particolare ambientazione offre un intrigante intreccio di diversi elementi e sistemi di valori culturali, ideologici e politici.

Il 2020 è stato l'anno del centenario della città-Stato di Fiume, che ha conferito attualità al tema nel senso di "guardare indietro per vedere oltre". Infatti, gli scenari larp offrono uno strumento ludico di memoria storica, ma anche un modo per esplorare questioni socio-politiche molto attuali.

Questo contesto storico può essere un utile esempio di come funziona la demagogia politica e il progetto può diventare uno strumento di sensibilizzazione e riflessione, per aumentare la consapevolezza politica dei cittadini europei.

Il tema centrale scelto: la storia di Fiume/Rijeka nei tumulti degli anni successivi alla fine della Prima guerra mondiale è legato a tre diverse storie nazionali: Croata, Italiana e Ungherese. In questi Paesi esistono narrazioni diverse sugli eventi di questo periodo, che

richiedono quindi di essere esaminate da tutti e tre i diversi punti di vista.

Dopo una serie di lezioni online tenute da ricercatori dei Paesi partecipanti che hanno studiato approfonditamente la storia del primo Novecento di Fiume e in particolare il periodo di indipendenza della città dopo la Prima Guerra Mondiale, e un corso intensivo online di larp e game design, i nostri partecipanti si sono riuniti per una residenza di una settimana nel maggio 2022 a Fiume per creare tre scenari edu-larp.

Questi sono i tre scenari di larp educativi presenti in questo manuale.

BORDERS è un larp blackbox incentrato sull'esperienza della frontiera e dei confini. Partendo dai fatti storici accaduti a Fiume nel 1920, il gioco ruota attorno al concetto di barriera. Guidati da uno scenario essenziale, fatto di simboli, luci e suoni, i personaggi, rifugiati croati e ungheresi, attraversano la tragedia del confine in un'atmosfera di gioco kafkiana, intensa, drammatica ma ironica. Cosa succede se si viene separati dalle persone che si amano? Che cos'è un confine? I confini sono un'imposizione o una libera scelta? E ancora: come si riconoscono i propri limiti? Come si ottengono gli strumenti per superarli?

SILENT NIGHT, HORRIBLE NIGHT è un larp su una famiglia croata e una italiana durante i tumulti della fine della Prima Guerra Mondiale e l'occupazione di Fiume da parte di D'Annunzio. Lo scenario è diviso in tre atti in cui i personaggi si riuniscono per la festa della vigilia di Natale del 1918, 1919 e 1920.

Il salotto della famiglia italiana diventa una metafora dell'intera città, dove si esplora la storia dal punto di vista della gente comune, per mostrare come gli eventi, le questioni culturali, sociali ed economiche influenzino gli individui e le famiglie, e come le piccole cose possano ancora avere un significato nella vita delle persone, anche quando i grandi eventi sono in movimento. Infine, Silent Night, Horrible Night si propone di indagare quanto possa essere facile o terribilmente difficile cambiare le proprie opinioni politiche, influenzate da vari fattori.

Silent Night, Horrible Night è un larp che parla di famiglia, storia, politica e identità culturale, con un sottofondo di canzoni natalizie e profumo di mele e cannella.

CITY OF LIES è un larp da camera sui regimi autoritari e le menzogne della propaganda durante l'occupazione dannunziana di Fiume. In questo larp è possibile sperimentare il rapporto tra un governo oppressivo e la stampa a Fiume nel 1920, durante il regime dell'eccentrico avventuriero e poeta Gabriele D'Annunzio. Il gioco si svolge in due stanze. In una stanza si può impersonare uno stretto collaboratore del "Vate" D'Annunzio, mentre nell'altra si può far parte della redazione del giornale locale Nuovo Foglio, dove propaganda e realtà possono facilmente entrare in conflitto.

Gli scenari sono accompagnati da una breve descrizione e da una cronologia degli eventi storici, in modo che facilitatori e giocatori possano familiarizzare con l'ambientazione della Fiume/Rijeka dei primi anni Venti.

Ci auguriamo che vi divertiate a giocare questi larp e che possano essere spunto di ispirazione per approfondire gli argomenti e i temi trattati, siano essi storici o contemporanei.





**CONTESTO
STORICO**



Fiume o morte

Il regime di D'Annunzio nella città di Fiume e le circostanze storiche dal 1918 al 1924

Tea Perinčić

Panoramica degli eventi dal 1918 al 1924

La città di Rijeka (Fiume in italiano) godeva di uno status speciale all'interno della monarchia asburgica e successivamente nella duplice monarchia dell'Austria-Ungheria. Era estremamente importante per la parte ungherese di questa monarchia, sia dal punto di vista economico che politico. La città era in crescita ed espansione in quanto secondo porto più grande dell'Adriatico (dopo Trieste) e centro industriale e commerciale che attirava persone da tutto il regno per trovare qui la propria dimora. Tuttavia, vi si trasferivano anche persone provenienti da tutta Europa e in particolare dall'Italia, godendo del vantaggio che la lingua ufficiale di Fiume era l'italiano.

Questa città multiculturale e multi-etnica non ha subito grandi distruzioni durante la prima guerra mondiale (1914-1918). Tuttavia, ci furono alcuni cambiamenti cruciali all'interno della società che portarono a ulteriori eventi critici dopo la guerra. Dall'inizio del XX secolo la vita politica di Fiume si intensificò sotto l'influenza di un crescente nazionalismo, il che portò alla divisione della società locale tra tre principali partiti: filo-italiano, filo-slavo e autonomista - coloro che ritenevano che

Fiume dovesse mantenere il suo status di autonomia, concesso da tempo, indipendentemente da ciò che sarebbe accaduto alla Monarchia.

All'inizio della prima guerra mondiale il Regno d'Italia si mantenne neutrale, ma in seguito iniziò a negoziare con gli alleati che promisero gran parte della costa orientale dell'Adriatico se la guerra fosse finita a loro favore. La città di Fiume fu esclusa da quell'accordo del 1915, noto come Patto di Londra. Tuttavia, a guerra finita, le aspirazioni italiane crebbero, volgendo lo sguardo anche alla città di Fiume. Poiché la situazione stava per esplodere in rivolte e malcontento, per il governo italiano era bene alimentare il nazionalismo e le aspirazioni verso i territori "promessi" e cercare di giocare un ruolo importante nei negoziati per il trattato di pace che iniziarono all'inizio del 1919.

Anche nella città di Fiume la situazione era in fermento, con proteste e manifestazioni nazionaliste su base quotidiana. Il 29 ottobre 1918 i croati, insieme agli sloveni e ai serbi di quello che era il resto della monarchia austro-ungarica crollata, organizzarono il loro consiglio nazionale e proclamarono uno Stato temporaneo con l'intenzione di creare uno Stato comune con il Regno di Serbia e Montenegro. A Fiume, il Consiglio nazionale degli sloveni, dei croati e dei serbi assunse il governo dall'ultimo governatore ungherese il 30 ottobre. Lo stesso giorno

fu istituito il Consiglio Nazionale Italiano di Fiume, i cui rappresentanti assunsero il governo municipale. Fiume si trovò ancora una volta in una situazione di divisione, in cui l'autorità governativa regionale si opponeva all'autorità cittadina comunale.

Questo stato di cose non durò a lungo. Aiutati dai soldati italiani inviati a Fiume, insieme a quelli britannici, francesi, americani e serbi con l'obiettivo di mantenere la pace in città, il 17 novembre i rappresentanti del Consiglio Nazionale Italiano entrarono nel Palazzo del Governatore e cacciarono letteralmente il Gran Prefetto di Fiume Rikard Lenac dal Palazzo del Governatore, permettendo ai rappresentanti del Consiglio Nazionale Italiano di assumere l'autorità sia sull'ex governorato che sulla città fino a quando la questione dell'annessione all'Italia non fosse stata ufficialmente risolta.

Il Consiglio italiano era il governo provvisorio e autoproclamato della città di Fiume e il suo unico obiettivo era quello di facilitare l'annessione di Fiume al Regno d'Italia nel più breve tempo possibile, facendo valere il diritto di autodeterminazione delle nazioni.

Anche il Consiglio italiano ebbe il suo plenipotenziario alla conferenza di pace di Parigi. Si trattava di Andrea Ossoinack, che insisteva sul diritto dei fiumani all'autodeterminazione, un postulato promosso da Woodrow Wilson, Presidente degli Stati Uniti, nel famoso programma politico sulla base del quale vennero condotte le trattative postbelliche. Tuttavia, Wilson non amava l'idea che Fiume diventasse una città italiana, comprendendo la complessità della sua società multi-etnica.

Dopo aver assunto il pieno governo della città e del suo territorio, il Consiglio italiano iniziò a lavorare intensamente per trasformare Fiume in una città autenticamente italiana. I nomi delle strade vennero cambiati in modo che fossero italiani, vennero promulgate leggi che regolavano il cambiamento dei nomi di famiglia se non erano abbastanza italiani (o se non lo erano affatto) e infine vennero rilasciate carte annonarie per il cibo e altri generi di prima necessità solo a coloro che erano disposti a dichiararsi italiani. Era fondamentale che i dati statistici dimostrassero che gli italiani erano il gruppo etnico più numeroso a Fiume.

La politica ufficiale della città arrivò ad appoggiare gli

attacchi contro chiunque si opponesse pubblicamente all'annessione all'Italia, e a farne le spese furono soprattutto negozi, magazzini e abitazioni per lo più di proprietà di croati. Era importante eliminare ogni loro traccia nello spazio pubblico. Questo "lavoro sporco" era svolto dai membri della Giovine Fiume, che costituivano il nucleo della futura organizzazione fascista della città.

Nel corso di tutto il 1919 la vita cittadina di Fiume fu caratterizzata da sbandieramenti, manifestazioni di piazza e grida di slogan, a cui fecero seguito vari disordini, spesso caratterizzati da avvenimenti spiacevoli; un episodio particolarmente sanguinoso fu l'alterco scoppiato nel luglio 1919 tra le truppe francesi di origine vietnamita e alcuni cittadini (per lo più donne) sostenuti anche da soldati italiani (Granatieri di Sardegna). Nella mischia che ne seguì furono uccisi 13 soldati francesi di origine vietnamita e in seguito a ciò i granatieri italiani dovettero lasciare la città su pressione di una commissione internazionale.

Contestualmente, la commissione interalleata esaminava la legittimità della richiesta di annessione all'Italia avanzata dal Consiglio Nazionale Italiano, tuttavia proponendo opzioni diverse, come la creazione di un territorio libero di Fiume, una sorta di Stato cuscinetto. Il Consiglio Nazionale Italiano respinse tali possibilità insistendo sul concetto di "Italia o morte".

La commissione internazionale emise una decisione sul futuro assetto di Fiume, in base alla quale il Consiglio Nazionale Italiano doveva essere sciolto e si sarebbe dovuto istituire un consiglio con membri scelti in elezioni cittadine; fu inoltre ordinato lo scioglimento della legione dei volontari, causa dei maggiori disordini in città; il numero delle unità militari italiane in città doveva essere ridotto, mentre il mantenimento della pace e dell'ordine pubblico era affidato a unità britanniche e americane; l'amministrazione della città e del suo territorio sarebbe stata supervisionata da una commissione interalleata composta da un rappresentante di ciascun paese: Stati Uniti, Gran Bretagna, Francia e Italia.

Il Consiglio Nazionale Italiano di Fiume iniziò a cercare freneticamente una soluzione per evitare la decisione della commissione internazionale. Furono

avviati colloqui con varie figure disposte a mettersi alla testa di una marcia verso Fiume e a portare a termine il progetto di annessione della città al Regno d'Italia. La scelta finale ricadde sul poeta-soldato Gabriele D'Annunzio, famoso per le sue avventure, ma anche per il nazionalismo italiano e il militarismo che caratterizzava le sue composizioni letterarie.

D'Annunzio aveva il sostegno dei soldati italiani che, avendo dovuto lasciare Fiume dopo l'incidente del luglio 1919, si trovavano nella città di Ronchi, vicino a Trieste. I più entusiasti sostenitori di D'Annunzio negli ambienti militari erano i cosiddetti Arditi, per lo più giovani volontari della Prima Guerra Mondiale che compivano missioni eccezionalmente difficili in territorio nemico e che si distinguevano per il loro coraggio. I vertici dello Stato del Regno d'Italia erano al corrente dell'azione che si stava preparando, ma non lo riconobbero pubblicamente. Infine, il 12 settembre 1919, D'Annunzio arrivò alle porte di Fiume a bordo di una Fiat 500 e alla testa di un considerevole esercito proveniente da Ronchi. Furono fermati dai soldati regolari italiani e dal generale Pittaluga. Dopo aver scambiato qualche parola, più che altro una recita in cui D'Annunzio era il protagonista, lui e i suoi seguaci furono lasciati entrare a Fiume. In città furono accolti da una folla, mentre i contingenti alleati si ritirarono dalla città senza troppe obiezioni.

Quello stesso giorno, Gabriele D'Annunzio fu proclamato pubblicamente governatore della città di Fiume con un potere assoluto a disposizione. Divenne sostanzialmente un dittatore, ma abbastanza saggiamente mantenne un gabinetto di ministri e consiglieri che avevano principalmente il ruolo di promuovere i diritti italiani sulla città di Fiume.

Il governo italiano protestò pubblicamente contro il gesto di D'Annunzio e introdusse il blocco economico della città. La città fu circondata da controlli che avevano la funzione di non far entrare né uscire nessuno. L'intento era quello di costringere D'Annunzio a lasciare la città ed evitare ulteriori danni alla reputazione politica internazionale del Regno d'Italia.

D'Annunzio rimase in città per 16 mesi. Durante questo periodo tenne 92 discorsi pubblici per lo più nazionalistici e patriottici, promuovendo il diritto italiano ad ampliare i propri spazi vitali come

nazione superiore nel Mediterraneo, facendo anche riferimento all'eredità romana.

Rijeka divenne un luogo di ritrovo per un numero crescente di soldati italiani, volontari che erano stati persuasi dalla propaganda proprio in Italia. I nuovi arrivati divennero presto un vero e proprio problema economico per la città, modificandone inoltre la struttura etnica a vantaggio degli annessionisti. Promuovendo Fiume come faro di libertà, nuovo ordine mondiale e modello di una nuova super-società, D'Annunzio attirò a Fiume un certo numero di individui provenienti da diverse parti del mondo e di diverso status sociale e orientamento politico, attratti dalla sua visionarietà. Questo gli permise di imbastire una grande e innovativa propaganda finalizzata alla causa di una Fiume italiana.

Tuttavia, il governo italiano non fece nulla, se non qualche offerta per fargli lasciare la città in modo pacifico, mentre loro erano presenti ai negoziati per il trattato di pace. Il poeta-vate italiano non ne accettò nessuna. Nel 1920 fece un ulteriore passo in avanti nella direzione dell'annessione preparando la proclamazione della Reggenza italiana del Quarnero (o Carnaro) e preparando la cosiddetta Carta del Carnaro, documento fondamentale che avrebbe dovuto regolare il governo di D'Annunzio a Fiume. Per completare la mossa politica della ratifica della Carta, l'8 settembre 1920, e per celebrare l'anniversario dell'occupazione di Fiume, D'Annunzio decise di organizzare un'altra grande celebrazione e di proclamare Fiume Stato indipendente. Pubblicamente fu dichiarato che si trattava di continuare a insistere sull'annessione all'Italia con la parallela introduzione di nuove forme di regolamentazione della società prodotte nel laboratorio fiumano da D'Annunzio.

Più durava l'embargo della città, e più la vita della gente comune diventava insopportabile; D'Annunzio, nonostante il suo enorme lavoro di propaganda personale e politica, perse il sostegno dell'opinione pubblica, anche tra gli ex annessionisti.

Nel novembre 1920, nella città italiana di Rapallo, si tenne un incontro tra il ministro degli Esteri italiano Carlo Sforza e Ante Trumbić, suo omologo del Regno dei Serbi, Croati e Sloveni. Durante l'incontro fu finalmente negoziata la demarcazione del confine. Inoltre, fu concordato che Fiume avrebbe goduto di

uno status di Stato separato, mentre la vicina Sušak, insieme al delta del fiume Rječina e al porto di Baroš, sarebbero diventati parte del Regno dei Serbi, Croati e Sloveni.

In base al Trattato di Rapallo, il governo italiano pretese che D'Annunzio abbandonasse Fiume. D'Annunzio protestò contro il trattato e preparò una nuova missione militare nelle isole quarnerine di Krk e Rab. Il 15 novembre, i suoi Arditi si impadronirono di queste due isole dove incontrarono una resistenza inaspettata.

Il 21 dicembre 1920 D'Annunzio, aspettandosi un attacco dell'esercito italiano, proclamò lo stato di guerra. Tuttavia, molti ex sostenitori si allontanarono da lui e gli rimasero poche centinaia di Arditi e di sostenitori locali per difendere la loro causa a Fiume quando iniziò l'attacco alla vigilia di Natale. Nei cinque giorni di Natale fu condotta una piccola guerra per le strade di Fiume, che causò diverse vittime da entrambe le parti e alcuni danni materiali agli edifici della città, tra cui il palazzo del governatore.

Rendendosi conto di non avere alcun sostegno, D'Annunzio annunciò che avrebbe acconsentito a ritirarsi dalla città per risparmiare ai suoi abitanti ulteriori devastazioni. Seguirono negoziati tra i comandanti militari italiani e i rappresentanti di Fiume: il sindaco Riccardo Gigante e Nino Host Venturi. Questi ultimi riconobbero il Trattato di Rapallo e acconsentirono alla partenza dei legionari dannunziani dalla città a partire dal 5 gennaio 1921; Gabriele D'Annunzio lasciò la città poco dopo, il 18 gennaio 1921.

In seguito, ci si preparò a condurre le elezioni per il primo governo dello Stato Libero di Fiume, dove il Partito Autonomo guidato da Riccardo Zanella vinse in modo schiacciante contro il Blocco Nazionale Italiano, affiliato dell'alleanza elettorale italiana tra fascisti, liberali e cattolici in chiave antisocialista. Nell'ottobre 1921 Riccardo Zanella divenne il primo e l'ultimo presidente di questo Stato riconosciuto a livello internazionale. Tuttavia, dopo soli 4 mesi, i fascisti locali organizzarono un colpo di Stato e il 3 marzo 1922 attaccarono Zanella nel Palazzo del Governatore (8 mesi prima della marcia su Roma organizzata da Mussolini), ma questi riuscì a fuggire a Kraljevica.

Nel gennaio 1924 si tennero a Roma i nuovi negoziati di pace tra il Regno d'Italia e il Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni e fu deciso che la città di Fiume entrasse a far parte del Regno d'Italia fascista. Fu confermato il confine di Stato sul fiume Rječina e la divisione del porto di Fiume, assegnando quindi la parte più prospera del porto - Baroš - al lato di Sušak, appartenente alla Croazia. Fiume divenne un porto poco importante all'estremo limite del Regno d'Italia, quasi completamente svuotato di significati politici

Caratteristiche del regime dannunziano a Fiume

Gabriele D'Annunzio era arrivato a Fiume con grandi aspettative. Sulla cinquantina, si era guadagnato una sicura fama di scrittore, donnaiolo, eroe di guerra e nazionalista, oltre che di eccentrico spendaccione che amava il lusso. L'impresa fiumana avrebbe dovuto aumentare la sua reputazione di audace patriota e in generale la sua popolarità. Fiume era anche il simbolo di tutto ciò per cui gli italiani avevano combattuto durante la prima guerra mondiale, ma che fu messo in discussione durante i negoziati per il trattato di pace da alleati molto più forti come gli Stati Uniti, la Gran Bretagna e la Francia.

Gabriele D'Annunzio viene spesso descritto come il prototipo del leader fascista o addirittura "il Giovanni Battista del fascismo italiano". Fu infatti il primo politico moderno a mettere in pratica la manipolazione delle masse attraverso un abile uso della retorica mediatica, condita da una serie di rituali che vennero poi ripresi sia da Mussolini che da Hitler a modello della persuasione di stampo nazionalpopolare.

A lui si deve la rinascita (o forse invenzione) del saluto romano con il braccio alzato, presentato come un antico rituale utilizzato dai capi romani per salutare i loro legionari: il saluto romano venne inserito all'interno dei rituali di comunicazione di massa, alla quale si chiedeva di alzare le braccia in segno di giuramento. Promosse una forma unica di presunta democrazia, che in realtà era pura e semplice manipolazione. Utilizzò molti slogan, alcuni dei quali tradotti in latino per farli sembrare

risalenti al periodo dell'Impero romano. Teneva discorsi dal balcone del Palazzo del Governatore o del Municipio usando anche il grido "eia, eia, eia, alalà", che in realtà era un surrogato da lui coniato per evitare che i soldati italiani usassero il britannico "hip, hip, hurrah". Nei suoi discorsi impiegò inoltre una retorica che si trasformò in una conversazione con le masse, ricorrendo a simboli e cerimonie di carattere religioso, liturgico, in particolare il martirio, ma per scopi laici, suscitando le strenue proteste della Chiesa cattolica e ispirando l'idea gentiliana del fascismo come religione civile.

Si rivolse a Fiume, come città simbolo della lotta per la "completezza" italiana, "olocausta" - martire. Già il primo discorso dal balcone del Palazzo del Governatore venne caratterizzato da numerosi simboli, non solo verbali ma anche performativi. D'Annunzio aveva con sé la bandiera italiana - il Tricolore che la sua ex amante Olga Brunner Levi aveva confezionato per lui e che aveva avvolto il corpo del suo amico e pilota ucciso, Randaccio, e che aveva srotolato a Roma alcuni mesi prima con l'aggiunta di una fascia nera in segno di lutto per la perdita di Fiume e della Dalmazia. Ai presenti chiese un giuramento di fedeltà a Fiume italiana prestato su questa "sacra bandiera". Il rapporto tra il poeta, i fiumani e la città fu così suggellato da un simbolo di fedeltà, e la sacralità della bandiera fu trasferita alla sacralità della città. Fiume era l'inizio della fiamma spirituale che avrebbe inghiottito l'intero mondo occidentale marciò e in decomposizione, purificandolo e trasformandolo infine in qualcosa di più raffinato ed elevato.

Tuttavia, D'Annunzio non era lì per il bene degli abitanti della città di Fiume. Lo spettacolo si svolgeva per il pubblico dell'altra sponda dell'Adriatico, gli italiani della penisola appenninica, che si aspettava si sollevassero, ispirati dalla sua occupazione di Fiume.

In una delle notti che precedettero "l'impresa di Fiume" scrisse a Mussolini, aspettandosi il suo sostegno in quanto direttore di un giornale che avrebbe potuto seguire la sua iniziativa e fare da cassa di risonanza a livello nazionale. Deluso dal mancato appoggio concreto da parte del movimento fascista, gli scrisse nuovamente anche una settimana dopo la presa di Fiume, aspettandosi un qualche sollevamento rivoluzionario in Italia o in ogni caso un'azione contro il governo italiano.

In compenso, la sua propaganda ebbe qualche risultato tra gli italiani. Delegazioni da varie città italiane vennero a Fiume e fecero visita a D'Annunzio, donando cibo, vestiti e altri beni di prima necessità per bambini e civili, ma anche per i legionari. In particolare, le donne italiane si organizzarono in associazioni che raccolsero contributi volontari per D'Annunzio e i suoi soldati.

Un numero considerevole di giovani ribelli e con tendenze rivoluzionarie si riunì a Fiume con obiettivi e punti di vista politici molto diversi e a volte completamente opposti. Qui si potevano incontrare sindacalisti rivoluzionari, nazionalisti, repubblicani, corporativisti, socialisti e futuristi, che venivano considerati tutti "fumanizzati". Si attendeva una rivolta di massa che sarebbe stata guidata dal poeta-profeta.

Molte donne arrivarono a Fiume in cerca di emancipazione. Per loro, Fiume era un'opportunità per continuare o per iniziare un impegno sociale nel patriottismo e nel nazionalismo, che volevano esprimere apertamente, liberamente e in modo paritario con gli uomini.

La vita a Fiume si trasformò in un continuo di parate, raduni e discorsi pubblici tenuti da D'Annunzio. Ogni giorno era l'occasione per una nuova esibizione o un nuovo gesto, dove tutti si univano al sentimento comune di allegria o di dolore, a seconda delle necessità.

Fiume divenne la mecca di una variopinta comunità di ammiratori di D'Annunzio, fanatici, idealisti e politici che volevano prendervi parte. Ogni giorno, D'Annunzio teneva udienze per ricevere numerosi visitatori. Le frequenti visite di varie personalità celebri e di rilievo servivano a dare l'impressione di un sostegno pubblico alla Fiume di D'Annunzio. Vennero il celebre direttore d'orchestra Arturo Toscanini, l'inventore Guglielmo Marconi che rese possibile la prima trasmissione radiofonica del discorso di D'Annunzio, nonché Mussolini e il leader del maggior movimento politico-artistico italiano dell'epoca, il futurismo, Filippo Tomaso Marinetti.

Il gruppo di persone che ruotava intorno a Guido Keller, uno dei più stretti amici e collaboratori di D'Annunzio, lo spingeva verso nuove campagne militari. Le loro aspirazioni coincidevano spesso con idee anarchiche e Keller formò una truppa

speciale di giovani che si riunì nel porto di Fiume in attesa dell'avvento di una società nuova. Costoro erano stati rifiutati dalle truppe regolari in quanto privi di documenti o troppo giovani: nati troppo tardi, non avevano potuto partecipare all'azione bellica. Molti erano di Fiume, alcuni dei dintorni, ma la maggior parte di loro arrivò dall'Italia. Questa truppa si chiamava Disperata ed era utilizzata come guardia personale di D'Annunzio. Lo adoravano e lo accompagnarono fino agli ultimi istanti a Fiume.

L'altro gruppo militare che Keller formò sotto il cosiddetto Ministero degli Attacchi a Sorpresa si chiamava Usocchi e attaccava le navi che passavano per il Quarnero, ne sequestrava il carico, chiedeva un riscatto ai proprietari o lo usava per soddisfare i bisogni della città.

Keller e il suo caro amico Giovanni Comisso organizzarono l'Associazione Yoga degli spiriti liberi, che pur avendo ben poco in comune con l'omonima disciplina orientale dava segno di vivacità intellettuale e interesse per l'esotico. L'associazione pubblicò un manifesto e organizzò feste per la gente comune nella città vecchia di Fiume.

Un altro visionario della cerchia di D'Annunzio fu il giornalista belga Leon Kochitzky, capo del Ministero della propaganda e degli affari esteri. Fu l'iniziatore dell'organizzazione denominata Anti-Lega delle Nazioni, che avrebbe riunito le nazioni povere e sottomesse contro le ricche potenze imperialiste.

Il balletto di personalità attorno a D'Annunzio includeva il capo di Gabinetto Giovanni Giurati, un avvocato di Venezia che aveva visioni politiche diametralmente opposte agli utopisti che si erano riuniti a Fiume. Non riuscì infatti a gestire il guazzabuglio che era Fiume e se ne andò nel 1920, sostituito nel suo ruolo da Alceste de Ambris, invitato da D'Annunzio per la creazione della Carta del Carnaro. De Ambris era un importante esponente dell'anarco-sindacalismo e creò la Carta, ossia la costituzione della Reggenza italiana del Carnaro, seguendo tali principi. Tuttavia, l'ultima edizione della Carta fu rimaneggiata da D'Annunzio, che aggiunse molti concetti ideologici di non facile comprensione e che non sarebbe stato possibile mettere in pratica. Nel documento è presente anche una forte nota di nazionalismo italiano. De Ambris, in ogni caso, non si mostrò turbato dagli interventi

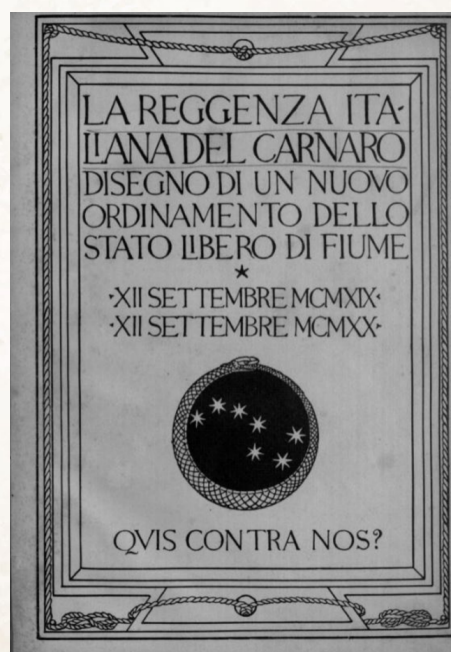
di D'Annunzio, al quale doveva il suo ruolo istituzionale.

La vita apparentemente idilliaca per gli spiriti incompresi e progressisti che affluivano nella città di Fiume si trasformò in un incubo per i croati che vivevano ed erano nati lì: considerati stranieri e fatti oggetto di aperta propaganda contro di loro, i croati furono costretti a lasciare la città. La maggior parte si trasferì appena al di là del fiume Rječina, nella città di Sušak, che era sotto il controllo degli alleati ma si sapeva già che sarebbe diventata parte del Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni.

La più feroce azione anti croata nella Fiume di D'Annunzio si verificò nel luglio del 1920, quando i legionari, a cui si unirono gli italiani di Fiume, passarono diversi giorni a razzare case, officine e negozi croati, non risparmiando nemmeno quelli i cui proprietari erano di origine italiana.

Rifiutando le elezioni che sarebbero state organizzate nella città libera di Fiume come dichiarato dal governo italiano, perché capì che non sarebbero andate a suo favore, D'Annunzio mostrò finalmente il volto del dittatore. Il suo regime a Fiume aveva già in sé gli elementi dei futuri stati totalitari: la violenza contro le procedure democratiche e la volontà della popolazione locale inquadrata in un'ideologia nazionalista di tipo estremista.

dictator's face. His regime in Rijeka had especially the elements of future fascist states: violence against democratic procedures and the will of the local population alongside extreme nationalism.



SCENARI



Borders (Confini)

Borders è un gioco di ruolo dal vivo (larp - live action role playing game) blackbox, creato all'interno del progetto Fiume Crisis da Fanni Lakos, Fanny Hajdú, Francesca Romana Cicetti, Lorenzo Giannotti, Máté Czakó, Soma György Mályi

Sound design: Máté Czakó e Bálint Márk Tíri

Sound Mixing: Péter Burger

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

Giocatori • 6-8

Durata • ~ 3 h (inclusi i workshop e il debriefing)

Genere • blackbox

Temi • incapacità di comunicare, isolamento, frustrazione, impotenza, accompagnate da dark humor, empatia, relazioni.

Replicabilità • media; la traccia audio è sempre la stessa, ma le interazioni tra personaggi e i personaggi stessi cambieranno ogni volta.

Materiali • una stanza, la traccia audio e un dispositivo con cui riprodurla, nastro, materiale stampabile al fondo del documento, marcatori o spille, una sedia e un tavolo, carta e matite.

Raccomandati: luci, un timbro (o uno improvvisato), una stanza completamente scura O bende.

Possibili Trigger •

- ◇ **Tematiche generali:** guerra, regime totalitario, oppressione, impotenza.
- ◇ **Nel vissuto dei personaggi:** atti illegali, furto, alcolismo, ferite, perdita del coniuge, MST, divorzo, malattia (è possibile escludere questi aspetti).
- ◇ **Elementi strutturali:** condizione di scarsa illuminazione, perdita di “gas”, marchi di discriminazione, confinamento, suoni forti e violenti.

confine - /con·fi·ne/

Il confine tra due paesi o regioni è la linea divisoria tra di essi. La linea divisoria tra ciò che voglio fare e ciò che posso fare. La linea divisoria che devo attraversare.

BORDERS è un larp blackbox incentrato sull'esperienza di frontiera e sui confini. A partire dai fatti storici avvenuti a Fiume nel 1920, il gioco ruota attorno al concetto di barriera. Guidati da uno scenario essenziale fatto di simboli, luci e suoni, i personaggi, rifugiati croati e ungheresi, sperimentano la tragedia del confine in un'atmosfera di gioco kafkiana, intensa e drammatica, ma ironica. Che cosa succede se vieni separato dalle persone che ami? Che cos'è un confine? I confini sono un'imposizione o una libera scelta? E ancora: come riconosci i tuoi limiti? Come ottieni gli strumenti per superarli?

Cose da fare nel ruolo di facilitatore Workshop e fase preparatoria

- ◇ Leggere l'intero scenario
- ◇ Procurarsi un timbro - che è l'unico materiale da acquistare
- ◇ Stampare i materiali di gioco
- ◇ Scaricare la traccia audio e procurarsi il dispositivo con cui riprodurla
- ◇ Preparare l'area di gioco
- ◇ Radunare i giocatori
- ◇ Condurre il workshop e gli esercizi di riscaldamento
- ◇ Gestire la traccia audio, vale a dire ascoltarla prima del larp, impostare il volume e assicurarsi che il dispositivo possa funzionare per l'intera durata larp (es.: avere il caricabatterie)

Da stampare:

- ◇ Carte dei personaggi (pagina 25)
- ◇ Passaporto - uno per ogni giocatore (pagina 31)
- ◇ Foglio di Procedura dello Doganiero (pagina 30)
- ◇ Arte Futurista (pagina 33)

Suono• spento **Luci**: accese **Durata**: 45 min / 1 h

Nella prima fase del workshop, devi preparare la stanza. È meglio usare una blackbox (o lo spazio di uno studio teatrale). Se non ce l'hai a disposizione, scegli una stanza che possa essere resa buia il più possibile. Delimita **tre aree** con il nastro o con qualcosa che sia adeguato all'interno del tuo spazio (es. sedie, nastri, ecc.): **due rettangoli della stessa dimensione e uno più piccolo** e più stretto, con il "soffitto" più basso, in un angolo (**come puoi vedere nell'immagine in basso**). Questi nastri o altri oggetti rappresentano i "confini".

Posiziona **la sedia e il tavolo** in mezzo al primo rettangolo. Posiziona una luce o riflettore sopra il tavolo in modo che illumini il tavolo stesso e ciò che si trova nelle immediate vicinanze, ma lasci il resto della stanza poco illuminato.

Posiziona il **timbro** e il **Foglio di Procedura dello Doganiero** sul tavolo.



la stanza

Scarica la **traccia audio** che guiderà i giocatori durante il gioco. Assicurati di avere un **dispositivo** che la possa riprodurre a un volume sufficientemente alto e che non si spenga durante il gioco (caricalo, provalo, ecc.). Posiziona il dispositivo (e l'altoparlante, se usi casse separate) nell'area "Off-game" (fuori dal gioco).

📌 **Puoi scaricare la traccia audio [QUI](#).**
o QR code:



Quando hai finito, preparati a iniziare il workshop, una serie di esercizi preparatori e attività che calerà i giocatori all'interno del gioco.

Riscaldamento ed esercizi

1. Telefono senza fili - Mettiti in fila. Posizionati vicino a una persona la cui lingua madre sia diversa dalla tua (o che sia capace di parlare una lingua che non comprendi). La prima persona della fila (il facilitatore?) pronuncia una frase nella propria lingua, sussurrandola a un'altra persona. Quest'ultima la deve ripetere alla persona successiva e così via; poi si vedrà come il messaggio si trasforma mentre raggiunge la fine della fila.

2. Distrarci - I giocatori si mettono in cerchio con gli occhi chiusi, cercando due mani da afferrare. Una volta che tutti si saranno dati la mano, il facilitatore dirà loro di aprire gli occhi. I giocatori si dovranno districare per ricreare il cerchio.

3. Giochi con la benda*

3/a. I giocatori si dividono in coppie; uno conduce, portando l'altra persona verso un'avventura. Condurre richiederà molto probabilmente il contatto fisico, quindi i giocatori devono stabilire con quale modalità si trovino maggiormente a loro agio.

3/b. Il giocatore con gli occhi chiusi si muove nello spazio liberamente e l'altra persona è lì per aiutare, in modo da evitare che si faccia male, ma senza assumere il controllo della sua esperienza.

3/c. Tutti i giocatori hanno gli occhi chiusi e sono in uno spazio circondato da sedie, per rendere la stanza un po' più ristretta. Il loro compito è scoprire ciò che li circonda con gli occhi chiusi e concentrarsi sulla propria percezione. Il facilitatore, gradualmente e in silenzio, rende lo spazio sempre più piccolo, se possibile arrivando a dividere tutti e a creare una "gabbia" separata per ciascuno. (nota: è più facile se partecipa più di un facilitatore durante il workshop)

**Idealmente a, b e c dovrebbero essere proposti in quest'ordine. In caso avessi a disposizione meno tempo, uno spazio più stretto del previsto, o i tuoi giocatori non fossero a loro agio con gli occhi chiusi/a essere toccati, limitarsi al 3/a può essere sufficiente per far entrare i giocatori nello stato d'animo del larp.*

Briefing - Prologo storico

Tutto il testo in corsivo è rivolto ai giocatori. Lo puoi leggere a voce alta, riformulare, o lasciare che i giocatori leggano autonomamente questi paragrafi. Se hai in mente di procedere in quest'ultimo modo, stampa diverse copie del seguente documento.

La città di Fiume (Rijeka) in passato fece parte dell'Impero Austro-Ungarico, fu un porto commerciale e navale del Regno Ungherese, una città multinazionale e multilingue di italiani, croati, sloveni, ungheresi e molte altre minoranze, un hub centrale del mare Adriatico.

Dopo la Prima Guerra Mondiale Fiume guadagnò lo status speciale di Città-Stato indipendente. Tuttavia, fu immediatamente occupata da forze italiane irregolari, che non accettavano l'indipendenza della città e reclamavano la sua appartenenza all'Italia.

Esse erano guidate dallo scandaloso poeta, avventuriero e comandante militare Gabriele D'Annunzio. La sua ideologia può essere considerata un precursore del fascismo italiano - nonostante non fosse così radicale - mescolando nozioni romantiche e nostalgiche con idee moderne e alla moda per l'epoca, come il futurismo e il socialismo.

Dietro questa facciata progressista, il regime di D'Annunzio, lo pseudo-stato italiano non riconosciuto denominato la Reggenza del Carnaro, era oppressivo.

Tra le difficoltà del dopoguerra, D'Annunzio fu ancora più crudele con le persone che considerava ostacoli al suo obiettivo politico di esercitare un potere totalitario sulla città.

Creazione del personaggio

Distribuisce ai giocatori i fogli dei personaggi e i passaporti. I giocatori li possono scegliere dopo averli guardati tutti, oppure glieli puoi consegnare casualmente.

Tutti i giocatori impersonano personaggi che vivevano a Fiume fino all'inizio dell'occupazione italiana da parte di D'Annunzio. Tutti i personaggi sono stati espulsi dalla città. I personaggi sono croati o ungheresi e ciascuno di loro vuole tornare nella propria città natale, dove ha lasciato la propria famiglia, le persone care, il lavoro, la casa...

Ogni personaggio è unisex e puoi impersonare ogni genere, indipendentemente da quale sia il tuo - i fogli dei personaggi esprimeranno la neutralità di genere usando lo schwa. Il passaporto rappresenterà il concetto chiave da cui partire e includerà le informazioni biografiche e la personalità. Sei libero di (e incoraggiato a) definire autonomamente ogni dettaglio che non è già scritto nel passaporto..

📖 Per la descrizione dei personaggi vedi pagina 25

La seconda parte della creazione dei personaggi è basata sull'arte futurista. Qui trovi alcuni poster, fotografie e dipinti futuristi (pagina 33). Ognuno può scegliere quello che preferisce. A partire dall'immagine o dal testo scelto, **ogni giocatore inventa un ricordo che lega il proprio personaggio a Fiume, una ragione forte che lo spinge a voler tornare indietro**, e lo deve scrivere sul foglio del personaggio.

Consegna ai giocatori i **Passaporti Fiumani** che dovranno compilare per il proprio personaggio. Potranno anche allegare l'opera d'arte che hanno scelto per il proprio personaggio.

📖 Per il Passaporto Fiumano vedi pagina 31

Scegli un'opera d'arte e comprendi come il tuo personaggio vi è connesso. Potrebbe essere il tuo dipinto preferito (perché?) / Tu o la tua famiglia lo possedete (come lo avete acquistato?) / Potrebbe rappresentare un sogno che hai fatto (che cos'è successo nel sogno o qual è la storia dietro di esso?) / Potrebbe dire qualcosa sul tuo personaggio (che cosa?)

Per esempio: se scegli un dipinto di una macchina, puoi decidere che è la macchina di tuo padre, che hai dovuto lasciare e che ti manca molto, quindi devi tornare indietro per lui. Se scegli una poesia, questa ti può ispirare un ricordo, un racconto, o qualunque cosa tu abbia voglia di interpretare. Ti suggeriamo di scegliere un forte fattore di spinta. Tieni a mente che per te queste storie di vissuto sono un'opportunità di partecipare al gioco, ma dipende dal tuo spirito di iniziativa, perché non sappiamo che cosa inventerai. Dipende completamente da te quanto porterai di questa storia all'interno del larp.

La terza e ultima parte della creazione del personaggio riguarda i confini. Quali sono le linee che non possiamo attraversare? Quali sono le linee che vogliamo attraversare nella nostra vita? I giocatori sceglieranno un confine personale che diventerà parte dei propri personaggi.

- ◇ **Disabilità** (fisica o mentale...)
- ◇ **Età** (es. sentirsi troppo vecchio o troppo giovane, difficoltà a muoversi...)
- ◇ **Malattia fisica o patologia** che il tuo personaggio ha o contrae (zoppia, crampi alla schiena, balbuzie...)
- ◇ **Problemi psichici** (isteria, narcisismo, depressione, perversioni, schemi mentali...) che il tuo personaggio attribuisce a sé stesso o all'altro
- ◇ **Paure e fobie** (di essere toccato*, di essere guardato negli occhi*, di spazi stretti*, animali*, rumori forti*, malattie)
- ◇ Provare determinati **Sentimenti** (paura, amore, rabbia, fiducia, vergogna...) nei confronti del tuo personaggio o quello di altri
- ◇ **Relazioni** (famiglia, amici, sconosciuti, animali...) che vengono menzionate o sulle quali vengono chieste informazioni al tuo personaggio
- ◇ **Sessualità** (orientamento sessuale, disfunzioni...)

Tieni a mente che le caratteristiche contrassegnate da * verranno molto probabilmente sollecitate durante il gioco.

Metti la lista dei Confini Personali di fronte ai giocatori, in modo che possano scegliere i propri.

Il tuo confine personale sarà un innesco per te durante il gioco. Puoi decidere come reagire se qualcuno lo supererà. Puoi scegliere una reazione fisica (es. se qualcuno ti tocca e ciò significa superare il confine del tuo personaggio, inizi a saltare), verbale (inizi a balbettare/parlare forte/parlare in un'altra lingua/molto veloce ecc.), o qualunque cosa ti possa venire in mente, ed è una tua decisione rendere la reazione del tuo personaggio realistica o di natura più surreale, astratta. Sentiti libero di sperimentare e metti in pratica la tua reazione adesso.

Qual è la reazione del tuo personaggio quando il suo confine personale viene superato? Mettila in pratica ed esternala quando ciò accade.

Regole generali e meccanismi

Play to lift e Play to shine. Una volta iniziato il gioco, segui il flusso. Impersona il tuo personaggio, non interrompere l'immersione. La responsabilità per il tuo dramma e quello del tuo personaggio dipende anche da tutti i tuoi co-giocatori: devi sollevare ognuno degli altri. Gioca per far brillare gli altri giocatori, segui le iniziative di tutti gli altri con la mentalità di dire "sì, e" e gioca con il tuo ambiente. Non esiste nient'altro a parte l'ambiente fisico e sonoro del gioco, questi sono i meta confini del tuo gioco.

Segui la musica. La musica imposterà lo stato d'animo di una scena: seguila, gioca con lei, lascia che la musica abbia un impatto sul comportamento del tuo personaggio. Lascia che la musica e le luci (quando ci sono) influenzino le tue azioni. Se accelera, tu accelera con lei. Se rallenta, tu rallenta con lei.

SUPERA IL CONFINE Di regola, **non puoi superare i confini** (rappresentati da nastri o sedie). Ogni volta che senti questa specifica canzone ([Pink Floyd - Another Brick In The Wall](#)) during the game, it means that the act is finished, and you have to move on. To cross the border, briefly

finish the scene you're playing, cross the border and then stay silent. Cross the (tape) border, going from one rectangle in the space to the next one. You can cross it any way you want: running, jumping, sliding... But when the music finishes, you have to be on the other side, waiting for the next act to start. Imagine this as a change from one scene to another in a movie: there's a clear 'cut', a moment of pause before the director (in this case the audio track) announces the next scene to start the next act. You are free to figure out what has happened to your character between the two acts and build upon it on the next scene.

Marchi. Durante il larp, alcuni personaggi riceveranno un marchio speciale. Non sai cosa significhi, ma sai che in qualche modo è rilevante. Prenditi del tempo per pensare perché quelli che hanno il marchio lo abbiano ricevuto e che cosa possa rappresentare. Sentiti libero di usare i marchi come inneschi, il tuo personaggio li può interpretare liberamente e li puoi anche usare in relazione ai confini personali del tuo personaggio.

Sicurezza. Se hai bisogno di uscire, di' **IO HO UN PASSAPORTO VERDE** e lascia il gioco. Questa è una safeword e nessuno ti fermerà. Se hai bisogno di aiuto con qualcosa (es. per capire meglio, o altro), alza la mano, in modo che il facilitatore possa venire da te.

Il ruolo del facilitatore

In questo larp, il facilitatore non è un game master attivo. Oltre a condurre il workshop e la parte di debriefing del gioco - anche se sarà fisicamente presente all'interno della stanza durante il gioco - avrà il ruolo di staff tecnico. Dal momento in cui la traccia audio ha inizio fino al momento in cui finisce, è responsabile di controllare il corretto funzionamento dell'audio e di prendersi cura della sicurezza fisica e mentale dei giocatori, monitorando la situazione a distanza. Se è responsabilità del giocatore occuparsi della propria sicurezza mentale, in questo gioco emotivamente pesante è importante avere una prospettiva esterna consapevole e fare in modo che il coinvolgimento di un giocatore non influisca sul suo senso di sicurezza e su quello degli altri.

Non è possibile giocare mini-games separati (es. non è possibile “abbandonare” lo scenario una volta che si sta svolgendo e gli atti sono in corso per fare qualcosa di diverso come game master).

It is not possible to play separate mini-games (eg. it is not possible to ‘leave’ the scenarios where the acts are set and do something different with the game master).

L'attitudine Play to Shine include un aspetto di “gioca con quello che c'è”, quindi i confini riguardo ai quali stiamo giocando sono presenti anche in questa dimensione del larp. Il facilitatore durante il larp non è disponibile a chiarire ai giocatori se la loro idea sia possibile all'interno del gioco. È possibile qualunque cosa il gruppo di giocatori ritenga possibile all'interno del mondo del larp, purché sia compatibile con l'ambiente fisico e sonoro che è stato creato.

Guida alla struttura del larp

Il larp è diviso in tre atti, giocati senza soluzione di continuità. Prima di avviare la traccia audio e prima che inizi il gioco, mostra e spiega ai giocatori lo spazio e come i diversi atti siano legati alla sua suddivisione.

Primo atto

Suono: attivo **Luci:** accese (se hai a disposizione luci colorate, usa dei colori caldi come rosso o arancio)

Durata: 35 min

Il primo atto inizia nel primo rettangolo. Durante il primo atto i personaggi sono estranei che, per varie ragioni, vogliono tornare a Fiume. La scena ruota attorno all'ufficio della dogana. Al centro c'è un tavolo, dietro il quale si trova una sedia.

I personaggi giocano liberamente una scena nella quale si presentano allə **Doganierə**, cercando di convincerla a lasciarli tornare in città. Lə Doganierə è un **personaggio condiviso**. A partire da quando l'audio dice che l'ufficio è aperto, **tutti i giocatori fanno a turno per interpretarne il ruolo, sedendosi sulla sedia**. Chiunque sia sulla sedia è lə Doganierə in quel momento.

*Quando interpreti il ruolo della Doganierə, hai istruzioni scritte e una serie di frasi da ripetere. Fai in modo di sembrare frustrata, ripetitiva, fastidiosa, addirittura kafkiana. Quando finisci di interrogare una persona, alzati dalla sedia. **Quel giocatore prenderà il tuo posto interpretando la Doganierə per chiunque venga dopo.** Lə Doganierə è sempre presente, anche quando non la vedi fisicamente (quando nessun giocatore è seduto sulla sedia). Sentiti libero di giocare con questo ruolo - magari due doganierə si presentano nello stesso momento, può capitare qualunque cosa. Ricorda, è possibile qualunque cosa sulla quale i giocatori siano d'accordo.*

*Lə Doganierə ha **tre** (in caso di 6 giocatori) o **quattro** (in caso di 7-8 giocatori) **marchi a propria disposizione** e li potrà assegnare liberamente alle persone interrogate. Non deve dare alcuna spiegazione, deve solo scegliere se assegnarlo o meno. Per esempio, può dire: “Sembri sospetto, aspetta nell'angolo e tieni sempre addosso questo marchio.” **Non ti puoi togliere il marchio.***

◇ ***Tutti devono andare dalla Doganierə almeno una volta.***

◇ ***Tutti devono interpretare la Doganierə almeno una volta.***

◇ ***Deve essere distribuito almeno un marchio.***

*L'atto finisce quando senti il segnale musicale **SUPERA IL CONFINE**. La traccia audio ti guiderà.*

Secondo atto

Suono: attivo **Luci:** accese (se hai a disposizione luci colorate, usa dei colori freddi come blu o viola)

Durata: 25 min

Il secondo atto inizia quando la musica si interrompe, appena tutti i giocatori sono entrati nel secondo rettangolo. La traccia audio conduce il gioco.

Il secondo atto è ambientato nella piazza principale di Fiume, dove si stanno radunando tutti i cittadini nell'attesa del discorso del Duce. La partecipazione è obbligatoria. Non è possibile lasciare la piazza e c'è una forte

presenza di polizia ed esercito. È passato un giorno da quando i vostri personaggi hanno attraversato il confine della città - adesso si incontrano di nuovo. Sta a voi capire che cosa abbiano fatto nel frattempo e perché o come si siano trovata di nuovo insieme.

*L'atto finisce quando sentite il segnale musicale **SUPERA IL CONFINE**. Di nuovo, la traccia audio vi guiderà.*

Suggerimento: puoi sperimentare con l'aggiunta di alcuni elementi all'interno dello spazio del secondo atto. Puoi stampare e usare alcune dispense degli altri scenari di Fiume Crisis, per esempio appendendo alla parete l'immagine di D'Annunzio da City Of Lies (pagina 130) oppure spargendo per terra alcune copie del giornale che racconta i fatti di dicembre 1920 da **Silent Night, Horrible Night** (pagina 85).

Terzo atto

Suono: attivo **Luci:** spente **Durata:** 20 min

Il terzo atto inizia quando la musica si interrompe, appena tutti i giocatori sono entrati nel terzo rettangolo, più piccolo. La traccia audio conduce il gioco. Durante il terzo atto, è **essenziale che i personaggi sussurrino, si siedano vicini, mantengano il contatto fisico**, come se lo spazio disponibile fosse molto **stretto e costrittivo**.

Il terzo atto è ambientato in un rifugio, un bunker costruito per proteggere da qualunque minaccia proveniente dall'esterno. È uno dei tanti rifugi della città, dove tutti i personaggi sono presenti insieme. Sono passati due giorni dal discorso di D'Annunzio e Fiume è sotto l'attacco della Regia Marina italiana, dopo che D'Annunzio ha dichiarato guerra all'Italia. Sta a voi capire che cosa abbiano fatto nel frattempo i personaggi e perché siano di nuovo insieme.

*L'atto finisce quando sentite il segnale musicale **SUPERA IL CONFINE**. Di nuovo, la traccia audio vi guiderà.*

Quando siete pronti, la traccia audio può partire e il gioco comincerà.

Debriefing

Epilogo

Il Governo Italiano non accettò mai l'offerta di Fiume da parte di D'Annunzio, ma al contrario firmò un trattato con il Regno dei Serbi, Croati e Sloveni, confermandone lo status di città indipendente.

In risposta, D'Annunzio dichiarò guerra all'Italia e questa sfociò nel "Natale di Sangue", l'attacco della Regia Marina italiana durante il Natale del 1920, che alla fine restaurò la libertà della città e mise al bando la legione di D'Annunzio.

Il potere sulla città entrò in uno stato di mutamento costante. Gli italiani incaricarono diversi comandanti temporanei per gestire le situazioni, ma di solito il loro controllo durava da alcuni giorni a qualche settimana prima che venissero destituiti con una rivolta

Persino i seguaci di D'Annunzio si impadronirono di una parte della città per qualche tempo. Infine, a ottobre 1921 Riccardo Zanella, il leader del Partito Autonomista, fu eletto presidente e in seguito ci fu un breve periodo di oscurità politica.

La Città-Stato funzionava da zona cuscinetto tra il Regno d'Italia e il Regno dei Serbi, Croati e Sloveni.

Questa situazione terminò a marzo 1922, quando i fascisti italiani organizzarono un colpo di stato guidando la destituzione del governo di Zanella e l'annessione ufficiale di Fiume all'Italia sotto la guida di Mussolini nel 1924.

Uscire dal ruolo

1. Riordina lo spazio insieme ai giocatori: rimuovi i confini, toglì i nastri, sposta le sedie per creare uno spazio differente, meno ingombro, dove si possano muovere. Incoraggiali a camminare un po' in giro, a fare stretching e, mentre lo fanno, lasciare indietro i loro vecchi personaggi e tornare di nuovo loro stessi.

2.

È passato un anno dopo la fine degli eventi. Ora avete un paio di minuti per pensare a dove sia attualmente il vostro personaggio e cosa gli sia successo dopo gli eventi del gioco.

3.

Ora giocheremo un breve gioco, nel quale risponderete a domande/affermazioni (direte "sì" facendo un passo avanti) in base a ciò che pensate sia vero per il vostro personaggio adesso, un anno dopo gli eventi.

Affermazioni:

- ◇ sei libera di muoverti.
- ◇ vivi nella città per tua scelta.
- ◇ sei libera di esprimere le tue convinzioni politiche.
- ◇ sei libera di esprimere la tua sessualità.
- ◇ puoi scegliere chi sposare.
- ◇ hai il diritto di voto.

◇ hai un lavoro.

◇ sei libera di parlare la tua lingua madre.

◇ non sei ferita.

◇ sei viva.

4.

Guardati intorno. Se te la senti, puoi condividere perché adesso ti trovi dove sei, vale a dire che cosa è successo al tuo personaggio, dove si trova.

5. Feedback round

*I numeri 2 e 3 sono intercambiabili. Inizia con il numero 2 se pensi che il gioco sia stato impegnativo per i giocatori, che abbiano vissuto momenti difficili, provato forti emozioni, ecc. In alternativa parti dal numero 3, ma ricorda a tutti che questo riguarda i loro personaggi, non loro stessi. È importante che escano dal ruolo

Personaggi

I giocatori devono aggiungere ai fogli dei personaggi:

- ◇ la ragione per la quale erano lontane (fuori dai confini di Fiume);
- ◇ la loro motivazione per tornare a Fiume;
- ◇ i loro confini personali.



NIKA KOVAC

Nika è un'operaia croata di 17 anni, nata a Susak, ed è promessa sposa. Dopo aver perso i suoi genitori, Nika si è dovuta prendere cura dei suoi due fratelli più piccoli, che hanno 3 e 7 anni. Nika è stata arrestata una volta per furto, quando avevano poco denaro.

La ragione per la quale era lontana da Fiume:

La sua motivazione per tornare indietro:

I suoi confini personali:

SASHA OSSOINACK

Operaio di cantiere navale croato di 42 anni, nato a Fiume. Sasha è molto popolare sia tra gli uomini sia tra le donne. È pronto a intraprendere qualsiasi avventura. Sasha ha una debolezza per l'alcol. A causa del suo lavoro, Sasha non torna a Fiume da anni. In un recente incidente in barca, Sasha ha subito una grave lesione.

La ragione per la quale era lontana da Fiume:

La sua motivazione per tornare indietro:

I suoi confini personali:

ANDREA PICK

La sua motivazione per tornare indietro:

Ungherese di 63 anni, natò a Szeged, proprietario di una fabbrica di sapone di Fiume. Nonostante abbia una visione molto conservatrice, frequenta il casinò locale. Dopo qualche tempo dalla morte dellà suà coniuge, una visita all'ospedale ha rivelato che Andrea ha un caso lieve di sifilide.

La ragione per la quale era lontano da Fiume:

I suoi confini personali:

GABRIEL LUPPIS

La sua motivazione per tornare indietro:

Pianista ungherese di 27 anni natò a Budapest, venutà a Fiume per ottenere il divorzio. Ora Gabriel è unà artista bohémien, che lavora all'Hotel d'Europe durante i pomeriggi. Gabriel è innamoratà dell'unicà erede del proprietario dell'hotel.

La ragione per la quale era lontano da Fiume:

I suoi confini personali:

VIKI HATVANY- DEUTSCH

Sartà ungherese di 51 anni natà a Trieste. Lavora per le piú potenti persone della città, usando il piú fine tessuto italiano. Viki è sposatà e ha 7 figli. Uno dei clienti di Viki - un'importante personalità di Fiume - la deve un anno di salario per i suoi design.

La ragione per la quale era lontana da Fiume:

La sua motivazione per tornare indietro:

I suoi confini personali:

LUIS SZINNYEY

Studente universitarià croatà di 22 anni natà a Krk. Cresciutà in una famiglia di soldati, Luis è sempre statà affascinatà da violenza e guerra, ed è sempre statà circondatà da persone con forte personalità e ideologie gerarchiche, ma Luis non sa ancora quale percorso vorrebbe intraprendere.

La ragione per la quale era lontana da Fiume:

La sua motivazione per tornare indietro:

I suoi confini personali:

JO RADICH

La sua motivazione per tornare indietro:

Oste croata di 35 anni, nata a Split. Jo è allo stesso tempo una maestra birraia e una esperta botanica. Provenendo da una famiglia povera, Jo è molto fiero di ciò che ha raggiunto, gestendo un'impresa di successo, ma è anche preoccupata di essere una delusione, perché ha fatto qualcosa di illegale per arrivare al punto in cui si trova oggi.

I suoi confini personali:

La ragione per la quale era lontana da Fiume:

ALEX KOVÁCS

La sua motivazione per tornare indietro:

Servitoro ungherese di 20 anni nato a Fiume, con una carnagione pallida e una tendenza ad ammalarsi. Alex è sposato e lavora in una pasticceria nel centro di Fiume

La ragione per la quale era lontana da Fiume:

I suoi confini personali:

Confini personali

Scegli uno dei confini personali della lista per rendere più profondo il tuo personaggio. Per favore, sii consapevole che, scegliendo dalla lista, darai un'opportunità agli altri giocatori di sollecitare consapevolmente i tuoi confini personali, permettendoti così di metterli in gioco. Gioca per sollevare: tieni a mente che potresti anche aiutare i tuoi compagni di gioco a interpretare i propri confini personali e creare azione e interazione durante il larp.

I confini personali segnati con un * saranno più facilmente sollecitati durante il gioco.

- ◇ - **Disabilità** (fisica o mentale...)
- ◇ - **Età** (es. sentirsi troppo vecchia o troppo giovane, difficoltà a muoversi...)
- ◇ - **Malattia fisica o patologia** che il tuo personaggio ha o contrae (zoppia, crampi alla schiena, balbuzie...)
- ◇ - **Problemi psichici** (isteria, narcisismo, depressione, perversioni, schemi mentali...) che il tuo personaggio attribuisce a sé stesso o agli altri
- ◇ - **Paure e fobie** (di essere toccatə*, di essere guardatə negli occhi*, di spazi stretti*, animali*, rumori forti*, malattie)
- ◇ - Provare determinati **Sentimenti** (paura, amore, rabbia, fiducia, vergogna...) nei confronti del tuo personaggio o di quello di altri
- ◇ - **Relazioni** (famiglia, amicə, sconosciutə, animali...) che vengono menzionate o sulle quali vengono chieste informazioni al tuo personaggio
- ◇ - **Sessualità** (orientamento sessuale, disfunzioni...)

Ogni volta che il confine personale del tuo personaggio viene superato, lui risponde con una reazione (più o meno forte). Questa può essere verbale (una parola o una frase, urlando, balbettando, parlando molto veloce o in un'altra lingua) o fisica (zoppia, tremore, ecc.), realistica o surreale, dipende da te. Qual è la reazione del tuo personaggio quando il suo confine personale viene superato? Mettila in pratica e inscenala quando accade.

PROCEDURA STANDARD DELL'UFFICIO DELLA DOGANA DI FIUME

PER L'ACCETTAZIONE DEGLI STRANIERI.

1. Chiedi i documenti, obbligatoriamente in lingua italiana:
"Documenti, prego."
2. Controlla il passaporto scrupolosamente.
3. Chiedi i chiarimenti necessari riguardo al passaporto, se qualcosa non è chiaro.
4. Rivolgi allò richiedente cittadino alcune tra le seguenti domande: (scegli liberamente o inventane di tue)
 - * - da dove vieni?
 - * - che lavoro fai?
 - * - qual è il tuo credo religioso?
 - * - che cosa pensi della Reggenza del Carnaro?
 - * - perché vuoi attraversare il confine?
5. Fai aspettare lò richiedente dicendo, obbligatoriamente in lingua italiana:
"Attendere, prego."
(lo puoi dire in qualunque momento)
6. Controlla due volte l'autenticità del passaporto (cioè odore, qualità della carta, consistenza dei dati)
7. A meno che lò cittadino non ne abbia già uno e se almeno uno è disponibile, puoi decidere di mettere un marchio sulla persona.
8. Timbra il passaporto.
9. Restituisci il passaporto allò richiedente e congedalò, obbligatoriamente in lingua italiana:
"Attendere, prego. Avanti il prossimo!"
10. Il tuo turno di servizio come doganiere termina qui.



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

Arte Futurista/Contemporanea

1, *“Il coraggio, l'audacia, la ribellione, saranno elementi essenziali della nostra poesia.”*

2, *“Bisogna che il poeta si prodighi con ardore, sfarzo e munificenza, per aumentare l'entusiastico fervore degli elementi primordiali.”*

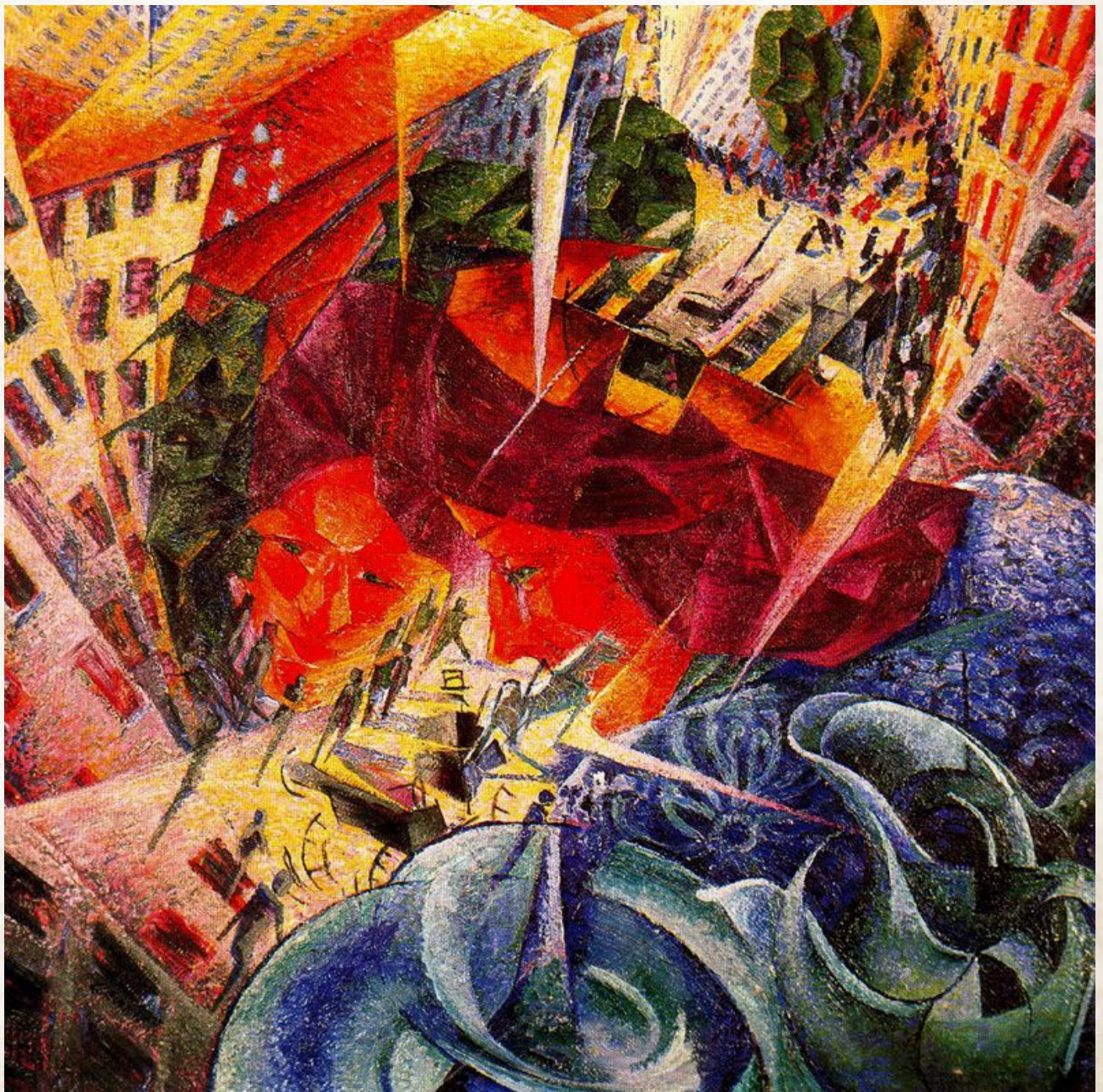
3, *“Veemente dio d'una razza d'acciaio,
Automobile ebbrrra di spazio,
che scalpiti e frrremi d'angoscia
rodendo il morso con striduli denti...
Formidabile mostro giapponese,
dagli occhi di fucina,
nutrito di fiamma
e d'oli minerali,
avido d'orizzonti e di prede siderali...
Io scateno il tuo cuore che tonfa diabolicamente,
scateno i tuoi giganteschi pneumatici,
per la danza che tu sai danzare
via per le bianche strade di tutto il mondo!...”*

4, *“Ora lung'h'esso il litoral cammina
La greggia. Senza mutamento è l'aria.
Il sole imbionda sì la viva lana
che quasi dalla sabbia non divaria.
Isiacquio, calpestio, dolci romori.*

“Ah perché non son io cò miei pastori?”

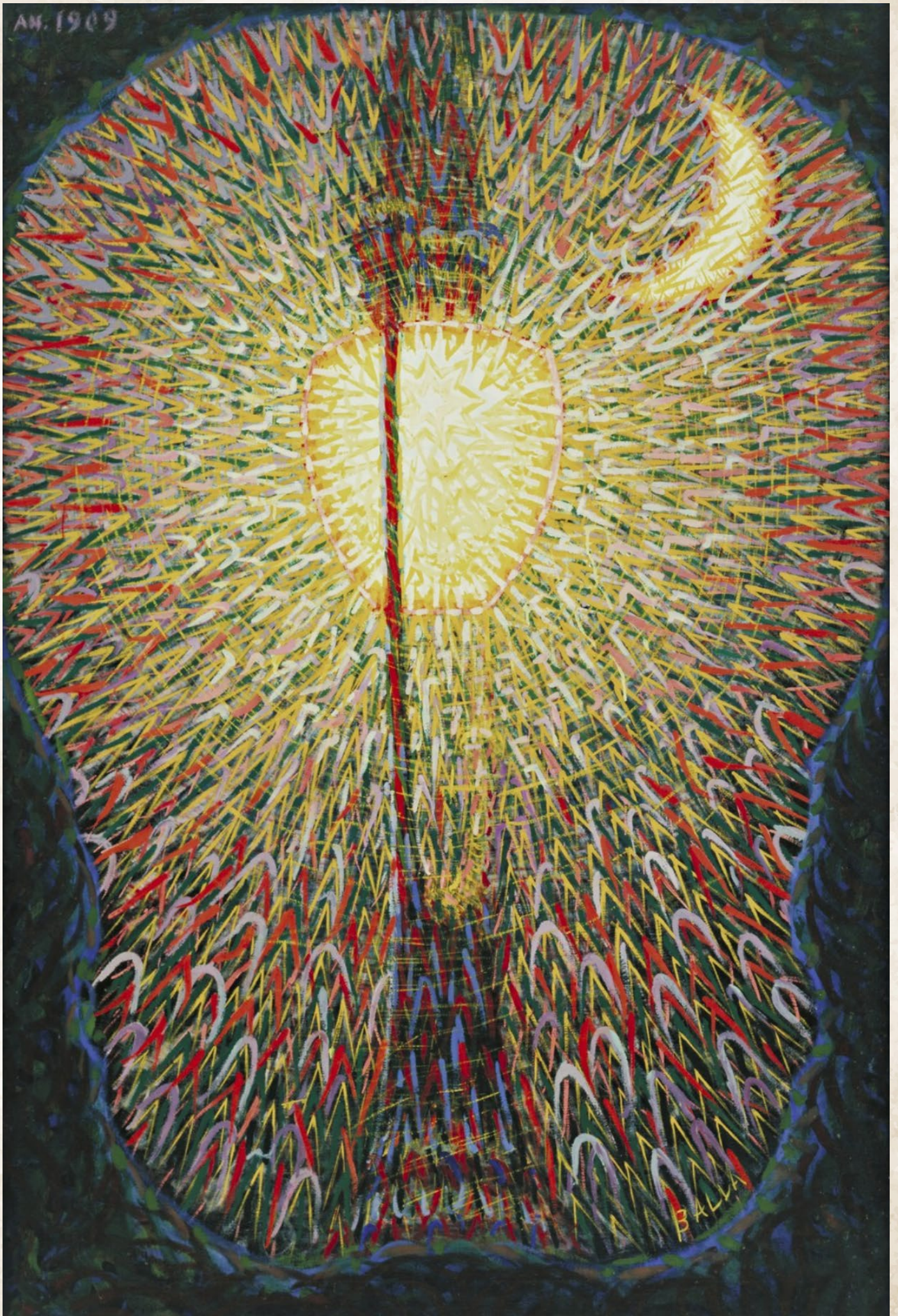
Fonti:

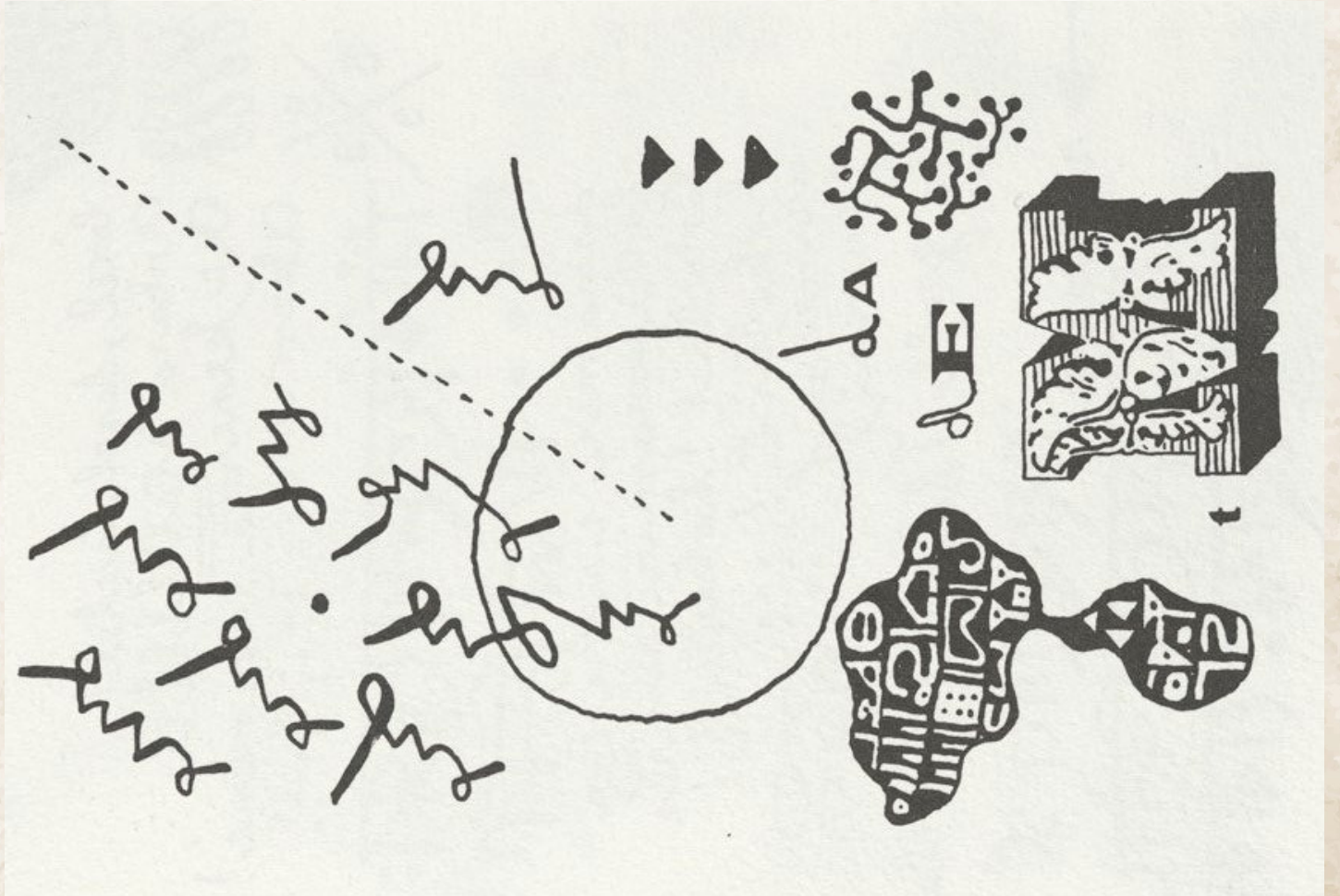
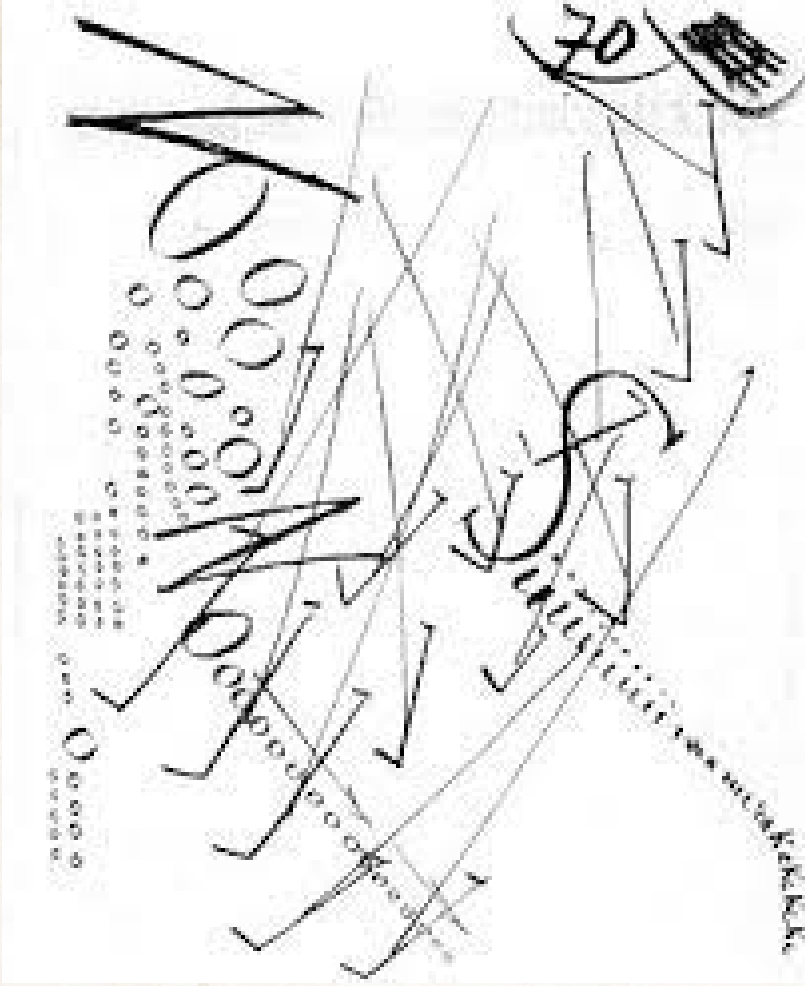
- 1 e 2, - Filippo Tommaso Marinetti - Manifesto Futurista
- 3, - Filippo Tommaso Marinetti - All'Automobile da Corsa
- 4, - Gabriele D'Annunzio - I Pastori





AM. 1909







Silent Night, Horrible Night

un larp di Agnes Alma Upor, Chiara Tirabasso, Dorijan Strnad, Gabriella Aguzzi, Livia Pini e Lucija Tancer Mihoković

Silent Night, Horrible Night è un larp che racconta di una famiglia croata e di una italiana durante i disordini alla fine della Prima Guerra Mondiale e l'occupazione dannunziana di Fiume. Lo scenario è diviso in tre atti in cui i personaggi si riuniscono per la festa della vigilia di Natale del 1918, 1919 e 1920.

Il salotto della famiglia italiana diventa una metafora dell'intera città, in cui si esplora la storia dal punto di vista della gente comune, per mostrare come gli eventi, le questioni culturali, sociali ed economiche influenzino gli individui e le famiglie, e come le piccole cose possano ancora avere un significato nella vita delle persone, anche grandi sconvolgimenti storici. Infine, **Silent Night, Horrible Night** si propone di indagare quanto possa essere facile o terribilmente difficile cambiare le proprie opinioni politiche, influenzate da vari fattori.

Silent Night, Horrible Night parla di famiglia, storia, politica e identità culturale, con un sottofondo di canzoni natalizie e profumo di mele e cannella.

Scheda Tecnica

Numero di giocatori• 8

Personaggi• 4 femminili, 3 maschili e 1 di genere neutro

Durata• 4 ore

Struttura• tre Atti, ciascuno introdotto da un breve intermezzo fuori gioco

Requisiti• 1 dispositivo per la riproduzione della musica, materiale stampato.

Larpitecture• 1 stanza, meglio 2: una per il larp e una per il workshop, gli intermezzi e il debriefing

Stile• Play to lift

Estetica• può essere giocato in modo simbolico, ma è adatto a un approccio più scenografico e immersivo

Facilitatori• 1, che interpreta il maggiordomo o la governante della famiglia italiana

Possibili trigger• Rumori forti, conflitti familiari, gravidanza, guerra, xenofobia

Timeline

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 Intermezzo	Primo Atto	2 Intermezzo	Secondo Att	3 Intermezzo	Terzo Atto	Debriefing

Introduzione

Benvenuti a **Silent Night, Horrible Night**, un gioco di ruolo dal vivo (larp) creato nell'ambito del progetto Fiume Crisis.

Questo larp ruota attorno a due famiglie, una croata e una italiana, che si legano attraverso un matrimonio.

Silent Night, Horrible Night è diviso in tre atti, ognuno dei quali rappresenta un dopo cena della vigilia di Natale, rispettivamente negli anni 1918, 1919 e 1920. Questo larp ha un taglio "Slice of Life", concentrandosi sull'esplorazione delle relazioni e dei drammi dei personaggi, sia a livello personale che familiare. Gli eventi storici che hanno luogo a Fiume durante gli anni inquadrati dal larp si riflettono nelle vite dei protagonisti, influenzando i loro stili di vita e le loro opinioni politiche.

Tra ogni atto c'è un intermezzo durante il quale i partecipanti ricevono informazioni aggiuntive sugli eventi dell'anno in corso e su come hanno influenzato i loro personaggi.

L'evoluzione dei personaggi e delle due famiglie rispecchia il cambiamento della città in cui vivono e gli spostamenti degli equilibri politici ed economici.

Il larp affronta diversi temi, quali i drammi familiari, le differenze culturali, il modo in cui gli eventi storici influenzano gli individui e le famiglie, gli effetti della propaganda sulla gente comune e la loro percezione della realtà. In modo più sfumato, questo scenario tratta anche della radicalizzazione politica, del nazionalismo e della demagogia.

Il contesto storico, benché accurato, è fortemente sintetizzato per fornire uno sfondo simbolico e giocabile alle storie personali dei protagonisti.

In definitiva, **Silent Night, Horrible Night** è un dramma storico familiare che mira a far riflettere sui suoi temi e a suscitare curiosità su questo affascinante, anche se complesso, periodo storico.

Come facilitare questo larp

Questo capitolo è dedicato alle modalità di organizzazione del gioco, e spiega in dettaglio come proporre, mettere in scena, guidare l'esperienza e infine far riflettere le persone sui suoi contenuti e temi.

Per organizzare **Silent Night, Horrible Night** è sufficiente leggere questo manuale nella sua interezza, seguire le istruzioni per la preparazione del gioco e riunire i partecipanti in uno spazio adatto per giocare a questo larp.

Assumersi l'onere e l'onore di organizzare **Silent Night, Horrible Night** richiede un certo impegno, ma lavorare dietro le quinte di questo larp offre gli stessi spunti di riflessione dei partecipanti, oltre all'opportunità di offrire ad altri un'esperienza intensa e significativa. Non è necessaria una preparazione particolare, basta un po' di buona volontà e seguire le istruzioni e i suggerimenti riportati nei paragrafi seguenti.

D'ora in poi, si farà riferimento alla persona che facilita il larp come Game Master, abbreviato in **GM** per semplicità.

Schema delle attività

Nota to the GM: Le voci contrassegnate con un * sono opzionali (vedi il capitolo: Meccanica - Regali)

Workshop iniziale - Fuori gioco

Durata: 30 minuti

Dove: una stanza qualsiasi, possibilmente diversa da quella in cui si svolge il larp.

Cosa succede: Il GM riunisce tutti i partecipanti e spiega brevemente come si svolgerà il gioco, assegna i personaggi, conduce gli esercizi descritti nel workshop e risponde alle domande dei partecipanti prima di iniziare.

Documenti, oggetti di scena e handout:

- ◇ Briefing
- ◇ Schede dei personaggi.

Introduzione al primo atto - Fuori gioco

Durata: 15 minuti

Dove: una stanza qualsiasi, possibilmente diversa da quella in cui si svolge il larp.

Cosa succede: Il GM consegna ai partecipanti L'Introduzione storica - Natale 1918, l'elenco dei regali disponibili 1918*, i biglietti d'auguri per i regali* e una penna per ogni giocatore.

Documenti, oggetti di scena e handout:

- ◇ Introduzione storica - Natale 1918
- ◇ Elenco dei regali disponibili 1918*
- ◇ Biglietti di auguri per i regali*.

Primo atto - Natale 1918 - In gioco

Durata: 30 minuti

Dove: in una stanza qualsiasi, possibilmente diversa da quella utilizzata per il workshop fuori gioco e il debriefing.

Cosa succede: Il GM allestisce la stanza in anticipo con il Giornale del 1918 e il Menù della cena, bicchieri e qualcosa da bere (ed eventualmente altre decorazioni natalizie per creare l'atmosfera) prima che i giocatori entrino. Poi avvia la playlist musicale per l'anno 1918, quando la musica inizia i partecipanti entrano nella stanza e giocano finché non sentono il segnale sonoro che segna la fine del primo atto. Durante l'atto, il GM interpreta il maggiordomo / la governante della famiglia italiana e consegna le lettere personali ai personaggi. Alla fine dell'atto, quando parte il segnale sonoro (nel primo atto è il suono delle campane), il GM invita i personaggi a lasciare la stanza:

.....
"È ora di partecipare alla Messa di mezzanotte di Natale".
.....

Documenti, oggetti di scena e handout:

- ◇ Giornale del 1918
- ◇ Menù della cena 1918
- ◇ Lettere per il primo atto.

Introduzione al secondo atto - Fuori gioco

Durata: 15 minuti

Dove: una stanza qualsiasi, possibilmente diversa da quella in cui si svolge il larp.

Cosa succede: Il GM consegna ai partecipanti L'Introduzione storica - Natale 1919, l'elenco dei regali disponibili 1919*, i biglietti d'auguri per i regali* e una penna per ogni giocatore.

Documenti, oggetti di scena e handout:

- ◇ Introduzione storica - Natale 1919
- ◇ Elenco dei regali disponibili 1919*
- ◇ Biglietti di auguri per i regali*.

Secondo atto - Natale 1919 - In gioco

Durata: 30 minuti

Dove: in una stanza qualsiasi, possibilmente diversa da quella utilizzata per il workshop fuori gioco e il debriefing.

Cosa succede: Il GM allestisce la stanza in anticipo con il Giornale del 1919 e il Menù della cena, bicchieri e qualcosa da bere (ed eventualmente altre decorazioni natalizie per creare l'atmosfera) prima che i giocatori entrino. Poi avvia la playlist musicale per l'anno 1919, quando la musica inizia i partecipanti entrano nella stanza e giocano finché non sentono il segnale sonoro che segna la fine del secondo atto. Durante l'atto, il GM interpreta il maggiordomo / la governante della famiglia italiana e consegna le lettere personali ai personaggi. Alla fine dell'atto, quando parte il segnale sonoro (nel secondo atto è il suono dei petardi), il GM invita i personaggi a lasciare la stanza:

.....
"È ora di andare in terrazza per assistere ai Fuochi d'artificio natalizi organizzati dal Comandante D'Annunzio".
.....

Documenti, oggetti di scena e handout:

- ◇ Giornale del 1919
- ◇ Menù della cena 1919
- ◇ Lettere per il secondo atto.

Introduzione al terzo atto - Fuori gioco

Durata: 15 minuti

Dove: una stanza qualsiasi, possibilmente diversa da quella in cui si svolge il larp.

Cosa succede: Il GM consegna ai partecipanti L'Introduzione storica - Natale 1920, l'elenco dei regali disponibili 1920*, i biglietti d'auguri per i regali* e una penna per ogni giocatore.

Documenti, oggetti di scena e handout:

- ◇ Introduzione storica - Natale 1920
- ◇ Elenco dei regali disponibili 1920*
- ◇ Biglietti di auguri per i regali*.

Terzo atto- Natale 1920 - In gioco

Durata: 30 minuti

Dove: in una stanza qualsiasi, possibilmente diversa da quella utilizzata per il workshop fuori gioco e il debriefing.

Cosa succede: Il GM allestisce la stanza in anticipo con il Giornale del 1920 e il Menù della cena, bicchieri e qualcosa da bere (ed eventualmente altre decorazioni natalizie per creare l'atmosfera) prima che i giocatori entrino. Poi avvia la playlist musicale per l'anno 1920, quando la musica inizia i partecipanti entrano nella stanza e giocano finché non sentono il segnale sonoro che segna la fine del secondo atto. Durante l'atto, il GM interpreta il maggiordomo / la governante della famiglia italiana e consegna le lettere personali ai personaggi. Alla fine dell'atto, quando parte il segnale sonoro (nel terzo atto è il suono del Bombardamento), il GM invita i personaggi a lasciare la stanza:

.....
“Presto, scendiamo tutti in cantina, è iniziato il bombardamento della città. Le navi da guerra italiane ci sparano addosso, che Dio ci aiuti!”
.....

Documents, props and handouts:

- ◇ Giornale del 1920
- ◇ Menù della cena 1920
- ◇ Lettere per il terzo atto.

Debriefing finale - Fuori gioco

Durata: 30 minuti

Dove: una stanza qualsiasi, possibilmente diversa da quella in cui si è svolto il larp.

Cosa succede: Fine del larp. I partecipanti si riuniscono per commentare la loro esperienza e riflettere sui temi dell'evento. Il GM conduce gli esercizi di debriefing e alla fine dell'attività consegna a ogni partecipante una copia del Contesto storico e li invita a compilare il questionario online per lasciare commenti e suggerimenti.

Documenti, oggetti di scena e handout

- ◇ Debriefing
- ◇ Contesto Storico

Elenco delle cose da fare come GM

- ◇ Leggere l'intero scenario
- ◇ Stampare i materiali di gioco
- ◇ Preparare l'area di gioco
- ◇ Radunare i partecipanti
- ◇ Condurre i workshop e gli esercizi di riscaldamento
- ◇ Svolgere l'introduzione al primo atto
- ◇ Giocare il primo atto
- ◇ Svolgere l'introduzione al Secondo Atto
- ◇ Giocare il Secondo Atto
- ◇ Svolgere l'introduzione al Terzo Atto
- ◇ Giocare il terzo atto
- ◇ Condurre il debriefing e le riflessioni finali.

Estetica

Silent Night, Horrible Night è un larp da camera, ambientato negli anni tra il 1918 e il 1920, durante il periodo natalizio. Lo scenario prevede alcuni elementi estetici di base per trasmettere i due elementi chiave, il periodo storico e l'atmosfera natalizia, ovvero **la musica, gli oggetti di scena stampati e gli handout.**

Scalabilità

Questo larp può essere giocato in modo molto simbolico, utilizzando solo gli elementi chiave forniti dal presente scenario, e pochissimi accorgimenti elencati nel paragrafo: Versione minimale; ma **Silent Night, Horrible Night** si presta perfettamente a essere organizzato con un approccio molto realistico, come descritto nel paragrafo: Versione scenografica.

Preparare gli ambienti di gioco

Per giocare a questo larp è sufficiente una stanza abbastanza grande da avere posti a sedere per tutti e possibilmente un tavolo, tuttavia **Silent Night, Horrible Night** funziona meglio se sono disponibili due stanze, in modo da fornire due spazi separati, uno per il workshop pre-gioco e il breve intermezzo tra gli atti, e uno per giocare il larp, che rappresenta il salotto di una casa privata.

Versione minimale

Il minimo indispensabile per giocare a questo larp:

- ◇ una sedia per ogni personaggio
- ◇ un tavolino
- ◇ un bicchiere per tutti
- ◇ qualcosa da bere per brindare, che può essere semplicemente acqua o qualcosa di più natalizio, come succo di mela, vino, ecc.
- ◇ un dispositivo per la riproduzione della musica
- ◇ una versione stampata degli oggetti di scena e dei documenti previsti da questo scenario
- ◇ un'area separata all'interno della stessa stanza per il gioco e il workshop e gli intermezzi (meglio ancora: due stanze, una per il gioco e una per le attività fuori gioco).

Nota per il GM: coinvolgere i giocatori nell'allestimento della stanza e del tavolo - può essere parte del workshop. I giocatori entreranno nel personaggio all'inizio di ogni atto, quando lasceranno le aree fuori dal gioco

Anche nella versione molto simbolica del larp è fortemente consigliato prevedere almeno un paio di elementi aggiuntivi per trasmettere l'atmosfera natalizia.

Mettete nella stanza **un'arancia con chiodi di garofano e cannella** o una candela natalizia profumata: l'olfatto è un potente innesco per i ricordi, quindi questo semplice ed economico accorgimento può contribuire molto all'atmosfera del larp.

Versione scenografica

Una volta che si dispone degli elementi minimi descritti nel paragrafo precedente, è possibile aggiungere una serie di ulteriori elementi per migliorare l'estetica e l'atmosfera di **Silent Night, Horrible Night** e renderlo un evento più immersivo.

Il GM può utilizzare uno o più dei suggerimenti citati di seguito, così come immaginarne di nuovi.

Decorazioni natalizie vintage: candele o lanterne, rametti di vischio, nastri rossi, una tovaglia rossa, un centrotavola con pigne, una ghirlanda natalizia.

Cibo e bevande: durante il gioco, i personaggi bevono e brindano in ogni atto, quindi succo di mela, vino, vin brulé sono tutte bevande molto appropriate. Inoltre, si può allestire un piccolo buffet con biscotti alla cannella, dolci natalizi, spicchi di mela e arancia con zucchero e cannella in polvere, formaggio, uva.

Stoviglie: se volete creare un'ambientazione d'atmosfera e intendete servire cibi e bevande adeguati, è bene che utilizzate vassoi, bicchieri, brocche e posate che siano plausibili per l'epoca storica. Senza complicare troppo le cose, materiali come il legno, il vetro, il peltro e l'acciaio e un design non palesemente moderno vanno benissimo!

Costumi e accessori: Il tocco finale per organizzare **Silent Night, Horrible Night** in modo molto scenografico è incoraggiare un abbigliamento adatto al periodo storico in cui è ambientato il larp. Anche in questo caso, ben lungi da un approccio di rievocazione storica, è sufficiente un abbigliamento classico con pantaloni, camicia, bretelle e cravatta o papillon per i personaggi maschili; gonna, camicetta, maglione semplice e fazzoletto al collo per i personaggi femminili.

Meccaniche di gioco

Il larp presenta alcune semplici meccaniche:

Maggiordomo / Governante

Durante il larp, il GM interpreta il ruolo del maggiordomo / governante della famiglia italiana che ospita le vigilie di Natale. Il suo scopo è osservare il gioco, consegnare le lettere che diversi personaggi ricevono durante gli atti, ed essere a disposizione nel caso i giocatori abbiano bisogno di chiarimenti fuori gioco.

Domande fuori dal gioco a maggiordomo/ governante

Se durante lo svolgimento del larp un giocatore ha una domanda sulle regole, le meccaniche o qualsiasi altra cosa non legata al gioco, può avvicinarsi al GM e dire questa specifica frase: *“Devo parlarle in privato”*. Questo segnalerà al GM, e a qualsiasi altro giocatore nelle vicinanze, che la domanda non è in gioco, e che gli altri giocatori devono ignorare il personaggio che sta parlando con il GM.

Inizio degli Atti

Prima dell'inizio di ogni atto il GM fa partire la colonna sonora (vedi il capitolo Musica), quello è il segnale di inizio.

Il gioco comincia individualmente per ogni giocatore, entrando nello spazio designato per il larp, che nel gioco è il salotto della famiglia Celebrini dove le due famiglie si riuniscono dopo cena.

Fine degli Atti

Ogni atto si conclude con un suono specifico (non una canzone) e con il maggiordomo / governante che invita i personaggi a uscire dalla stanza (vedi capitolo: Musica).

Durante il workshop viene spiegato ai giocatori che il suono diverso dalle canzoni è il segnale di fine dell'atto.

I Brindisi

Durante ogni atto, i capi delle due famiglie dovranno fare un brindisi. Il primo brindisi sarà fatto dal padrone di casa, il signor Celebrini, seguito dall'ospite, il signor Petrovic. Dopo di loro,

chiunque è invitato a partecipare con un proprio brindisi. La meccanica dei brindisi è pensata per offrire ai giocatori l'opportunità di fare dichiarazioni pubbliche sui propri personaggi, le loro opinioni politiche e personali, ed eventuali novità che li coinvolgono.

Le lettere

Durante ogni atto alcuni personaggi ricevono delle lettere dall'esterno. Il loro contenuto è inteso per rimarcare e simboleggiare in modo tangibile i loro problemi, le loro opinioni politiche e, talvolta, i loro segreti. L'arrivo delle lettere dovrebbe essere usato per dare ritmo all'esperienza, a livello personale e collettivo.

Nota per il GM: è importante che il GM legga in anticipo tutte le lettere, sia per facilitare meglio l'esperienza dei giocatori e fornire chiarimenti e consigli, sia per introdurle in modo incisivo durante l'atto, dando ritmo al dramma familiare.

Oggetti di gioco

Durante ogni atto, nello spazio di gioco, sono presenti due oggetti di gioco.

Il Giornale, che contiene brevissimi articoli che descrivono gli eventi più importanti dell'anno appena trascorso, e che è inteso per offrire spunti di discussione sull'attuale situazione politica e storica di Fiume.

Il Menù della cena, che offre uno spaccato di vita della classe media fiumana del dopoguerra, ma è anche un pretesto per mostrare come il contesto politico influenzi la vita quotidiana.

Meccanica dei Regali

Questa meccanica è opzionale, il GM decida se includerla nel larp o meno.

La meccanica dei regali è pensata per offrire un ulteriore spunto personale ai personaggi, ma soprattutto per fornire uno spaccato ludico della situazione economica di Fiume tra il 1918 e il 1920: l'inflazione, la crescente carenza di beni sul mercato, l'italianizzazione di Fiume durante l'occupazione dannunziana e la conseguente disuguaglianza di opportunità per le famiglie di fiumani italiani e croati.

Come funzionano i Regali

Durante l'introduzione di ciascun atto, ogni personaggio può acquistare uno o due regali e decidere a chi donarli.

I regali possono essere scelti da un Elenco di oggetti disponibili, in cui è anche segnalato il prezzo.

Ogni personaggio riceve l'elenco di oggetti disponibili sul mercato e un Biglietto di Auguri (o due, in alcuni casi un partecipante può fare due regali). Nell'introduzione per ogni personaggio è indicata anche la quantità di denaro che può spendere ogni Natale, in base alle sue finanze.

I biglietti d'auguri sono precompilati e ogni partecipante deve personalizzarli con il proprio nome, quello del destinatario e la natura del regalo.

Nessuno può acquistare più di due regali per atto, anche se ha del denaro in più.

Esempio di biglietto d'auguri

.....
*Da: Antonio ad Andrea
Spero che il mio regalo, una marmellata di
fragole, sia di tuo gradimento.*
.....

Durante ogni atto, i regali vengono consegnati quando i giocatori lo decideranno. Il regalo è rappresentato dal biglietto d'auguri. Ricevere un biglietto di auguri equivale, in gioco, ad aver ricevuto il regalo.

Sicurezza e interazioni fisiche

Come spiegato nel Workshop iniziale per i giocatori, Silent Night, Horrible Night è un larp che potrebbe coinvolgere a livello emotivo i partecipanti causando, in alcuni casi, disagio o fastidio, durante lo svolgimento di un atto. Per questo, i partecipanti possono usare una safeword, "**Cut**", per segnalare agli altri che qualcosa (una frase, un gesto, un contatto fisico etc.) sta causando loro disagio e chiedere di abbassare l'intensità di quello che sta succedendo.

Se invece i partecipanti non vogliono, per qualsiasi ragione, prendere parte o assistere ad un'interazione in gioco che trovano fastidiosa, sono incoraggiati ad allontanarsi ignorando quello che succede, questo meccanismo è chiamato "**opt-out**".

In ultimo, questo larp tende ad essere molto dialogico e non richiede alcuna interazione fisica tra

i partecipanti. La tensione che si accumula durante i tre atti andrebbe a perdersi se un'aggressione fisica fornisse una facile valvola di sfogo.

Tutti i conflitti si svolgono quindi esclusivamente a livello verbale.

Nota per il GM: La descrizione dettagliata delle regole di sicurezza è illustrata in dettaglio nel capitolo: Workshop.

Personaggi

Silent Night, Horrible Night è un larp da otto giocatori, quattro personaggi sono membri della famiglia Celebrini, fiumani di origine italiana; quattro sono membri della famiglia Petrovich, di origini croate con ascendenze ungheresi.

Ogni personaggio viene brevemente descritto dalla sua scheda personaggio, che viene assegnata al giocatore, mentre la sua evoluzione nel corso degli anni è riassunta nei paragrafi di introduzione agli atti. Entrambi si trovano, impaginati e pronti per essere stampati, in appendice di questo scenario.

Nota per il GM: E' importante per il GM leggere tutti i personaggi in anticipo, sia per facilitare meglio l'esperienza dei giocatori e fornire chiarimenti e consigli, sia per divertirsi durante il larp assistendo all'evoluzione dei personaggi.

I personaggi di **Silent Night, Horrible Night**, trattandosi di un larp storico ambientato negli anni '20 del secolo scorso e incentrato sui rapporti famigliari, hanno tutti un genere stabilito. Ciò detto, **ciascun personaggio può essere interpretato indifferentemente da chiunque.**

La famiglia italiana

La famiglia Celebrini è composta da Antonio e Maria Elena, sposati tra loro, e dai loro figli: Gabriele, primogenito e fidanzato alla figlia della famiglia Petrovich, e Andrea / Andreina, suo fratello / sorella minore. Quest'ultimo è un ruolo privo di genere stabilito, può essere giocato come personaggio maschile o femminile.

La famiglia croata

La famiglia croata è composta da Josip e Ana, sposati tra loro, dalla loro figlia Katarina, e da sua nonna e madre di Josip, Erzsébet, fiumana ungherese.

Legami tra i personaggi

All'inizio del larp, i personaggi hanno relazioni prevalentemente all'interno del proprio nucleo familiare. Fanno eccezione Maria Elena (la madre italiana) e Erzsébet (la nonna ungherese) che si sono conosciute durante la guerra lavorando come volontarie della Croce Rossa, e che hanno arrangiato le nozze di Katarina e Gabriele. Anche questi ultimi si sono brevemente conosciuti in precedenza, ma in modo molto superficiale.

I legami con i propri famigliari possono essere approfonditi e personalizzati dai partecipanti durante il workshop iniziale, ma l'evoluzione delle relazioni personali tra i personaggi viene giocata durante il larp. Se vogliamo, il cuore dell'esperienza di Silent Night, Horrible Night sta proprio nell'esplorare le relazioni tra personaggi, e come queste cambiano con il passare degli anni e in rapporto agli eventi storici che si dipanano a Fiume.

Per le descrizioni dettagliate dei personaggi si veda l'APPENDICE 1 - SCHEDE DEI PERSONAGGI

Handouts e materiali da stampare

Per giocare **Silent Night**, **Horrible Night** occorre stampare una serie di materiali, alcuni sono fuori gioco e vengono distribuiti ai partecipanti durante il Workshop iniziale, gli intermezzi tra gli atti e durante il debriefing. Altri sono invece scritti di gioco e vengono messi a disposizione dei personaggi durante i tre atti. Entrambi sono disponibili, in versione impaginata, in appendice di questo scenario.

Nei paragrafi a seguire, vengono elencati questi documenti, cosa sono e quando vengono distribuiti ai giocatori.

Materiali fuori gioco

Workshop

Il Workshop è un documento per il GM, rappresenta l'insieme di informazioni e attività preliminari al gioco. Si raccomanda di averne una versione stampata.

Schede dei Personaggi

Le schede dei personaggi vanno distribuiti dal GM ai partecipanti durante il Workshop, dopo che i personaggi sono stati assegnati.

Elenco dei regali

Prima di iniziare ogni atto, durante l'intermezzo, il GM consegna a ciascun partecipante una copia dell'Elenco dei Regali, ovvero gli oggetti disponibili sul mercato ogni anno, con relativo costo. Ci sono tre Liste regalo, una per anno, corrispondenti ai tre atti.

Introduzione agli atti

Prima di ciascun atto, il GM consegna ad ogni partecipante un'introduzione scritta. Per il primo atto, questa contiene solo il background storico della città di Fiume per l'anno 1918 ed è la stessa per tutti. Nel secondo e nel terzo l'introduzione è personale e specifica per ciascun personaggio; contiene infatti sia il background storico dell'anno appena trascorso, sia le novità personali più rilevanti di ogni personaggio.

Debriefing

Il Debriefing è un documento per il GM, rappresenta l'insieme di attività e riflessioni da proporre ai giocatori dopo la fine del larp. Si raccomanda di averne una versione stampata.

Approfondimento storico

Questo documento va consegnato a tutti i partecipanti alla fine del Debriefing. Si tratta dell'insieme di tutte le introduzioni storiche agli atti, con l'aggiunta di un paragrafo che racconta cosa è successo a Fiume dopo il Natale di Sangue. I partecipanti possono portarlo a casa, per offrire loro un ricordo tangibile dell'esperienza e lo spunto per documentarsi ulteriormente su eventuali aspetti della storia di Fiume che li abbiano interessati.

Materiali in gioco

I GIORNALI

All'inizio di ogni atto, il GM deve mettere sul tavolo la pagina di giornale che riassume le notizie più rilevanti dell'anno appena trascorso. Ci sono tre Pagine di Giornale, una per anno, corrispondenti ai tre atti.

La Voce del Popolo 1918 - Prima pagina

LA GUERRA È FINITA

Austria e Ungheria firmano armistizi separati

Dal novembre 1918, la confusione e la tensione politica a Fiume sono ai massimi livelli. In dubbio sul futuro della città, filo italiani e filo croati si fronteggiano da settimane, in attesa delle decisioni degli Alleati.

INIZIA L'OCCUPAZIONE INTERALLEATA

Soldati italiani, francesi e britannici in città

Le truppe italiane arrivarono per prime e non incontrarono resistenza; i croati si ritirarono o si affollarono alla stazione ferroviaria. Poi i francesi, per lo più soldati di colore, occuparono la zona del porto. Per ultima arrivò la fanteria britannica...

I DUE GOVERNI DI FIUME

Consigli rivali: Croato-Serbo e Italiano

Sia l'Italia che il nuovo Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni rivendicano la sovranità, sulla base delle loro popolazioni etniche "irredentiste" ("non redente"). Il Consiglio nazionale italiano è sostenuto dalla Giovane Fiume.

La Voce del Popolo 1919 - Prima pagina

LA QUESTIONE DI FIUME

Il futuro della città rimane incerto

La Conferenza di pace di Parigi lascia irrisolta la questione italo-jugoslava su Fiume. Il Presidente degli Stati Uniti, Wilson, si schiera apertamente con gli jugoslavi nella loro contesa con gli italiani.

D'ANNUNZIO PRENDE FIUME

Le truppe alleate decidono di lasciare la città

Il 12 settembre, una forza di irregolari nazionalisti italiani guidati dal poeta Gabriele D'Annunzio conquista la città. Nominato governatore di Fiume, assume il nome di Comandante. L'obiettivo: l'annessione all'Italia

Il Vate chiama gli italiani all'azione

"Ero malato nel mio letto. Mi alzai per rispondere all'appello..."

Comizi a teatro, assemblee pubbliche in piazza, discorsi dal balcone, D'Annunzio non solo infiamma i fiumani, ma stampa volantini distribuiti in Italia, chiamando il popolo all'azione...

La Voce del Popolo 1920 - Prima pagina

CITTA' DI VITA

Tutto il mondo guarda a Fiume

Viviamo nella Città di Vita, dove nuove idee, valori e morali sono destinati a creare un futuro luminoso. Il fondatore del futurismo Marinetti, Guglielmo Marconi, Arturo Toscanini, tutti sono venuti a testimoniare questa rivoluzione...

LA REGGENZA DEL CARNARO

Una città indipendente con una nuova Costituzione

12 agosto, D'Annunzio proclama la nascita della Reggenza italiana del Carnaro, basata sui valori del sindacalismo rivoluzionario. Segue subito la Carta del Carnaro, una costituzione rivoluzionaria unica al mondo.

UN NATALE DI GUERRA?

L'ultimatum italiano scade alla vigilia di Natale

Il 12 novembre, Italia e Jugoslavia firmano il Trattato di Rapallo che rende Fiume uno Stato indipendente. D'Annunzio rifiuta e l'esercito italiano assedia la città. Il 21 dicembre la Reggenza dichiara lo stato di guerra...

MENÙ

All'inizio di ogni atto, il GM deve mettere sul tavolo il Menù della cena della vigilia di Natale offerta dalla famiglia Celebrini. Il Menù è diverso ogni anno e simboleggia non solo l'agiatezza economica della famiglia, ma anche l'evoluzione culturale in corso nella città di Fiume e la spinta verso l'italianizzazione operata da D'Annunzio durante gli anni della sua Impresa Fiumana. Ci sono tre Menù, uno per anno, corrispondenti ai tre atti.

Menù di Natale 1918

italiano e ungherese-croato

- ◇ Zuppa di pesce
- ◇ Frittole
- ◇ Polenta e patate
- ◇ Cavoli ripieni
- ◇ Bejgli (dolce arrotolato)
- ◇ Dolci

Menù di Natale 1919

Ricchissimo Menù tutto italiano con piatti futuristi

- ◇ Tramezzini "Traidue"
- ◇ Trote immortali
- ◇ Riso di Erodiade
- ◇ Spumante
- ◇ Panettone
- ◇ "Polibibita"

Menù di Natale 1920

- ◇ Pesce locale al forno
- ◇ Patate
- ◇ Panettone

LETTERE

Durante ciascun atto, alcuni dei personaggi ricevono delle brevi lettere di auguri, che spesso recano anche notizie sul loro conto o offrono spunti di approfondimento sull'evoluzione degli stessi personaggi.

Il GM, in qualità di maggiordomo / governante, consegna le lettere durante l'atto a sua discrezione, prestando attenzione a non consegnarle tutte insieme, ma lasciando passare un po' di tempo tra una lettera e la successiva così che i personaggi possano leggerne il contenuto, condividerlo e commentarlo con gli altri.

Segue l'elenco di tutte le lettere, divise per atto, con eventuali note per il GM riguardo al modo di consegnarle ai personaggi.

Nota per il GM: L'ordine non è rilevante, come premesso spetta al GM decidere quando consegnare le lettere, anche prestando attenzione al mood di gioco e al coinvolgimento dei partecipanti. Ad esempio, se un personaggio sembra in disparte e non al centro della scena, può essere un ottimo momento per consegnare la sua lettera

◇ FIRST ACT:

Da consegnare a: **Antonio Celebrini**

*Egregio Signor Celebrini,
il Consiglio Italiano Nazionale di Fiume
invita i rispettabili membri della Comunità
Italiana ad unirsi all'incontro in supporto di
Fiume come parte dell'Italia. L'incontro avrà
luogo il 28 Dicembre alle ore 16.00. Si prega
di confermare la propria partecipazione.*

Da consegnare a: **Josip Petrović**

*Egregio Signor Petrovic,
il Consiglio Croato Nazionale di Fiume
invita i rispettabili membri della Comunità
Croata ad unirsi all'incontro in supporto di
Fiume come parte del nuovo Regno di Serbi,
Croati e Sloveni. L'incontro avrà luogo il
27 Dicembre alle ore 11.00. Si prega di
confermare la propria partecipazione*

Da consegnare a: **Erzsébet Petrović**

*Cara Erzsi, Buon Natale e Felice Anno
Nuovo!
Spero che tu stia bene. Ho delle buone notizie
per te. Ricordi quel bel figlio di Marika di cui
ti avevo parlato qualche tempo fa? Bene, Janos
è tornato libero! Forse vorrai invitarlo per un
tè così la tua piccola Katarina avrebbe modo
di conoscerlo meglio, chissà che non ne nasca
del tenero...
La tua cara amica Emma*

◇ SECOND ACT

Da consegnare a: **Andrea / Andreina Celebrini**

*Andre, Buon Natale a te e alla tua Famiglia.
Spero che gli Arditi ti accettino tra loro la
prossima settimana. Con affetto, Fabrizio*

Da consegnare a: **Maria Elena Celebrini**

*Gentile Signora Celebrini,
il Signor D'Annunzio La ringrazia per il
cortese invito e sarà lieto di incontrarLa a
pranzo il 2 Gennaio.
Cordiali Saluti,
Antonio Balisti, Segretario*

Da consegnare a: **Gabriele Celebrini**

*Gabriele, amico caro, congratulazioni per
il tuo matrimonio! Ho sentito che la tua
Katarina è una donna bellissima, peccato che*

*non sia italiana! Ma se le cose stanno così...
Ti auguro buona salute e tanti bambini a
benedire il tuo matrimonio.
Tuo cugino Giovanni*

Da consegnare a: **Ana Petrović**

*Carissima Ana, un caro augurio da tutte le
compagne del collettivo femminista.
Il Natale in famiglia è un momento speciale
in famiglia, di vicinanza e condivisione, e può
essere l'occasione per condividere le nostre idee
di indipendenza e coscienza femminista con
le donne delle nostre famiglie: figlie, cognate e
consuocere.
Un caloroso abbraccio, La lega delle
femministe di Fiume*

Da consegnare a: **Erzsébet Petrović (neé Kovács)**

*Mia cara Ezrebet, Buon Natale! Ci
raggiungerai presto a Budapest? Cari saluti,
Ilona*

Da consegnare a: **Josip Petrović**

*Caro Josip, Buon Natale a te e alla tua
Famiglia. Tua madre ci ha detto che
non lascerai Rijeka nonostante i nuovi
cambiamenti. Abbi cura di te. Ti pensiamo
nelle nostre preghiere. La famiglia
Marinkovic*

Da consegnare a: **Antonio Celebrini**

*Caro Antonio,
Buon Natale a te e alla tua famiglia.
Speriamo di ricevere presto notizie su nipotini
in arrivo. Cari saluti,
Marco Alessi*

◇ THIRD ACT

Da consegnare a: **Andrea / Andreina Celebrini**

Dove sei?? Dicono che ci sarà un attacco dell'Esercito Italiano stanotte. Prendi subito il tuo posto se hai veramente il coraggio che dici! Tutti gli Arditi devono difendere Fiume!
Quis contra Nos?
Fabrizio

Da consegnare a: **Ana Petrović**

Nota per il GM: questa lettera è indirizzata ad una generica Signora Petrovich, il maggiordomo / governante la consegna ad Ana, ma in realtà la lettera è per sua suocera Erzsébet Petrovic. L'errore avviene in gioco e, se interrogato in merito, il maggiordomo / governante si scusa per l'equivoco riguardo al cognome della signora ospite.

Cara Signora Petrovic Kovacs, possiamo organizzare un trasporto sicuro per la giovane signora Petrovic Celebrini da Rijeka a Budapest come richiesto. Dovrà accompagnarla al luogo convenuto alle 2 del mattino. Porti abiti pesanti: il viaggio sarà lungo e l'Ungheria è un Paese freddo.

Da consegnare a: **Maria Elena Celebrini**

Nota per il GM: questa lettera è indirizzata ad una generica Signora Celebrini, il maggiordomo / governante la consegna a Maria Elena, ma in realtà la lettera è per sua nuora Katarina. L'errore avviene in gioco e, se interrogato in merito, il maggiordomo / governante si scusa per l'equivoco riguardo al cognome.

Katka, luce dei miei occhi, Buon Natale! Incontriamoci stanotte, quando le campane di mezzanotte cesseranno di suonare, al nostro luogo prediletto. Ti aspetterò come sempre, amore mio. Fuggiremo da qui insieme e inizieremo una nuova vita lontano da Fiume, al sicuro, insieme al figlio che porti in grembo,

il mio bambino. Mille baci sulle tue rosee guance.
Ti stringo forte
Pietro

Da consegnare a: **Gabriele Celebrini**

Caro Gabriele, o dovrei dire Gabrijel? Ti auguro Buon Natale. Cari saluti a tua moglie. Fabio

Da consegnare a: **Josip Petrović**

Cari Josip e Ana, Buon Natale a voi e alla vostra Famiglia. Vi speriamo al sicuro. Fateci sapere se possiamo fare qualcosa per aiutarvi. Preghiamo per voi. La famiglia Tomic

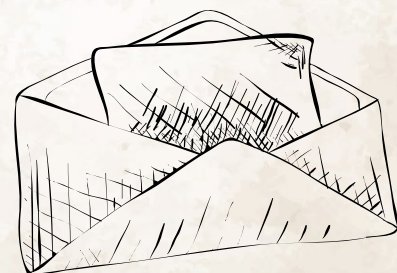
Da consegnare a: **Erzsébet Petrović (nata Kovács)**

Cara Ezri, Buon Natale a te e alla tua Famiglia! Saremo lieti di accogliere la cara piccola Kati quando arriverà a Budapest. Facci sapere se c'è altro che possiamo fare. Abbi cura di te. Emma

BIGLIETTI REGALO

I biglietti di auguri, che rappresentano i regali, vengono compilati durante gli intermezzi tra gli atti, quindi fuori gioco, ma poi i giocatori li portano in gioco come personaggi, consegnandoli al destinatario nel momento che ritengono più opportuno.

Nota per il GM: prima di iniziare ogni atto assicurati che i partecipanti portino in gioco i propri biglietti di auguri per gli altri personaggi.



Musica

La musica è un elemento importante di **Silent Night**, **Horrible Night**, è infatti intesa per creare la giusta atmosfera per ogni atto del larp.

Ogni atto ha una sua playlist specifica, che finisce con un suono particolare inteso per comunicare ai partecipanti la fine dell'atto. In ciascuna colonna sonora sono incluse canzoni popolari dell'epoca e canzoni di Natale, sia italiane che croate.

Alla fine del primo atto, ci sono le campane che chiamano i fedeli alla messa di mezzanotte.

Alla fine del secondo atto, ci sono i fuochi d'artificio organizzati da Gabriele D'Annunzio per celebrare il Natale.

Alla fine del terzo atto, ci sono i bombardamenti del Natale di Sangue.

Gli autori hanno creato un'apposita playlist su Spotify per il GM.

La playlist per ciascun atto dura circa 45 minuti.

Nota per il GM: durante ogni atto si consiglia di agire come DJ, cambiando la musica e saltando le canzoni per accompagnare meglio il mood e far durare l'atto a totale discrezione del GM. E' infatti possibile che si abbia poco tempo a disposizione, a causa di ritardi, o al contrario che si abbia più tempo a disposizione per rendere gli atti più lunghi di 30 minuti.

In generale, se il GM si accorge che tutti gli aspetti rilevanti dei personaggi, in un determinato atto, sono già stati espressi ed esplorati, e che il ritmo sta calando, è possibile ed anzi consigliato chiudere l'atto in anticipo, facendo partire il suono finale.

Questo espediente rende possibile lasciare più tempo di gioco negli atti successivi o per il debriefing finale.

Playlist su Spotify

Puoi accedere alla Playlist tramite questo link o inquadrando il codice QR.

 [Spotify list QUI](#)



Nel caso in cui il link a Spotify non sia più disponibile o si debba preparare la musica per essere riprodotta su un'altra piattaforma o off line, forniamo un elenco dei titoli per ogni atto. Se non è possibile trovare i brani esatti, si possono usare canzoni d'altri tempi e canzoni natalizie con arrangiamenti non troppo moderni. Gli unici suoni veramente importanti sono quelli che chiudono gli atti: campane, fuochi d'artificio e bombardamenti.

Atto 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 Navjesujem - 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*
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, Sèrgei Rachmaninoff*

Atto 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*

Atto III

1. *Piano concerto No. 3, Op. 30 in D minor: Allegro ma non troppo - Sèrgei Rachmaninoff*
2. *6 Romances, Op. 16: No. 1. Lullaby (arr.: Rachmaninov for piano) - Sèrgei Rachmaninoff*

6. *Piano concerto No. 3, Op. 30 in D Minor: Finale: Alla breve - Sèrgei Rachmaninoff*
7. *Air raid siren warning alarm*
8. *Blasting explosion in mine*

Workshop

Un workshop pre-larp è un momento di briefing e di preparazione di gruppo per l'evento che sta per essere giocato.

Una volta che i partecipanti si sono riuniti, il GM spende qualche parola di saluto e poi procede a introdurre brevemente il larp, i temi, le meccaniche di gioco, i personaggi ed eventuali raccomandazioni dell'ultimo minuto.

Quello che segue è uno schema per condurre il workshop, non un discorso da recitare.

Introduzione al Workshop

Benvenuti a Silent Night, Horrible Night, un gioco di ruolo dal vivo (larp) creato nell'ambito del progetto Fiume Crisis.

Silent Night, Horrible Night è un larp da camera su una famiglia croata e una italiana che celebrano il Natale insieme durante i disordini della fine della Prima Guerra Mondiale e l'occupazione dannunziana di Fiume. Lo scenario è diviso in tre atti in cui i personaggi si riuniscono per il 24 dicembre del 1918, 1919 e 1920.

Il larp è un gioco in cui ogni partecipante interpreta un personaggio. Per questo larp i personaggi sono scritti dagli autori, ma spetterà a voi dar loro vita e interpretarli nel modo che ritenete più opportuno.

Non ci sarà nessun lungo testo da ricordare, nessun regista e nessun pubblico a giudicare la vostra

performance. Siamo qui per divertirci insieme esplorando personaggi e una storia familiare ispirata alla vera storia della città di Fiume.

Non c'è un modo giusto o sbagliato di interpretare il vostro personaggio, purché siate in linea con l'ambientazione e il background, vi divertiate e interagiate con gli altri personaggi (e partecipanti del larp).

Ambientazione

Il gioco è ambientato nella città adriatica di Rijeka (Fiume) negli anni successivi alla Prima Guerra Mondiale.

Fino alla fine della prima guerra mondiale Fiume faceva parte dell'Impero austro-ungarico. Pur essendo circondata da territori croati, era governata dall'Ungheria, con una popolazione a maggioranza italiana. Con la fine della prima guerra mondiale e la disintegrazione dell'Impero austro-ungarico, Fiume fu contesa dal Regno d'Italia e dal neonato Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni (in seguito noto come Jugoslavia).

L'insoddisfazione italiana per il fallimento delle annessioni portò al movimento popolare noto come "Irredentismo", guidato da letterati ed eroi di guerra. Tra questi, il più importante fu Gabriele d'Annunzio, che nel 1919 fu invitato dagli irredentisti a conquistare la città.

Aiutato da soldati italiani, Arditi e irredentisti di Fiume, d'Annunzio entrò in città il 12 settembre 1919, la occupò e la guidò fino alla fine del 1920. In questo periodo molti austro-ungarici che vivevano a Fiume se ne andarono, volontariamente o perché costretti a trasferirsi. In molti casi le famiglie erano miste e rimasero in città.

Il governo italiano non appoggiò mai questa iniziativa e, in seguito al trattato di Rapallo con il Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni del novembre 1920, assediò la città per costringere d'Annunzio ad andarsene. L'assedio durò fino alla fine dell'anno e si concluse con l'evento noto come "il Natale di sangue".

Il gioco

Il gioco ruota attorno a due famiglie, una croata e una italiana, che si legano attraverso un fidanzamento

(che poi diventa matrimonio).

Silent Night, Horrible Night è un larp in tre atti, ovvero tre diversi episodi, ciascuno dei quali rappresenta una sera della vigilia di Natale (il dopocena) rispettivamente negli anni 1918, 1919 e 1920. Tra ogni atto ci sarà un intermezzo durante il quale verranno fornite informazioni aggiuntive sugli eventi dell'anno in corso e su come hanno influenzato il personaggio.

Il gioco affronta diversi temi come il dramma familiare, l'effetto degli eventi di portata mondiale sulla gente comune, la propaganda contro la realtà, ecc.

Silent Night, Horrible Night rappresenta uno "spaccato di vita" di persone comuni che vivono a Fiume durante gli eventi storici che cambieranno non solo il volto della città, ma anche le loro vite.

L'attenzione si concentra quindi sul dramma familiare e sulle relazioni personali tra i personaggi; non avrete obiettivi segreti da raggiungere o trame ed enigmi da risolvere. Lo scopo del gioco è quello di mettersi nei panni dei protagonisti di questa storia, che è intima e personale, ma fortemente influenzata da ciò che accade fuori dalle mura di casa.

Il salotto della famiglia italiana, che ospita le tre vigilie di Natale, diventa una metafora dell'intera città, in cui si esplora la storia dal punto di vista della gente comune, per mostrare come gli eventi, le questioni culturali, sociali ed economiche influenzino gli individui e le famiglie, ma anche come le piccole cose possano ancora avere un significato durante grandi sconvolgimenti storici.

Attività rompighiaccio- Canzoni di Natale

Il GM introduce un breve gioco per rompere il ghiaccio.

Mettiamoci in cerchio e facciamo un brevissimo gioco per rompere il ghiaccio!

Chiudiamo gli occhi, allunghiamo il braccio e tocchiamo la spalla dei partecipanti alla nostra destra e sinistra, e pensiamo al Natale.

Come facilitatore starò fuori dal vostro cerchio e, a sorpresa, potrei battere piano sulla schiena di uno di voi.

Quando vi sentirete battere piano sulla schiena, intonate una canzone di Natale che vi ricordate, non importa quale e non importa che conosciate le parole, potete anche solo canticchiarla facendo Lalala. Non serve urlare, anzi...

Quando qualcuno canta una canzone di Natale che conoscete, unitevi al coro. Ma attenzione, nel frattempo potreste sentirvi battere sulla schiena e dover iniziare una nuova canzone.

Siate sempre in ascolto, se parte una nuova canzone: cantatela se la conoscete o fate silenzio se non la conoscete. Se i giocatori con cui siete connessi stanno cantando la canzone vecchia, fate tap tap sulla loro spalla per segnalare loro che la canzone è cambiata.

Quando il Facilitatore griderà **BUON NATALE** battendo le mani, smettete di cantare e aprite gli occhi, il gioco è finito.

Pronti? Iniziamo...

Alla fine dell'esercizio il GM spiega che l'esercizio è di ascolto e connessione, perché un larp si gioca tutti insieme ed è importante prestare attenzione a cosa dicono e fanno gli altri, o a come cambia l'atmosfera e l'umore nella stanza.

Meccaniche di gioco

Il gioco utilizza alcune semplici meccaniche che ora andiamo a spiegare.

IL MAGGIORDOMO / LA GOVERNANTE

Il GM parteciperà al gioco come maggiordomo/governante della famiglia. Vi guiderà nelle fasi più importanti del gioco e sarà a vostra disposizione se avrete bisogno di aiuto durante il gioco, sia come personaggio che come facilitatore.

Le affermazioni del Maggiordomo / della Governante in gioco sono sempre vere, è una persona molto seria e diligente.

INIZIO DELL'ATTO

Prima dell'inizio di ogni atto, il Facilitatore suonerà la musica appropriata per quell'atto.

Il gioco inizia quando i giocatori entrano nella stanza designata per il gioco, che è il salotto della Famiglia Italiana.

FINE DELL'ATTO

Ogni atto terminerà con un suono specifico e il maggiordomo/governante vi chiamerà a uscire dalla stanza.

IL BRINDISI

Durante ogni atto, i capi delle due famiglie devono fare un brindisi. Il primo brindisi viene fatto dal padrone di casa, il signor Celebrini, seguito dall'ospite, il signor Petrovic.

I Brindisi dei due capi famiglia sono obbligatori, ma non preoccupatevi, non devono per forza essere discorsi lunghi e complessi, ma devono invece riflettere lo stato d'animo del personaggio e le sue aspettative o paure per ciascun Natale (o atto di gioco).

Dopo di loro, chiunque è invitato a partecipare con un proprio brindisi.

Vi incoraggiamo a sfruttare questa occasione per approfondire le vostre relazioni e per rendere partecipi gli altri personaggi dei vostri obiettivi, desideri, idee politiche o personali..

Non preoccupatevi di quando avverrà il brindisi: il maggiordomo/governante ve lo ricorderà.

LE LETTERE

Durante il gioco il maggiordomo/governante potrebbe portare una lettera per il vostro personaggio. A volte si tratta solo di una cartolina di Natale, ma a volte può fornire informazioni aggiuntive sul personaggio. Le lettere spesso non sono firmate o citano personaggi che non sono citati nelle vostre schede, questo è esclusivamente un espediente per semplificare le informazioni da tenere a mente per giocare. Le lettere o le cartoline talvolta sono spunti di interazione e interpretazione, talvolta introducono delle informazioni o delle novità più rilevanti. Vi invitiamo ad usare le lettere e le informazioni in esse contenuto per portare avanti il gioco, approfondire i vostri legami personali, creare scompiglio!

OGGETTI DI GIOCO

Nel larp saranno presenti due oggetti fisici a vostra disposizione durante ciascun Atto...

I Giornali contengono articoli che descrivono gli eventi più importanti dell'anno in corso. Sentitevi

liberi di usarli per ricordare l'attuale situazione politica e gli eventi mondiali e commentarli con gli altri personaggi, che abbiate o meno un'opinione politica, i titoletti del giornale vi offrono lo spunto per parlarne e scoprire come la pensano gli altri personaggi.

I Menu delle cene vi offriranno uno spaccato della vita della classe media di Fiume nel primo dopoguerra, ma anche uno spunto di riflessione su come le situazioni politiche influenzino anche la vita quotidiana. Sentitevi liberi di usarli come argomento di conversazione..

I REGALI

Nota per il GM: poiché questa meccanica è opzionale e il GM può decidere se includerla o meno nel larp, saltate questa parte del workshop se la vostra versione del larp non prevede la meccanica dei regali.

Durante l'introduzione di ciascun atto, ogni personaggio può acquistare uno o due regali e decidere a chi donarli.

I regali possono essere scelti da un Elenco di oggetti disponibili, in cui è anche segnalato il prezzo.

Ogni personaggio riceve l'elenco di oggetti disponibili sul mercato e un Biglietto di Auguri (o due, in alcuni casi un partecipante può fare due regali). Nell'introduzione per ogni personaggio è indicata anche la quantità di denaro che può spendere ogni Natale, in base alle sue finanze.

I biglietti d'auguri sono precompilati e ogni partecipante deve personalizzarli con il proprio nome, quello del destinatario e la natura del regalo.

Nessuno può acquistare più di due regali per atto, anche se ha del denaro in più.

Esempio di biglietto d'auguri

Greeting Cards example

.....
Da: Antonio ad Andrea
Spero che il mio regalo, una marmellata di
fragole, sia di tuo gradimento.
.....

During each act, gifts will be given when players decide.

The present is symbolically represented by the Greeting Card.

Regole di gioco

Il gioco prevede poche e semplici regole:

Safe words

Vacci Piano! - Se vi trovate coinvolti in una scena che per qualsiasi motivo è troppo per voi (o se qualcuno vi afferra la mano con forza, o se trovate l'argomento della conversazione così scomodo da smettere di godervi il gioco) dite la frase "Vacci piano!". Questo sarà il segnale per gli altri giocatori di abbassare l'intensità del gioco o di affrontarlo in modo diverso. Viceversa, se sentite un altro giocatore dire "Vacci Piano!" prendete nota di ciò che potrebbe infastidirlo e fate il possibile per evitare la situazione senza interrompere il gioco. Tenete presente che un certo livello di disagio è accettabile, e a volte persino incoraggiato, perché contribuisce all'immersione. Vacci Piano è un'ordine, se qualcuno lo pronuncia dovete subito abbassare l'intensità di quello che state facendo o dicendo.

STOP! - Se sentite il Facilitatore urlare "STOP!", interrompete immediatamente quello che state facendo. È probabile che ci sia un'emergenza da affrontare (ad esempio, un giocatore si è fatto male). Quando la situazione sarà risolta, il gioco continuerà, se le circostanze lo permetteranno. **Questa parola deve essere usata solo dal Facilitatore, non fa parte del gioco e viene usata solo quando c'è una reale emergenza.**

Meccanismo di opt-out

Se in qualsiasi momento del gioco vi trovate ad assistere a una scena che vi provoca più disagio di quanto pensiate di poter sopportare, sentitevi liberi di allontanarvi da essa, semplicemente girandovi e trovando qualcos'altro da fare in gioco, o lasciando la stanza se necessario. Se sentite di aver bisogno di parlarne con qualcuno, potete rivolgervi al Maggiordomo / Governante.

Interazioni fisiche

Silent Night, Horrible Night è un larp molto dialogico ed emotivo, per questo motivo non c'è spazio per il conflitto fisico nel gioco. La tensione che si accumula durante i 3 atti potrebbe venir meno se un'aggressione fisica fornisse uno sfogo.

Tutti i conflitti si svolgono quindi esclusivamente a livello verbale.

Domande fuori dal gioco

Se durante il gioco avete una domanda sulle regole, le meccaniche o qualsiasi altra cosa che non riguardi il gioco, sentitevi liberi di rivolgervi al Maggiordomo / Governante dicendo *“Devo parlarle in privato”*. Questo segnalerà al Facilitatore, e a qualsiasi altro giocatore nelle vicinanze, che la vostra domanda non fa parte del gioco in corso, e che gli altri giocatori dovrebbero ignorarvi per il momento. Idealmente, voi e il Maggiordomo / Governante dovrete appartarvi in un angolo della stanza per evitare di interrompere o disturbare il gioco degli altri partecipanti.

Casting

Assegnazione o scelta dei personaggi

Ci sono due possibili approcci al Casting.

La prima opzione prevede che il Facilitatore lasci scegliere ai giocatori i personaggi che preferiscono in base alle loro brevi descrizioni (ad esempio, “il capofamiglia italiano”, “la sposa croata” o “la nonna ungherese della sposa”).

La seconda opzione prevede che il Facilitatore scelga i personaggi come meglio crede. Entrambe le opzioni sono valide e spetta al Facilitatore decidere quale sia l'approccio più adatto al suo gioco.

Dopo che i personaggi sono stati assegnati ai partecipanti, questi ricevono il foglio che li descrive in dettaglio e devono avere il tempo necessario per leggere i loro personaggi e porre eventuali domande.

Gioco di conoscenza: La famiglia

Una volta terminata la lettura, i giocatori si dividono in due gruppi: la famiglia croata e la famiglia italiana. I due gruppi si mettono in cerchio, ogni giocatore deve introdurre il proprio personaggio: il suo nome, la sua posizione nella famiglia e qualsiasi altra cosa che ritiene che gli altri personaggi debbano sapere.

Una volta terminata la presentazione, ogni personaggio deve introdurre una nuova relazione con un personaggio a sua scelta che non sia già stata scritta. Per esempio: “Sono arrabbiato con te perché hai rovinato un vestito che volevo indossare stasera”, “Da bambini giocavamo a nascondino nel porto” o “Da giovani eravamo innamorati della stessa donna, quindi c'è ancora un po' di rivalità tra noi”.

Gioco di conoscenza dei personaggi: tutti insieme

Una volta che i due gruppi hanno finito le presentazioni interne, metteteli in fila uno di fronte all'altro e fate fare ancora delle brevi presentazioni. Non è necessario che siano approfondite, perché, a parte qualche eccezione, le famiglie non si conoscono molto bene.

Nota per il GM: Se c'è ancora tempo, proponete ai giocatori una breve scena: l'arrivo della famiglia Petrovic a casa Celebrini per la cena di Natale e la prima volta in cui molti personaggi si incontrano e si presentano l'un l'altro. Ogni personaggio dovrà presentarsi per la prima volta ai personaggi che non ha mai incontrato prima o salutare quelli che già conosce. La Madre italiana, Maria Elena Celebrini, deve agevolare le presentazioni dando il benvenuto agli ospiti.

Final words

Ecco alcuni consigli finali prima dell'inizio del gioco. Il loro unico scopo è quello di rendere il larp più piacevole per voi e di farvi giocare al meglio.

- ◇ **Lasciatevi andare.** Il gioco finirà molto prima di quanto pensiate, quindi non c'è tempo per essere timidi o riservati. Partite in seconda, se non in quarta!
- ◇ **Rimanete nel personaggio.** Non potete sbagliare nulla se vi attenete all'ambientazione e alle linee guida sul personaggio che interpretate. Sentitevi liberi di aggiungere al gioco qualsiasi cosa vi venga in mente, purché si adatti alla Rijeka del primo dopoguerra.
- ◇ **Reagite** alle cose che vi circondano. Se un personaggio ha opinioni diverse dalle vostre, dimostrategli che si sbaglia. Se siete d'accordo con qualcuno, fategli sapere che siete dalla stessa parte. La reazione è ciò che fa progredire il gioco.
- ◇ **“Vuotate il sacco”.** Un segreto non ha scopo se rimane tale.
- ◇ **Giocare** con gli altri per gli altri, non per “vincere”. In un gioco di interpretazione si collabora insieme per vivere un'esperienza divertente e ricca. Lasciate che il vostro personaggio perda o soffra, supportate i vostri coprotagonisti e lasciateli liberi di interpretare al meglio i loro personaggi.
- ◇ **Prendetevi** cura di voi stessi e dei vostri coprotagonisti

Enjoy the game!

Debriefing

Alla fine del larp, il GM riunisce i partecipanti e conduce gli esercizi di debriefing e le riflessioni descritte di seguito. Sebbene il GM sia stato un facilitatore e un semplice osservatore degli eventi, è incoraggiato a partecipare se lo desidera, condividendo le proprie impressioni ed emozioni con il resto del gruppo.

Nota degli Autori per il GM

Il debriefing è e dovrebbe essere una parte importante dei larp, in quanto non solo approfondisce l'esperienza, ma aiuta anche i giocatori a lasciarsi alle spalle i loro personaggi e qualsiasi momento o situazione potenzialmente difficile o emotivamente problematica.

Come sempre, assicuratevi che sia chiaro che chiunque ha la possibilità di non partecipare o di dire no a qualsiasi domanda di debriefing: ognuno affronta l'esperienza del larp a modo suo.

Il nostro obiettivo come designer era quello di un larp divertente ma anche con un valore educativo, vi invitiamo a tenerlo a mente quando conducete il Debriefing.

In qualità di Facilitatore, potete aiutare e guidare i giocatori a riflettere sul gioco in relazione a ciò che hanno vissuto, ma anche dal punto di vista di ciò che hanno imparato e che possono portare con sé.

Anche se lo fate per la prima volta, fidatevi di voi stessi e del vostro istinto: avete già trascorso un po' di tempo con questo gruppo e nessuno meglio di voi può conoscere l'atmosfera e la chimica che si sono create durante il larp.

Quello che segue è un percorso suggerito, ma sentitevi liberi di aggiungere o modificare parti a seconda della vostra competenza, esperienza o istinto.

L'unica cosa che vi chiediamo è di non saltare il Debriefing, soprattutto perché questo larp è stato progettato per veicolare un certo livello di conflitto ed emozioni ed è ambientato in tempi turbolenti da cui tutti speriamo di imparare.

Processo di Debriefing suggerito

Annunciate la fine del gioco come Facilitatore. Toglietevi l'eventuale costume che indossate come maggiordomo / governante.

Chiedete ai giocatori di uscire dalla stanza e sgranchirsi fisicamente.

.....
"E' il momento di lasciare i nostri personaggi nel 1920 e tornare noi stessi! Fate alcuni respiri profondi, saltate, scuotetevi, fate stretching. Qualunque movimento va bene."
.....

1 - Cosa accadde a Rijeka, Fiume, dopo il 24 dicembre 1920

Consegnate a ciascun giocatore uno dei fogli numerati da 1 a 8 (una versione stampata *dell'APPENDICE - Cosa accadde a Fiume dopo il Natale di Sangue*) e chiedete loro di leggerli ad alta voce, nell'ordine indicato. Si tratta di una breve panoramica di cosa avvenne dopo il Natale di Sangue.

2 - Cosa accadde ai personaggi della nostra storia

Chiedete ai giocatori, se vogliono, di pensare a cosa sarebbe potuto accadere ai loro personaggi, e di raccontarlo agli altri... come fosse un breve saluto al personaggio, o un epilogo.

Ricordate loro che sono personaggi di fantasia, quindi non ci sono risposte giuste o sbagliate, e che si parla dei personaggi, quindi assicuratevi che usino pronomi di terza persona, non "io".

Ad esempio: "Lei/Katarina decise di diventare un'infermiera a tempo pieno e di lavorare in un ospedale. In seguito ebbe tre figli e nel tempo libero la si vedeva spesso seduta con un libro in riva al mare, a guardare il tramonto...".

Fate dire qualcosa a tutti, a meno che qualcuno non voglia farlo. (Come già detto, va benissimo).

Nota per il GM: Ora lasciamo i nostri personaggi per sempre. I prossimi punti rifletteranno l'esperienza personale dei giocatori - ancora una volta, tenete presente che siete un facilitatore, che deve solo guidarli. Quello che portano o prendono dall'esperienza dipende da loro. Le emozioni forti vanno bene e spesso fanno parte del processo. Siate

presenti come un orecchio che ascolta, ma non sentite il bisogno di dare una soluzione o di fare qualcosa in più.

Potete fare due turni separati o un turno con più richieste - fate come preferite, anche tenendo presente quanto tempo avete ancora a disposizione.

3 - Pensieri e sensazioni sull'esperienza

Chiedete ai giocatori di ripensare al gioco come e di condividere 1 pensiero e 1 sensazione che hanno attualmente come partecipanti (non come personaggi).

Fate un giro completo, a meno che qualcuno non si opponga.

E' consigliabile che anche voi, in qualità di facilitatori, condividiate i vostri pensieri e sensazioni.

4 - Il Contesto storico

Chiedete ai giocatori di condividere, se vogliono, qualcosa che li ha incuriositi, sorpresi o interessati del contesto storico di Fiume per come è emerso durante le viglie di Natale a casa Celebrini.

Nota per il GM: non saltate questa domanda. Come già detto, uno dei nostri obiettivi principali come designer era quello di far giocare un larp con un valore educativo aggiunto; questa domanda supporta tale obiettivo.

5 - Cosa ci si porta a casa dell'esperienza

Chiedete ai giocatori, se vogliono, di condividere qualcosa di positivo che l'esperienza appena conclusa ha lasciato loro.

Con questa domanda vogliamo incoraggiare l'apprendimento e l'impegno sul tema, invitando i partecipanti a pensare a come possano trarre vantaggio o imparare. Potrebbe trattarsi di un nuovo o rinnovato interesse per l'epoca storica, di una nuova abilità che hanno scoperto o forse anche di un fatto molto preciso che hanno appreso oggi.

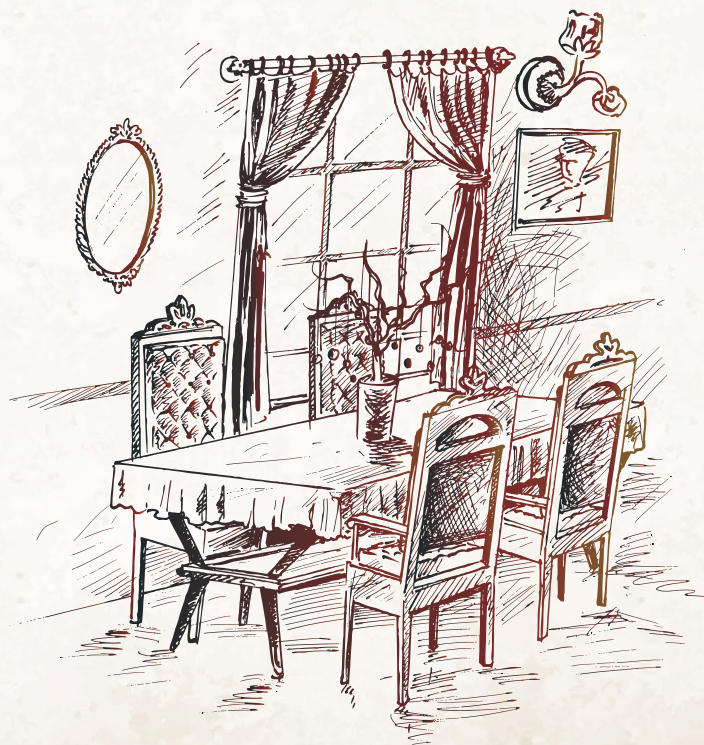
6 - Ultime considerazioni e saluti

Ringraziate i giocatori per la loro partecipazione e indirizzate verso risorse storico-didattiche e altre cose divertenti come la playlist musicale del gioco.

Infine, consegnate a ogni partecipante una copia dell'*APPENDICE 8 - APPROFONDIMENTO STORICO* e invitateli a compilare il questionario online (il codice QR e il link si trovano all'inizio del documento) per lasciare feedback, commenti e suggerimenti.

E infine: datevi una bella pacca sulla spalla per essere stati dei fantastici facilitatori di questo larp!

Grazie per aver giocato Silent Night, Horrible Night!



APPENDICE - Cosa accadde a Fiume dopo il Natale di Sangue

Come Facilitatore, stampate questo foglio e tagliatelo per avere 8 pezzi della storia di Fiume, che verranno letti a voce alta dai partecipanti durante il debriefing.

1

Gli scontri iniziati il 24 dicembre 1920 furono battezzati da d'Annunzio come **il Natale di sangue**. Di fronte alla resistenza dei legionari, che si opponevano con mitragliatrici e granate, anche la Marina ebbe l'ordine di bombardare le posizioni ribelli.

2

Le navi da guerra aprirono il fuoco sui legionari, bombardando anche il palazzo del Governo. Il bombardamento proseguì fino al 29 dicembre e **provocò morti e feriti anche tra la popolazione civile**.

3

Il **28 dicembre d'Annunzio riunì il Consiglio della Reggenza** e decise di intavolare le trattative con gli esponenti dell'esercito regolare, e rassegnò le proprie dimissioni.

4

Il **31 dicembre 1920, d'Annunzio firmò la resa che portò alla costituzione dello "Stato libero di Fiume"**. Nel gennaio 1921 i legionari cominciarono a lasciare la città su vagoni ferroviari predisposti dall'esercito. D'Annunzio partì il 18 gennaio, trasferendosi a Venezia.

5

Nel 1921 si tennero a Fiume **le prime elezioni come Stato Libero**, alle quali parteciparono gli autonomisti e i blocchi nazionali filo-stalinisti, Partito Nazionale Fascista Partito Liberale e Partito Democratico.

6

L'elezione dell'Assemblea costituente a Fiume diede agli autonomisti il 65% dei voti. L'8 ottobre 1921 fu composto un **governo presieduto da Riccardo Zanella**. La larga vittoria autonomista lasciò disorientati i nazionalisti, che reagirono provocando una serie di disordini di piazza.

7

Purtroppo la pace fu di breve durata: nel marzo 1922 un **gruppo di ex legionari e fascisti, guidati da Francesco Giunta, rovesciò violentemente il governo di Zanella** e si impadronì del potere con un colpo di Stato.

8

Lo Stato Libero rimase sotto il controllo dell'esercito italiano fino all'**annessione di Fiume all'Italia da parte del governo di Mussolini nel 1924**. Come in altre regioni annesse, fu introdotta una politica di italianizzazione

APPENDICE 1

SCHEDE DEI PERSONAGGI

ANTONIO CELEBRINI

Capofamiglia Italiano

Background e Personalità

Parole Chiave: Pianificatore, Benestante, Opportunista

Proviene da una famiglia italiana di Fiume e hai sempre avuto fiuto per gli affari. Infatti, nonostante le privazioni della guerra, la tua famiglia sta bene, e di questo ti vanti spesso.

Prendi il tuo ruolo di padre e marito molto seriamente e hai a cuore che la tua famiglia sia un modello di reputazione eccellente. L'apparenza è molto importante.

Visioni Politiche

Sei un irredentista, convinto che Fiume debba essere annessa al Regno d'Italia. Hai grandi speranze in proposito, perché gli Ungheresi hanno lasciato la città e sai che gli Italiani, che hanno vinto la Guerra, hanno avuto consensi dagli Alleati, per ottenere Fiume. Recentemente è stato istituito il Consiglio Italiano Nazionale di Fiume, guidato da Antonio Grossich, e tu sei uno dei Membri del Consiglio.

La politica è importante, ma il benessere della tua famiglia lo è ancora di più, per cui la politica è un mezzo, non un fine: intendi usare la tua posizione politica e le tue conoscenze per assicurare prosperità, potere e prestigio.

Legami

Maria Elena Celebrini La tua amatissima moglie. E' una donna pratica e una madre affettuosa. Sei orgoglioso che abbia lavorato come volontaria per la Croce Rossa durante la Guerra. Maria Elena è un'anima romantica. Ama i romanzi e la poesia e le piacciono i ricevimenti e le feste.

Gabriele Celebrini Tuo figlio primogenito. Anche prima della guerra avevi un'idea ben precisa del tuo futuro: succederti nell'amministrazione degli affari di famiglia, sposarsi e darti degli eredi. Sei felice che si sia fidanzato, anche se hai lasciato a tua moglie il compito di trovargli un buon matrimonio. Non importa se i Petrovic sono Croati Fiumani, quello che importa è che anche loro sono una famiglia agiata come lo siete voi. E' andato in guerra, ma solo negli ultimi mesi e non è mai stato realmente in pericolo.

Andrea/Andreina Celebrini Il/la tuo/a secondogenito/a. I genitori non dovrebbero avere preferenze, ma tu ne hai e Andre è il tuo/la tua preferito/a. E' intelligente, appassionato/a e testardo/a il che ti rassicura perché sei certo che Andre userà tutti questi suoi talenti per avere successo nella vita. Andre inoltre condivide le tue idee politiche ed è membro della Giovane Fiume. Ne sei estremamente orgoglioso.

La famiglia Petrović è stata scelta da tua moglie per combinare il matrimonio di Gabriele. Ti sei assicurato che fossero finanziariamente solidi prima di dare la tua benedizione, ma non sai quasi nulla di loro, a parte che Maria Elena ha lavorato nella Croce Rossa con la nonna della tua futura nuora. La festa di Natale è l'occasione per conoscerli meglio.

Per i regali di Natale puoi spendere: **90 cr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Moglie e Madre della Famiglia Italiana

Background e Personalità

Parole Chiave: Romantica, Sognatrice, Posata

Sposata a un uomo facoltoso e premuroso, hai sempre avuto una vita facile ma in qualche modo ti sei sempre sentita incompleta. Hai sempre pensato che ti mancasse qualcosa che non sai spiegare, il fuoco forse, la scintilla...? Così hai sempre lasciato che fosse tuo marito a prendere le decisioni e ti sei rifugiata nei libri e nella poesia per accendere i tuoi sogni. Il tuo scrittore preferito è Gabriele D'Annunzio, un eroe di guerra e un poeta meraviglioso. Sei felice che la guerra sia finalmente finita e che tutti possano tornare alla vita normale e tranquilla e che si stia per festeggiare il fidanzamento di tuo figlio. Sarà un party stupendo e vuoi che tutto sia perfetto: sarà anche l'occasione per celebrare la fine di quell'orribile guerra. Tuo figlio Gabriele è stato al fronte negli ultimi mesi e tu sei stata in pena tutto il tempo ma adesso l'incubo è finito.

Visioni Politiche

Tuo marito fa parte dell'appena fondato Consiglio Italiano Nazionale di Fiume guidato da Antonio Grossich e tu ne sei fiera. Ma non ti interessa la politica che hai sempre considerato "affare da uomini" e una cosa noiosa. Tuo marito dice che Fiume dovrebbe essere annessa al Regno d'Italia e tu condividi questa idea: dopo tutto, l'Italia ha vinto la guerra. Inoltre quello che dice tuo marito è per il bene della famiglia.

Legami

Antonio Celebrini: Tuo marito. Ti fidi di lui e delle sue decisioni. Ma qualche volta ti sembra troppo pragmatico e vorresti un uomo più romantico e avventuroso al tuo fianco. Sai che è pronto a soddisfare i tuoi desideri e infatti l'idea di organizzare il matrimonio di tuo figlio con la nipote di una tua amica è stata tua e lui ha lasciato a te la decisione perché si fida delle tue scelte.

Gabriele Celebrini: Tuo figlio. Lo hai chiamato Gabriele come D'Annunzio, gli vuoi molto bene e sei molto protettiva con lui. Ti darà dei nipotini ora che si sposa, così sarai una nonna felice come sei stata una madre felice.

Andrea/Andreina Celebrini: Quando hai letto *Il Piacere* hai deciso che il figlio che stava per nascere doveva avere il nome del protagonista. Andre è una persona con dei sogni e più simile a te di ogni altro in famiglia

Erzsébet Petrović (nata Kovács): L'hai conosciuta quando lavoravate entrambe per la Croce Rossa durante la guerra. E' una rispettabile signora ungherese, vedova di un croato: siete diventate amiche e avete pensato che sarebbe stato bello vedere tuo figlio sposato con sua nipote.

Katarina Petrovic: la fidanzata di tuo figlio. Sembra una ragazza romantica e tranquilla e farà sicuramente felice il tuo Gabriele.

Josip e Ana Petrovic: i genitori di Katarina. Oggi è il giorno per conoscerli meglio.

Per i regali di Natale puoi spendere: **45 cr.**

GABRIELE CELEBRINI

Il Giovane Fidanzato, Speranza della Famiglia Italiana

Background e Personalità

Parole Chiave: Pieno di speranza, felice, affascinante

Sei appena tornato dalla guerra. A dire il vero non sei mai stato in prima linea e hai partecipato solo negli ultimi mesi, ma è stato abbastanza per farti sentire un soldato. Ma ora la guerra è finita e puoi iniziare una nuova vita felice, piena di promesse, all'alba di un nuovo mondo che hai contribuito a creare. Hai fiducia nei tuoi genitori che ti hanno sempre dato una vita protetta. Oggi è il tuo giorno: il tuo fidanzamento, il primo incontro tra la tua famiglia e la famiglia della tua giovane fidanzata. E' stata tua madre a organizzare il fidanzamento, ma sei felice della sua decisione perché ha scelto una ragazza incantevole.

Visioni politiche

Tuo padre fa parte del Consiglio Italiano Nazionale di Fiume appena formato, guidato da Antonio Grossich, e ritiene che Fiume debba essere annessa al Regno d'Italia. Non hai nessun motivo per contraddirlo: in fondo gli Italiani hanno vinto la guerra e tu hai combattuto per questo. Quindi perché, dopo tutto questo sacrificio e la morte dei tuoi amici, dovete avere una "vittoria mutilata", come molti dicono? Tuttavia non hai il fervore politico di Andrea/Andreina. La cosa più importante per te è avere una vita tranquilla e felice a fianco della tua giovane sposa, Katarina, che proviene da una famiglia croata. Dopo tutto, è meglio evitare i contrasti: le opinioni estreme non conducono a niente di buono.

Legami

Antonio Celebrini: Tuo padre. Ha sempre avuto a cuore il bene della famiglia, è una persona ragionevole e ti ha sempre dato una vita senza problemi. Ma non

riesci a toglierti l'impressione che non sia veramente fiero di te e che preferisca Andrea/Andreina, anche se sei tu l'erede della famiglia. Sei andato in guerra soprattutto per apparire migliore ai suoi occhi e ora ti sposi per la stessa ragione: essere apprezzato dalla tua famiglia.

Maria Elena Celebrini: Tua madre. Le vuoi molto bene, ma è sempre persa in qualche sogno e passa tutto il suo tempo a leggere libri. A volte ti chiedi se sia davvero felice. Ha lavorato nella Croce Rossa durante la Guerra. Ha organizzato questa serata, ha scelto la tua futura moglie e tu vuoi mostrare quanto le sei grato.

Andrea/Andreina Celebrini: Sei sempre stato geloso di Andre perché vedi che gode della preferenza di tuo padre. Andre condivide le sue idee politiche e pensi faccia parte della Giovane Fiume per compiacerlo. Inoltre Andre ha un carattere focoso e passionale e prima o poi commetterà qualche sciocchezza. Sei TU che sei andato in Guerra, che stai per sposarti, che cerchi un buon rapporto con tutti invece di attaccar lite.

Katarina Petrovic; La tua fidanzata. Quando hai incontrato questa ragazza dolce, deliziosa e vivace ti sei sentito felice e hai pensato che sarebbe stata la tua compagna perfetta per il resto della tua vita. Non importa se è stato un matrimonio combinato: è stata la scelta perfetta e vivrete per sempre felici e contenti.

Erzsébet Petrovic (nata Kovács): La nonna ungherese della tua fidanzata. Era amica di tua madre quando lavoravano insieme per la Croce Rossa e hanno organizzato per farti incontrare Katarina. Sai che Katarina le è molto legata ma allo stesso tempo ne è intimorita, forse perché è una donna molto autoritaria.

Josip e Ana Petrovic; I genitori di Katarina. Oggi avrai occasione di conoscerli meglio. Sono Croati e spero che Andre non sbandieri le sue idee italiane con troppo entusiasmo. Dopo tutto vuoi fare buona impressione su di loro!

Per i regali di Natale puoi spendere: **30 cr.**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Secondogenito/a della Famiglia Italiana

Background e Personalità

Parole Chiave: Irredentista, Passionale, Idealista

Hai sempre avuto un grande entusiasmo in tutto quello che hai fatto fin dall'infanzia, e quando fai qualcosa ci credi fino in fondo. La gente dice che sei facile a scaldarti, ma la passione è fuoco. Siamo all'inizio di un Secolo e all'alba di un nuovo mondo! Ogni scoperta è sorprendente, ogni sogno deve essere seguito. Gabriele è il primogenito della famiglia, ma lo hai sempre considerato un debole.

Visioni Politiche

E' un vero scandalo che, dopo la Guerra, Fiume non sia stata annessa al Regno d'Italia! Ti chiedi perché gli Italiani non abbiano reagito abbastanza. Quindi il sacrificio di tutti quei giovani che sono andati a combattere è stato per niente? E' stata una "vittoria mutilata", come ha detto il grande Poeta Gabriele D'Annunzio. Fai parte della Giovane Fiume e ti dedichi a combattere fino alla fine per i tuoi ideali. Tuo padre condivide le tue opinioni e fa parte del Consiglio Italiano Nazionale di Fiume. E' per te motivo d'orgoglio e un esempio, ma allo stesso tempo pensi che dovrebbe fare di più.

Legami

Antonio Celebrini: Ogni volta che vedi l'orgoglio che prova per te risplendere nei suoi occhi sei felice. Potresti passare ore a parlare con lui di politica e a discutere del futuro di Fiume. A parte ciò non riesci proprio a capire perché abbia acconsentito al matrimonio di tuo fratello Gabriele con una ragazza di una famiglia croata con origini ungheresi.

Maria Elena Celebrini: Tua madre. E' una sognatrice e legge tanti romanzi. Sai che il tuo nome è stato scelto in onore del protagonista di *Il Piacere*, il suo romanzo preferito di D'Annunzio, e che Gabriele è stato chiamato come lui. Così come puoi passare ore a parlare di politica con tuo padre, passeresti ore a parlare con lei di quel grand'uomo, D'Annunzio.

Gabriele Celebrini: Tuo fratello maggiore. Dovresti volergli bene, è la tua famiglia, ma è una persona così debole, anche se è andato in guerra. E adesso si atteggiava ad eroe. Ma tu sai che è andato in guerra solo alla fine e che non è mai stato in prima linea! Non ha ideali, è capace soltanto di sognare una vita comoda e tranquilla. Non ha nemmeno scelto la moglie, ma ha accettato la scelta fatta da tua madre. E a peggiorare le cose, è una ragazza croata!

Katarina Petrovic: La fidanzata di tuo fratello. Non l'hai mai conosciuta, ma anche se fosse la migliore ragazza del mondo continueresti a chiederti perché non ha scelto di sposare un'Italiana.

La famiglia Petrovic: Li incontrerai stasera. Continui a ripeterti che è la Vigilia di Natale e la festa di fidanzamento di tuo fratello, quindi devi trattenerti dal discutere di politica, ma sai che sarà difficile.

Per i regali di Natale puoi spendere: **15 cr**

JOSIP PETROVIĆ

Capofamiglia croato

Background e Personalità

Parole Chiave: Prudente, Ottimista, Orgoglioso, Permaloso

Tuo padre proveniva da un'antica famiglia croata, tua madre è di discendenza ungherese, ma tu ti sei sempre sentito interamente fiumano. Questa è la tua città, dove sei cresciuto e dove hai splendidi ricordi. Hai ereditato l'azienda di famiglia e i tuoi affari si sono ingranditi insieme al tuo socio e miglior amico Ivan Bontic, e sei riuscito a restare a galla nonostante la guerra. Sei una persona prudente e pacifica, non ti piacciono i contrasti e non sei mai stato bravo a gestirli. Al tempo stesso non tolleri le critiche e ti offendi facilmente. Fortunatamente la tua famiglia è serena e in buona armonia.

Visioni Politiche

La politica non ti ha mai interessato molto, prima che scoppiasse la guerra le cose andavano bene ed eri fiero di essere fiumano. Adesso che la paura della guerra si è allontanata ti senti sollevato e felice, ma allo stesso tempo insicuro riguardo il futuro. Attualmente ci sono due Consigli in città, uno Fiumano e uno Italiano, e temi che nuovi conflitti siano dietro l'angolo e questa volta all'interno della tua amata città. Questo ti spezzerebbe il cuore.

Legami

Ana Petrović (nata Tomic): Tua moglie. Quando eri giovane eri pazzamente innamorato di lei e ancora provi grande affetto e fiducia. Ana è una persona facile da amare: è tranquilla e pratica, non protesta e non pretende. Durante la guerra ha voluto fare la sua parte e ha iniziato a lavorare al Silurificio Whitehead. Hai accettato per la situazione, ma ora vuoi continuare a provvedere a lei economicamente, così che possa prendersi cura della casa, di vostra figlia e della tua madre anziana.

Katarina Petrović: Tua figlia, la gioia della tua vita. E' una ragazza dolce e ottimista come te. A volte sei preoccupato per lei perché è così ingenua e qualcuno potrebbe approfittarsi di lei per questo. Sapevi che un giorno si sarebbe sposata, per cui sei pronto a lasciarla andare. Ma ti mancherà molto.

Erzsébet Petrović (nata Kovács): la tua amatissima madre. E' sempre stata molto importante per te; vive con la tua famiglia e ti affidi alla sua opinione e ai suoi consigli. Hai sempre pensato che tua figlia avrebbe sposato il figlio di Ivan (il tuo socio e miglior amico), ma non hai mai saputo dire no a tua madre, così quando ha insistito per combinare lei un matrimonio ovviamente hai detto sì, anche se hai il sospetto che Ana ci fosse rimasta male. Tua madre ha sofferto perché l'Ungheria ha perso la guerra, è anziana e le dovevi almeno questo.

Gabriele Celebrini: Il fidanzato di tua figlia. Dopo che tua madre ha sostenuto con tanta forza questo fidanzamento hai invitato Gabriele a visitare la tua casa e chiedere la mano di tua figlia. Ma è stata una formalità e ancora non lo conosci bene. Tuttavia ti è sembrato un ragazzo ben educato e di buone maniere e nutre un sincero affetto per tua figlia.

La famiglia Celebrini: è stata scelta da tua madre per combinare il matrimonio di Katarina. Ti sei accertato che fossero solidi finanziariamente prima di dare la tua benedizione e hai accettato di incontrare Gabriele, ma non sai quasi nulla di loro, eccetto che tua madre ha lavorato nella Croce Rossa con la madre del tuo futuro genero, Maria Elena. La festa di Natale è l'occasione per conoscerli.

Per i regali di Natale puoi spendere: **90 cr**

ERZSÉBET PETROVIĆ (NÉE KOVÁCS)

La Nonna ungherese

Background e Personalità

Parole Chiave: Autoritaria, Nostalgica, Tradizionalista, Scontenta

Proviene da un vecchio mondo e il tuo rimpianto è che niente è più come prima, perché le cose sono migliori se credi in principi solidi e nella tradizione. Sei tu la vera leader della famiglia per la tua autorità e il tuo coraggio che non ti ha mai fatto sentire debole, neppure nei momenti più terribili. Hai sposato un uomo croato che è morto quando eri ancora giovane, e non ti sei mai risposata anche se eri consapevole del tuo fascino. Avevi abbastanza denaro per crescere tuo figlio Josip e dargli una vita felice. Hai lavorato per la Croce Rossa durante la guerra perché hai sempre voluto essere d'aiuto alle persone meno fortunate. Anche dopo tanti anni sei rimasta in contatto con i tuoi amici ungheresi e più invecchi più sogni di tornare a vivere nella città in cui hai speso gli anni della tua giovinezza.

Visioni Politiche

La Guerra ha distrutto tutto, l'Impero è crollato e le cose possono solo andare sempre peggio.

E' stato un disastro e il tuo solo sollievo è stato che Fiume non è stata annessa al Regno d'Italia, altrimenti oggi sareste sotto un Re italiano, forzati a diventare italiani. Orribile!

Legami

Josip Petrović: Tuo figlio. E' un adulto e un padre di famiglia, ma ancora ha bisogno della tua guida e del tuo aiuto o commetterebbe certamente degli errori. Ha ingrandito l'azienda di famiglia con il suo socio Ivan Bontich e nonostante quell'orribile guerra è riuscito a rimanere a galla. Gli piace andar d'accordo con tutti, ma ci sono momenti in cui bisogna esprimere le proprie opinioni e se lui non ha il coraggio di farlo ... bene, lo farai tu per lui! Vivi con la sua famiglia.

Ana Petrović: è una buona moglie per tuo figlio e questo è importante. Non ti ha mai detto di no, e questo è ancora più importante. Ma temi che i tempi moderni le mettano strane idee in testa per cui la tieni d'occhio.

Katarina Petrović: Tua nipote. Le vuoi molto bene e vuoi tenerla lontana dai mali della vita. E' così giovane, piena di vita e ingenua! Sei contenta di averle combinato un matrimonio con una solida famiglia benestante, così non avrà nulla di cui preoccuparsi nella vita.

Gabriele Celebrini: Il fidanzato di tua nipote. E' un ragazzo di buone maniere e si prenderà cura di lei. Il poveretto era stato mandato al fronte, ma per fortuna è tornato vivo dalla guerra.

Maria Elena Celebrini: La madre di Gabriele. Avete lavorato insieme alla Croce Rossa, avete parlato di Katarina e Gabriele e vi siete trovate d'accordo nel combinare un buon matrimonio. Così avete organizzato tutto o, meglio, TU hai organizzato tutto perché la povera donna è così carina ma anche così poco pratica!

La famiglia Celebrini: Oggi conoscerai il resto della famiglia. Hai sentito che il padre di Gabriele è coinvolto in politica e questo non ti piace affatto. Speri solo che non si finisca col parlare del Regno d'Italia e altre sciocchezze del genere o perderai la pazienza e questo non si addice a una Signora come te.

Per i regali di Natale puoi spendere: **100 cr**

ANA PETROVIĆ, NÉE TOMIC

Moglie e Madre della famiglia croata

Background e Personalità

Parole Chiave: Inquieta, Indecisa, Premurosa

Pensi di essere stata piuttosto fortunata nella vita: hai un marito che ti adora, una figlia dolcissima, una famiglia agiata. Sei croata e tuo marito proviene da una famiglia metà croata metà ungherese, ma ha sempre visto se stesso solo come un fiumano. Sei sempre stata una brava moglie, ma vorresti fare qualcosa di più per la tua famiglia e per te stessa, non stare solo nell'ombra di tuo marito tutto il tempo. Vuoi sentirti utile! Hai cresciuto tua figlia, le hai dato una buona educazione, ma adesso che si sposa cosa farai con la tua vita? In parte per questo durante la guerra hai iniziato a lavorare per il Silurificio Whitehead Torpedo. Tuo marito era d'accordo, ma è stato molto chiaro che si sarebbe sempre occupato lui finanziariamente della famiglia e che non ti devi preoccupare di nulla. Ma non ha capito che tu eri davvero davvero felice quando lavoravi.

Visioni Politiche

Non ti sei mai occupata di politica. Quello che rende felice la tua famiglia per te va bene. Quello che provi adesso è solo sollievo e felicità per la fine della guerra. Tua suocera, un'anziana signora ungherese, è molto insoddisfatta per come si è conclusa. Ma la cosa importante è che sia finita e ora puoi riprendere a guardare il futuro con un sorriso. Sei anche felice che tua figlia si sposi con un bravo ragazzo italiano che proviene da una buona famiglia. Italiani, Croati o Ungheresi per te non fa differenza: siete tutti di Fiume.

Legami

Josip Pretrović: Tuo marito. Una brava persona, un uomo ragionevole. Quando eravate giovani era pazzo di te e ti ama ancora molto. Ha ereditato l'azienda di famiglia e l'ha ingrandita con il suo socio ed amico Ivan Bontich e nonostante la guerra è riuscito a restare a galla. Ma perché non capisce che hai bisogno di uno "spazio" per te stessa? Qualche volta ti senti in colpa perché può interpretare il tuo desiderio come ingratitudine nei suoi confronti.

Katarina Pretrović: la tua adorata figlia. Sei così felice che abbia incontrato l'uomo dei suoi sogni. Anche se il matrimonio è stato combinato dalla madre di tuo marito, che prende tutte le decisioni, pensi che abbia scelto bene, perché Gabriele appartiene ad una famiglia benestante e non vi dovrete preoccupare per il futuro di Katarina. Tuttavia avevate sempre pensato che un giorno avrebbe sposato il figlio di Ivan Bontich e questa decisione vi ha colti di sorpresa. Qualche volta vorresti che parlasse con te di più, ma sembra più in confidenza con sua nonna per cui ti senti un po' gelosa.

Erzsébet Pretrović(nata Kovács): La madre di tuo marito, che vive con voi. E' una donna dal carattere molto forte, e qualche volta ti fa un po' paura. Josip fa tutto quello che gli chiede e dirige lei la famiglia. La cosa un po' ti rattrista perché ti fa sentire in disparte nella tua stessa famiglia.

Gabriele Celebrini: Il fidanzato di tua figlia. E' appena tornato da quell'orribile guerra ed è pronto a renderla felice

La famiglia Celebrini: Vi hanno invitati e sei ansiosa di conoscere le persone che entreranno a far parte della tua famiglia. Sai che Maria Elena ha lavorato con tua suocera per la Croce Rossa e che hanno combinato il matrimonio insieme, ma non l'hai mai incontrata di persona.

Per i regali di Natale puoi spendere: **45 cr**

KATARINA PETROVIĆ

La figlia della famiglia croata e presto sposa

Background e Personalità

Parole Chiave: Giovane, Ingenua, Innamorata, Affascinante

Sei una ragazza fortunata. Sei nata in una famiglia affettuosa che si è sempre presa cura di te. Hai sempre avuto un'anima romantica e sognatrice, fortemente incline a compiacere gli altri. Ti piace far sentire le persone a loro agio, e ancor più quando si complimentano con te, trovandoti affascinante o interessante. Fin da quando eri bambina ti rimproveravano di essere troppo ingenua e ottimista, ma è nella tua natura provare fiducia a meno di non avere una ragione veramente seria per non farlo. Per esempio ti sei fidata di tua nonna quando ha detto di aver trovato per te il fidanzato perfetto e infatti ora sei fidanzata ad un giovane adorabile e non sei mai stata più felice in tutta la tua vita.

Visioni Politiche

Non ti sei mai interessata di politica, quello che ti rende felice va bene. Adesso che la guerra è finita puoi tirare un respiro di sollievo, gli ultimi anni ti hanno fatto sentire terribilmente in ansia. Sfortunatamente per tua nonna, che adori, l'esito della guerra è stato causa di infelicità. Eppure il futuro ti appare così radioso, soprattutto il tuo!

Legami

Josip Petrović: Tuo padre è un uomo degno di ammirazione, e infatti lo ammiri tantissimo.

Ana Petrović: Tua madre è una brava donna, le vuoi bene e la rispetti ma non senti di avere con lei un forte legame. L'affetto che vi lega non è paragonabile a quello che unisce te e tua nonna Erzsébet

Erzsébet Petrović (nata Kovács): La tua nagy (nonna) è probabilmente la tua persona preferita sulla terra. Vuoi bene ai tuoi genitori, ma è stata lei ad avere la più grande influenza nella tua crescita. Ammiri la sua forza, la sua determinazione, la sua saggezza. Non vorresti mai deluderla.

Gabriele Celebrini: Il tuo adorabile e affascinante fidanzato. E' appena tornato dalla guerra e come lo hai incontrato è stato amore a prima vista. Hai sempre sognato di innamorarti ma non ne hai mai avuto l'occasione perché eri poco più che una bambina quando è scoppiata la guerra. Hai avuto dei dubbi quando nagy ha detto di averti trovato il marito perfetto, ma ecco che aveva ragione! Lo ami e presto lo sposerai

Maria Elena Celebrini: La madre di Gabriele sembra una donna piena di vita e poiché è amica della nonna sei stata propensa a trovarla simpatica quando l'hai incontrata brevemente.

La famiglia Celebrini: Sei un po' in ansia al pensiero di incontrare la famiglia di Gabriele, perché vuoi disperatamente fare una buona impressione, no, una grande impressione! Vuoi piacere subito e che trovino simpatica tutta la tua famiglia, pensi che sia importante costruire un'unica grande famiglia unita. E questo dipende da te...

Per i regali di Natale puoi spendere: **15 cr**

APPENDICE 2

INTRODUZIONE STORICA AGLI ATTI

Nota per il GM: Prima di ciascun atto, tutti i personaggi ricevono la stessa introduzione storica, stampare una copia per partecipante. Per il secondo e terzo atto, ogni personaggio riceve anche un'introduzione personale.

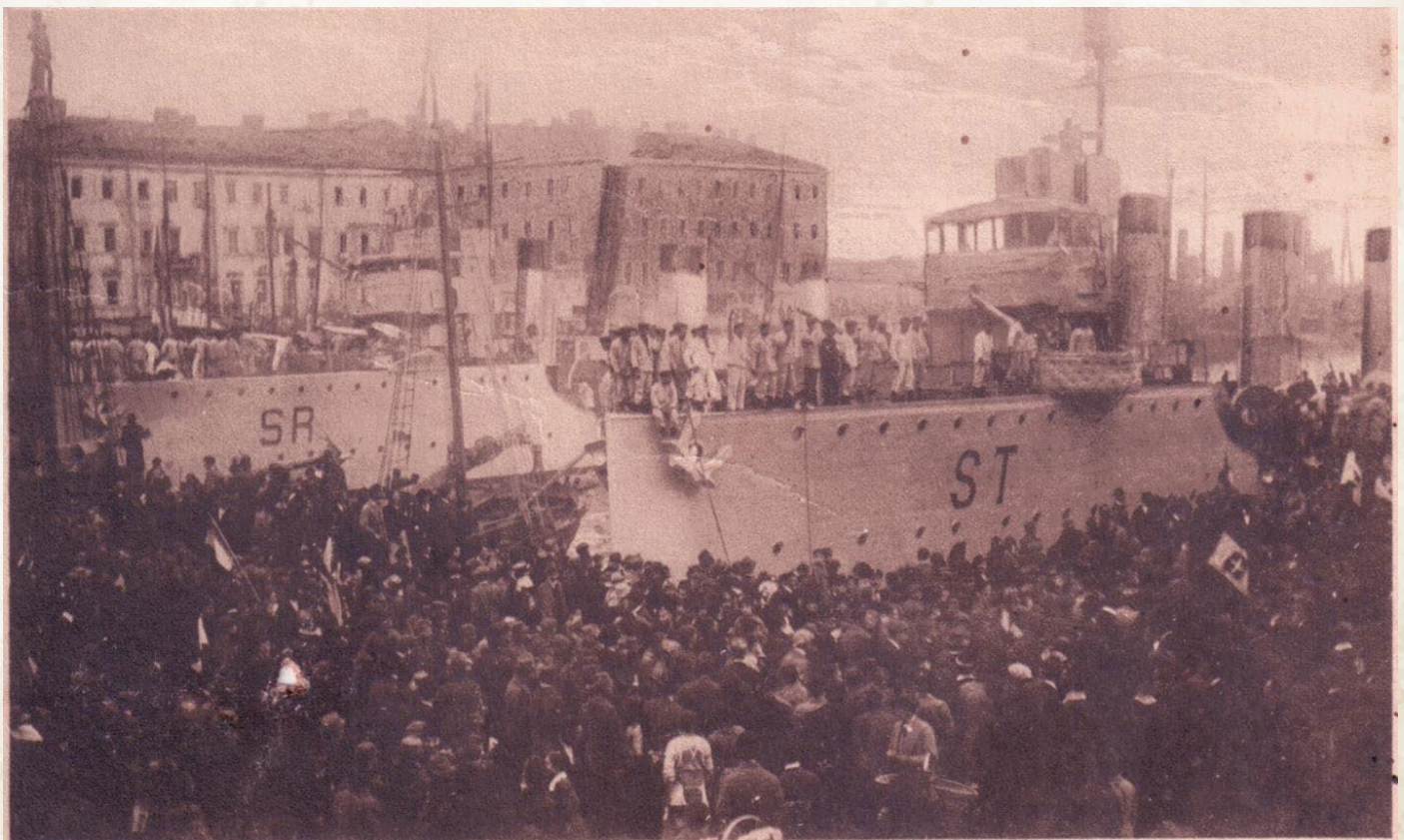
Introduzione al Primo Atto - Vigilia di Natale 1918

Finita la Prima guerra mondiale, inizia un periodo di cambiamenti ed incertezza.

Nell'ottobre 1918, l'ultimo governatore ungherese lascia la città di Fiume e si formano due governi: il "Consiglio nazionale degli sloveni, croati e serbi", filo-jugoslavo, e il "Consiglio nazionale", filo-italiano.

La situazione in città si fa incandescente: da una parte le unità serbe occupano la città in nome dello Stato jugoslavo, dall'altra gli irredentisti italiani che chiedono il sostegno militare italiano e l'annessione all'Italia. Gli Alleati, quindi, per evitare che la situazione si trasformi in una crisi di confine tra Roma e Belgrado, decidono di sostituire le truppe slave con un'occupazione interalleata composta da francesi, americani e inglesi, con la presenza dell'esercito regolare italiano.

La famiglia Celebrini, di origine italiana, invita la famiglia Petrovic, di origine ungherese-croata, a casa propria per festeggiare la vigilia di Natale. Gabriele Celebrini e Katarina Petrovic si sono recentemente fidanzati e presto le famiglie si uniranno. Entrambe le famiglie sono borghesi e benestanti. Antonio, il capofamiglia, è membro del Consiglio Nazionale Italiano di Fiume.



L'arrivo delle prime navi Italiane a FIUME

- Le truppe interalleate sbarcano a Fiume, novembre 1918 -

Introduzione al Secondo Atto - Vigilia di Natale 1919

Il 12 settembre Gabriele d'Annunzio arriva a Fiume alla testa di un gruppo di soldati italiani irredentisti e di Arditi, al motto di: "Fiume o morte!"

Il Poeta viene acclamato dalla popolazione di origine italiana e posto a capo della città.

La sua presenza attira una vasta gamma di personalità, da audaci guerrafondai ad artisti futuristi.

Il governo italiano impone un embargo sulla città di Fiume, situazione salvata dall'intervento della Croce Rossa, che permette l'arrivo di viveri. Il resto del cibo viene procurato grazie al contrabbando, e alle sortite degli Arditi che praticano la pirateria nel golfo del Carnaro.



- Arditi a Fiume, 2 ottobre 1919 -

ANTONIO CELEBRINI

Capofamiglia Italianoy

Atto 2 - Vigilia di Natale 1919

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1919 dal tuo punto di vista

Tre mesi fa il Poeta preferito di tua moglie, Gabriele D'Annunzio, è arrivato a Fiume e ne è diventato governatore. Da quel momento tu, come molti altri Italiani, hai iniziato a stare anche meglio di prima. Il nuovo Governo non è perfetto ma ne ammira il miglioramento sociale e lo status economico. Tuo figlio **Gabriele** non ha ancora figli, il che ti dispiace. In compenso **Andre** si è unito/a agli Arditi e sta seguendo le tue orme nell'essere politicamente attivo/a per l'Italia.

Questo Natale hai ordinato al Maggiordomo di allestire una festa particolarmente grandiosa per impressionare i Petrovic con il tuo nuovo status e la tua ricchezza.

Per i regali di Natale puoi spendere: **180 cr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Moglie e Madre della Famiglia Italiana

Atto 2 - Vigilia di Natale 1919

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1919 dal tuo punto di vista

Il tuo sogno si è avverato, ancora non riesci a crederci! Gabriele D'Annunzio, il tuo eroe, il tuo poeta, è entrato a Fiume e ha assunto il titolo di Comandante. Nella tua Fiume, per darvi la libertà e un Governo! Tutti gli Italiani hanno gioito nell'accoglierlo. Hai ascoltato la sua voce, le sue parole potenti e ancora tremi quando ci ripensi. Lo hai visto due volte, ma solo da lontano e ora sogni di incontrarlo di persona. Forse tuo marito può aiutarti? Alla fine hai osato invitarlo a cena, hai riscritto quella lettera migliaia di volte. Faresti qualunque cosa per lui, anche prenderti una pallottola se te lo chiedesse.

In suo onore vuoi farti chiamare Elena, come la protagonista di *Il Piacere*, non più Maria Elena.

Andre vuole unirsi agli Arditi e tu approvi la sua scelta. Sarebbe un'occasione per stare più vicino a D'Annunzio.

Se solo Gabriele annunciasse che avranno un bambino... Saresti la donna più felice del mondo.

Per i regali di Natale puoi spendere: **80 cr.**

GABRIELE CELEBRINI

Il giovane marito, speranza della Famiglia Italiana

Atto 2 - Vigilia di Natale 1919

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1919 dal tuo punto di vista

Tu e la tua amata Katarina siete una famiglia felice e la nascita di un bambino renderebbe la vostra felicità completa ma non avete avuto ancora questa benedizione. Adori la tua dolcissima moglie e questo sarà un Natale felice, la tua famiglia sta bene economicamente, sembra tutto perfetto, solo...quel D'Annunzio! Sembrano tutti ciechi e pazzi per lui, gridano il suo nome e lo venerano come fosse un Dio! Ha compiuto qualcosa di coraggioso, questo non lo metti in dubbio, ma la gente non è oggettiva, è troppo entusiasta, e tu non lo sei. Hai il sospetto che non sia tutto splendido come sembra e che non durerà a lungo. Gabriele D'Annunzio... Ti vergogni di portare il suo stesso nome. Ha praticamente eretto un monumento a se stesso. Eppure tua madre e Andre continuano a parlare di lui come di un eroe.

Per i regali di Natale puoi spendere: **80 cr.**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Secondogenito/a della Famiglia Italiana

Atto 2 - Vigilia di Natale 1919

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1919 dal tuo punto di vista

Quello che ha fatto D'Annunzio è stata un'impresa grande, coraggiosa, valorosa e straordinaria. Ti riempie davvero di orgoglio. Eri tra la folla che lo acclamava il giorno del suo arrivo trionfale. Ora hai preso la decisione di unirti agli Arditi e di essere parte attiva in questo momento eccitante della storia della tua città. Hai un paio di amici tra loro che possono aiutarti a realizzare il tuo sogno.

Non hai mai visto tua madre felice come in questi giorni. Tuo padre è fiero e la tua famiglia è ancora più florida di prima. Gabriele non capisce l'importanza di questo momento, come al solito. Ma state scrivendo la Storia.

Per i regali di Natale puoi spendere: **70 cr**

JOSIP PETROVIĆ

Capofamiglia croato

Atto 2 - Vigilia di Natale 1919

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1919 dal tuo punto di vista

Dall'arrivo di quello strano Italiano, D'Annunzio, i tuoi affari hanno cominciato a soffrire. Alcune aziende Croate e Ungheresi hanno cominciato a chiudere, e la gente ad andarsene dalla città. Tu ancora te la cavi, forse a causa del matrimonio di Katarina con un Italiano?

Tua madre sta cercando di convincerti a partire, seguendo l'esempio del tuo socio Ivan, che in effetti se ne è andato, lasciandoti anche a piedi dal punto di vista finanziario, ora ci sei solo tu a far andare l'azienda di famiglia.

Tu e Ana amate troppo Fiume, inoltre ti mancherebbe tua figlia, e i nipotini che certo ti darà presto.

Desideri vedere i Celebrini e parlare con loro della nuova situazione, che certo si sistemerà.

Per i regali di Natale puoi spendere: **60 cr**

ANA PETROVIĆ, NÉE TOMIC

Moglie e Madre della famiglia croata

Atto 2 - Vigilia di Natale 1919

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1919 dal tuo punto di vista

Dall'arrivo di quello strano Italiano, D'Annunzio, gli affari di tuo marito hanno cominciato a soffrire. Alcune aziende croate e ungheresi stanno chiudendo. Ti rattrista vederlo così ed è solo per la famiglia acquisita di Katarina che siete ancora accettati ora che Fiume è interamente italiana. Ma avete bisogno di denaro ora che il socio di Josip ha lasciato la città e gli affari, così hai cominciato a lavorare e hai scoperto che ti piace avere qualcosa da fare. Ti senti indipendente, non più sulle spalle di tuo marito. Hai incontrato donne interessanti che parlavano dei loro diritti e ti sei accorta di aver passato tutta la vita all'ombra di tuo marito.

Tua suocera ha cercato di convincere tuo marito a lasciare la città ma questa volta hai vinto tu. Adesso che hai trovato un'altra ragione di vita non vuoi ricominciare tutto da capo e, cosa più importante, non puoi sopportare di essere separata dalla tua adorata figlia. Ha bisogno di aiuto... Ora che le altre donne ti hanno aperto gli occhi vedi che sta nell'ombra di suo marito così come tu lo eri del tuo. E la madre di Josip non può portartela via! Il solo argomento su cui tu e Erzsébet vi trovate d'accordo è D'Annunzio: lo odiate entrambe per come ha portato all'inferno la tua famiglia con il suo arrivo dichiarandosi un eroe.

Per i regali di Natale puoi spendere: **30 cr**

ERZSÉBET PETROVIĆ (NATA KOVÁCS)

La Nonna ungherese

Atto 2 - Vigilia di Natale 1919

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1919 dal tuo punto di vista

Quel pazzo di D'Annunzio ha preso Fiume, che ora sta diventando completamente italiana. Sai cosa succederà, i segnali si stanno già manifestando. Tutti coloro che non sono Italiani finiranno sicuramente col soffrire.

Tuo figlio si sta rivelando uno stupido testardo, non vuole partire e andare in Ungheria finché si è ancora in tempo. E' quella moglie che lo ha convinto a restare. Insopportabile!

Almeno la piccola Kati è al sicuro in una famiglia italiana. Dovrebbe decidersi a darti presto dei bisnipotini.

Questo Natale ti vuoi assicurare che gli Italiani si prendano veramente cura di Kati se finalmente riesci a convincere tuo figlio a partire.

Per i regali di Natale puoi spendere: **70 cr**

KATARINA PETROVIĆ

La figlia della famiglia croata e moglie di Gabriele Celebrini

Atto 2 - Vigilia di Natale 1919

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1919 dal tuo punto di vista

La tua vita è felice, il tuo meraviglioso marito è affettuoso, la vita è bella. Non avete ancora un bambino, ma arriverà di sicuro. Oh desideri così tanto tenere un bambino tra le braccia! Avrete un Natale meraviglioso, ma temi che tutti finiranno col parlare di D'Annunzio. Che noia! Da quando è arrivato a Fiume sembra che niente abbia più importanza, a parte lui. Solo D'Annunzio da ogni parte ti giri. Vuoi pensare alla tua vita e alla tua felicità, non alle questioni politiche.

Non riesci a capire tua nonna: ha chiesto molte volte a tuo padre di partire per l'Ungheria, dice che dopo l'arrivo di D'Annunzio non c'è più posto per voi, ma è sempre stata un po' melodrammatica la cara nonnina! Per fortuna Mamma e Papà hanno deciso di restare, non potresti essere felice lontana da loro. Hai trovato una nuova famiglia in quella italiana di Gabriele, ma non potresti separarti da Mamma e Papà. La famiglia di Gabriele è molto entusiasta di D'Annunzio, ma lui non condivide tutto questo entusiasmo.

Per i regali di Natale puoi spendere: **40 cr**

Introduzione al Terzo Atto - Vigilia di Natale 1920

In agosto, D'Annunzio proclama la nascita della Reggenza italiana del Carnaro; in settembre viene promulgata una nuova costituzione, la Carta del Carnaro.

Poiché l'obiettivo primario, cioè l'annessione di Fiume all'Italia, è ormai un traguardo irraggiungibile, si cerca di fondare uno Stato indipendente basato sui valori del sindacalismo rivoluzionario.

A novembre, Italia e Jugoslavia firmano il "Trattato di Rapallo", che sancisce i confini tra le due nazioni e quelli del neo Stato libero di Fiume. Per D'Annunzio il trattato è un oltraggio.

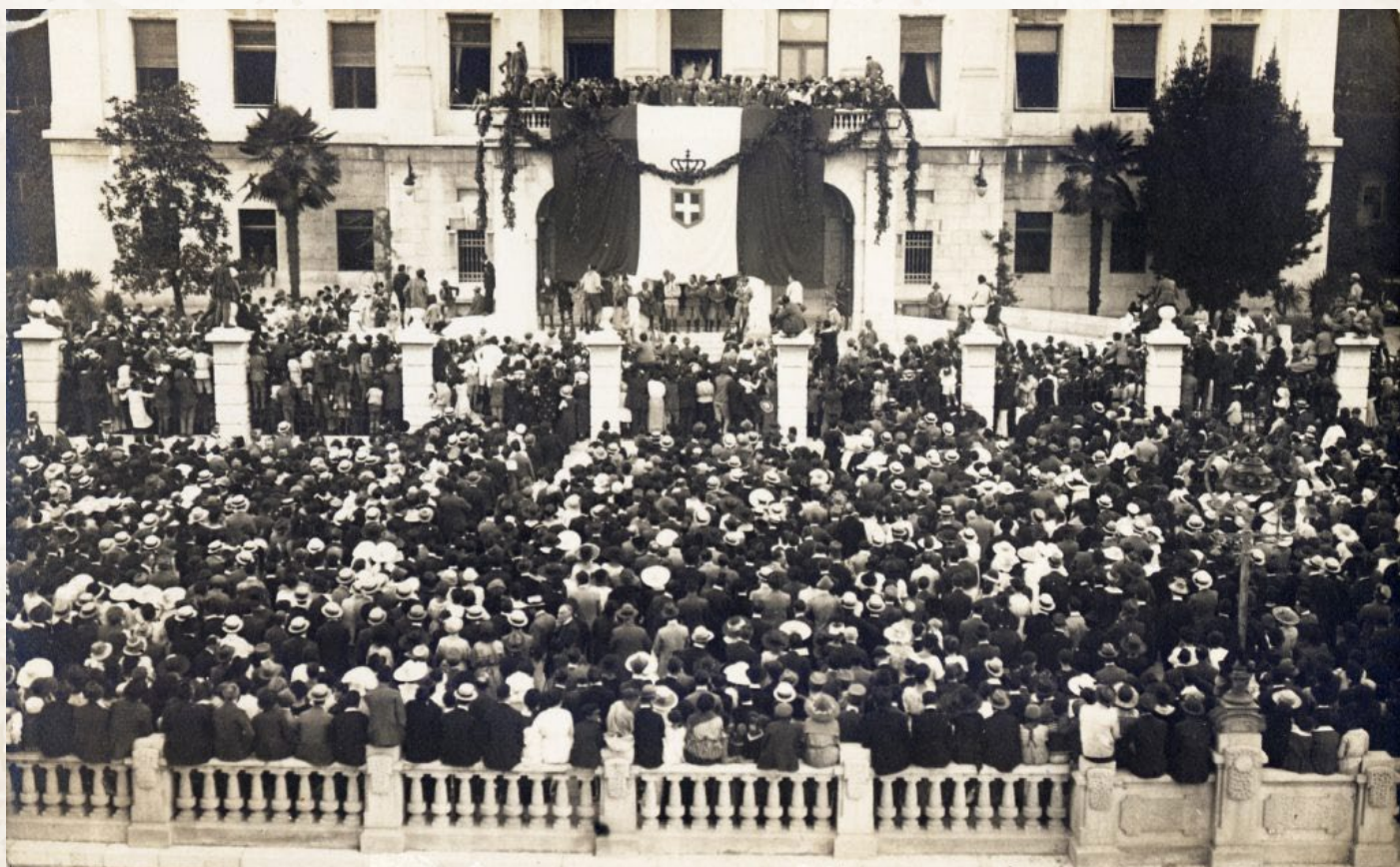
All'inizio di dicembre il mare intorno a Fiume è pieno di navi da guerra italiane, inviate per costringere D'Annunzio a piegarsi. L'ultimatum posto alla Reggenza del Carnaro dal Gen. Caviglia viene respinto; alla fine del mese vengono mobilitate truppe di terra che circondano la città.

La mattina del 24 dicembre il golfo è ingombro di navi, nelle strade principali ci sono barricate presidiate da miliziani e borghesi armati, ma i cittadini sono sereni, convinti che la situazione si ribalterà presto. All'ora di cena si spengono le luci e si sentono dei colpi che annunciano l'avvicinarsi delle truppe regolari.

Ancora una volta, le due famiglie sono riunite per Natale.

L'embargo ha messo in crisi la situazione finanziaria di tutti.

Gabriele e Katarina non hanno ancora avuto figli e la coppia non è più unita come un tempo.



- Proclamazione ufficiale della Reggenza del Carnaro, 8 ottobre 1920 -

ANTONIO CELEBRINI

Capofamiglia Italiano

Atto 3 - Vigilia di Natale 1920

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1920 dal tuo punto di vista

La tua famiglia sta soffrendo. Gabriele e sua moglie ancora non hanno figli. L'embargo su Fiume sta continuando da tempo. Il cibo e altre comodità sono sempre più costosi e difficili da trovare ogni giorno che passa.

Devi chiedere a **Josip Petrovic** di restituirti il denaro che gli hai prestato. Anche se ti vergogni di supportare il regime che ha esiliato o distrutto così tante famiglie non Italiane, i Petrovic sono stati risparmiati per il loro legame con te.

Maria è ancora pazza per D'Annunzio, è come cieca davanti a quello che ha fatto alla tua amata città. Sarà un Natale difficile.

Per i regali di Natale puoi spendere: **120 cr.**

MARIA ELENA CELEBRINI

Moglie e Madre della Famiglia Italiana

Atto 3 - Vigilia di Natale 1920

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1920 dal tuo punto di vista

Tutto è perduto, tutto sta crollando a pezzi e tu sei disperata. Come ha potuto la gente fare questo a D'Annunzio?

Ingrati, nemici del loro salvatore!

Dopo tutto quello che ha fatto, dopo la Reggenza del Carnaro, gli hanno voltato le spalle, lo hanno respinto, lo hanno insultato!

Sei molto preoccupata per lui, per quello che succederà, ma allo stesso tempo hai fiducia in lui e sei certa che D'Annunzio risolverà la situazione in qualche modo e vi salverà, nonostante l'offesa. La tua fede in lui è più forte che mai.

Sei in collera con Gabriele che ha rifiutato le sue radici italiane e vuole persino cambiare nome! Lo consideri un traditore e ne sei addolorata.

Come puoi indurlo a recuperare la ragione?

Per i regali di Natale puoi spendere: **60 cr.**

GABRIELE CELEBRINI

Il giovane marito, speranza della Famiglia Italiana

Atto 3 - Vigilia di Natale 1920

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1920 dal tuo punto di vista

La tua famiglia non sta più bene come un tempo, la città è in pericolo e ogni giorno tu e Katarina vi sentite chiedere perché non avete ancora avuto un bambino. Tua moglie è distante e non riesci a capire perché. Sei preoccupato per tante cose e incolpi D'Annunzio di tutti i tuoi guai personali. Lo odi con tutte le tue forze. Se solo fosse stato abbastanza umile e assennato da accettare il Trattato di Rapallo... ora non sareste in quest'orribile situazione. Ma lui non è umile neanche un po'! A peggiorare le cose tua madre e Andre sono ancora in pieno fanatismo per lui e questo ti rende furioso.

Hai deciso di rifiutare il tuo nome e diventare Croato come tua moglie. Hai iniziato a presentarti come Gabor. Forse lei può ancora essere innamorata di te come lo era i primi giorni? Ogni giorno ti chiedi: cosa è successo, cosa è andato storto? Ti senti così solo, abbandonato dalle persone che ti amavano di più....

Per i regali di Natale puoi spendere: **50 cr**

ANDREA/ANDREINA CELEBRINI

Secondogenito/a della Famiglia Italiana

Atto 3 - Vigilia di Natale 1920

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1920 dal tuo punto di vista

Il sogno è finito. Avete avuto l'occasione di cambiare le cose, ma il fuoco si è ridotto in cenere. Tutto è perduto. Hai creduto nel sogno, ci hai creduto con forza fino alla fine, ma adesso stai perdendo la fede. Sai che D'Annunzio è stanco, le cose stanno andando in pezzi, e ti senti infinitamente triste per tutte le speranze perdute. Ti senti anche inutile, e in qualche modo responsabile della situazione, perché non hai fatto nulla. Alla fine non sei rimasto/a con gli Arditi, il che significa che dopo aver chiamato tuo fratello codardo tu non sei migliore. Non hai niente da mostrare alla tua famiglia, avevi tante promesse e le hai gettate via. Le gesta coraggiose di D'Annunzio si sono rivelate un fallimento e il futuro non ha nulla da portarti.

Per i regali di Natale puoi spendere: **90 cr**

JOSIP PETROVIĆ

Capofamiglia croato

Atto 3 - Vigilia di Natale 1920

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1920 dal tuo punto di vista

La grande Fiume sta marcendo dentro e questo ti fa sanguinare il cuore. La tua azienda ti è stata tolta e da allora stai lottando a fatica. Con l'embargo tutto è diventato troppo caro e hai dovuto chiedere un prestito ad Antonio Celebrini per continuare a sostenere la tua famiglia.

Forse avresti dovuto dar retta a tua madre quando insisteva di partire per Budapest... Tutta la tua famiglia sta soffrendo per colpa tua. Almeno non ci sono nipotini da mantenere... Questo è quanto ti ripeti nelle notti in cui giaci insonne nel tuo letto.

Anche se i soldati italiani che accerchiano Fiume ti fanno stare in ansia per il timore che scoppi una nuova guerra, speri che troveranno un modo per condurre via D'Annunzio.

Naturalmente non puoi ammetterlo stasera davanti ai Celebrini perché sai che alcuni di loro ancora credono in lui. Non devi offenderli, così speri che non ti chiedano la restituzione del debito...

Per i regali di Natale puoi spendere: **30 cr**

ANA PETROVIĆ, NÉE TOMIC

Moglie e Madre della famiglia croata

Atto 3 - Vigilia di Natale 1920

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1920 dal tuo punto di vista

Ti eri sbagliata, devi ammetterlo. Hai cambiato completamente opinione su D'Annunzio. Ha fatto per le donne cose che nessuno aveva mai fatto prima. Ha dato loro il diritto di voto e gli stessi diritti degli uomini. E se ora perde la città tu perderai i tuoi diritti.

Sei preoccupata per gli affari economici della tua famiglia. Tuo marito se la passa male e si è umiliato a chiedere un prestito al padre di Gabriele (che ora si fa chiamare Gabrijel). E la dolce piccola Kati è così lontana, spesso persa in chissà quali pensieri. Forse è disperata perché ancora non hanno bambini? O Gabriele non l'ama più? Lui è sempre di cattivo umore e a dire il vero non ti è mai piaciuto molto. Se solo tua figlia ti aprisse il suo cuore! Ma come è possibile se è sempre così distante? Inoltre tua suocera sta macchinando qualcosa e non ti fidi di lei.

Per i regali di Natale puoi spendere: 15 cr

ERZSÉBET PETROVIĆ (NÉE KOVÁCS)

La Nonna ungherese

Atto 3 - Vigilia di Natale 1920

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1920 dal tuo punto di vista

E' andata proprio come avevi previsto! Anche peggio. Fiume è povera e affamata, perfino gli Italiani lo sono. I soldati sono tutt'attorno e una nuova guerra può scoppiare in qualsiasi momento.

Josip sicuramente rimpiange la sua decisione di restare. Anche quando eravate così in difficoltà da dover chiedere un prestito ai Celebrini si è rifiutato di partire. Adesso per voi non c'è più speranza.

Almeno sei riuscita a prendere accordi per far fuggire Kati a Budapest e stai solo aspettando la conferma. Alla poverina non mancherà il suo insulso marito, ma forse le mancherà il suo nuovo innamorato. Sei l'unica a conoscere il segreto di Kati: è innamorata di qualcuno e sarebbe uno scandalo se si venisse a sapere.

Non ti è mai piaciuto molto suo marito quando lo hai conosciuto meglio, ma la sciocchina si è innamorata di un artista vicino a quell'orribile D'Annunzio, per cui adesso le cose sono anche peggio. Devi farla scappare al più presto e risolvere la situazione una volta per tutte.

Non hai nessuna voglia di vedere i Celebrini questo Natale. Maria Elena ha perso completamente la testa e tuo figlio deve loro del denaro che non è in grado di restituire.

Per i regali di Natale puoi spendere: **30 cr**

KATARINA PETROVIĆ

La figlia della famiglia croata e moglie di Gabriele Celebrini

Atto 3 - Vigilia di Natale 1920

Cosa è accaduto tra gli Atti

Il 1920 dal tuo punto di vista

La tua vita è cambiata completamente in un solo anno! Tu e Gabriele siete sempre più distanti ogni giorno che passa, non sei riuscita a trovare in lui il conforto che cercavi. Non siete stati benedetti dalla nascita di un bambino e il tuo povero papà è tormentato da problemi economici, ha dovuto perfino chiedere un prestito al padre di Gabriele e questo lo ha umiliato.

Ti stavi sentendo sempre più triste e sola quando all'improvviso Pietro è entrato nella tua vita. E' così romantico, è un artista futurista, pittore e poeta, c'è in lui tutta la creatività e la sensualità (e anche di più!) che hai cercato invano in Gabriele. E' molto vicino a D'Annunzio che hai cominciato a vedere con occhi diversi, anche la Mamma è entusiasta della Carta del Carnaro. Ma ora D'Annunzio è nei guai e questo significa che lo è anche Pietro. Eri così felice quando lo hai incontrato ma ora sei preoccupata. Ci sono tante cose che vorresti capire meglio in questa situazione confusa ma quello che sai è che la città è in pericolo e ora vuoi unirti alla Croce Rossa, come ha fatto la nonna durante la Guerra, per poterti sentire utile. La Nonna sta pensando a qualcosa per risolvere la situazione, come sempre, ma questa volta non deve essere lei a decidere, vuoi scegliere da sola. Inoltre temi di esserti lasciata sfuggire con lei qualche confidenza su Pietro (lei indovina sempre tutto!) ed essendo così all'antica non approva.

Pochi giorni fa hai scoperto di essere incinta e sei sicura che il bambino è di Pietro. Hai condiviso questo felice segreto solo con lui, e adesso sei ansiosa di sapere cosa prova. La tua mente sarà altrove questa Vigilia di Natale, aspettando la sua risposta.

Per i regali di Natale puoi spendere: **25 cr**

APPENDICE 3

I GIORNALI

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

LA GUERRA È FINITA

*Austria e Ungheria
firmano armistizi
separati*

Dal novembre 1918, la confusione e la tensione politica a Fiume sono ai massimi livelli. In dubbio sul futuro della città, filo-italiani e filo croati si fronteggiano da settimane, in attesa delle decisioni degli Alleati.

(continua a pagina 3)

Inizia l'occupazione interalleata

*Soldati italiani,
francesi e britannici
in città*

Le truppe italiane arrivarono per prime e non incontrarono resistenza; i croati si ritirarono o si affollarono alla stazione ferroviaria. Poi i francesi, per lo più soldati di colore, occuparono la zona del porto. Per ultima arrivò la fanteria britannica...

(continua a pagina 5)

I DUE GOVERNI DI FIUME

*Consigli rivali:
Croato-Serbo e
Italiano*

Sia l'Italia che il nuovo Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni rivendicano la sovranità, sulla base delle loro popolazioni etniche "irredentiste" ("non redente"). Il Consiglio nazionale italiano è sostenuto dalla Giovane Fiume.

(continua a pagina 6)

MARTINI

ITALIAN

Vermouth

The Vermouth from which the "Martini Cocktail" derives its name.

THE WORLD
RENOWNED

Brand

The First Cocktail—

The MARTINI
1 Martini Vermouth
1 Dry Gin
1 Dash Orange Bitter
Squeeze of Lemon peel
Stir but do not shake

From all Wine Merchants



MARTINI & ROSSI
TORINO . ITALY

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

LA QUESTIONE DI FIUME

*Il futuro della città
rimane incerto*

La Conferenza di pace di Parigi lascia irrisolta la questione italo-jugoslava su Fiume. Il Presidente degli Stati Uniti, Wilson, si schiera apertamente con gli jugoslavi nella loro contesa con gli italiani.

(continua a pagina 4)

D'ANNUNZIO PRENDE FIUME

Le truppe alleate decidono di lasciare la città



Il 12 settembre, una forza di irregolari nazionalisti italiani guidati dal poeta Gabriele D'Annunzio conquista la città. Nominato governatore di Fiume, assume il nome di Comandante. L'obiettivo: l'annessione all'Italia

(continua a pagina 5)

Il Vate chiama gli italiani all'azione

"Ero malato nel mio letto. Mi alzai per rispondere all'appello..."

Comizi a teatro, assemblee pubbliche in piazza, discorsi dal balcone, D'Annunzio non solo infiamma i fiumani, ma stampa volantini distribuiti in Italia, chiamando il popolo all'azione...

(continua a pagina 6)

CITTA' DI VITA

Tutto il mondo guarda a Fiume

Viviamo nella Città di Vita, dove nuove idee, valori e morali sono destinati a creare un futuro luminoso. Il fondatore del futurismo Marinetti, Guglielmo Marconi, Arturo Toscanini, tutti sono venuti a testimoniare questa rivoluzione...



(continua a pag. 2)



La Reggenza del Carnaro

*Una città
indipendente con una
nuova Costituzione*

12 agosto, D'Annunzio proclama la nascita della Reggenza italiana del Carnaro, basata sui valori del sindacalismo rivoluzionario. Segue subito la **Carta del Carnaro**, una costituzione rivoluzionaria unica al mondo.

(continua a pag. 3)

Un Natale di guerra?

*L'ultimatum italiano
scade alla vigilia di
Natale*

Il 12 novembre, Italia e Jugoslavia firmano il Trattato di Rapallo che rende Fiume uno Stato indipendente. D'Annunzio rifiuta e l'esercito italiano assedia la città. Il 21 dicembre la Reggenza dichiara lo stato di guerra...

(continua a pag. 7)

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



APPENDICE 4

I MENÙ

Nota per il GM: Stampa una copia e piega i Menù a metà per appoggiarli “a cavaliere” sul tavolo.

Menu di Natale

1918



italiano e ungherese-croato

Zuppa di pesce

Frittole

Polenta e patate

Cavoli ripieni

Beigli (dolce arrotolato)

Dolci

Menu di Natale

1919



Ricchissimo menù tutto italiano con piatti futuristi

Framezzini "Traidue"

Trote immortali

Riso di Erodiade

Spumante

Panettone

"Polibibita"

Menu di Natale

1920

Pesce locale al forno

Patate

Panettone

APPENDICE 5

LE LETTERE

Egregio Signor Celebrini,

il Consiglio Italiano Nazionale di Fiume invita i rispettabili membri della Comunità Italiana ad unirsi all'incontro in supporto di Fiume come parte dell'Italia.

L'incontro avrà luogo il 28 Dicembre alle ore 16.00.

Si prega di confermare la propria partecipazione.

Egregio Signor Petrovic,

il Consiglio Croato Nazionale di Fiume invita i rispettabili membri della Comunità Croata ad unirsi all'incontro in supporto di Fiume come parte del nuovo Regno di Serbi, Croati e Sloveni. L'incontro avrà luogo il 27 Dicembre alle ore 11.00.

Si prega di confermare la propria partecipazione

Cara Erzsé.

Buon Natale e Felice Anno Nuovo!

Spero che tu stia bene. Ho delle buone notizie per te. Ricordi quel bel figlio di Marika di cui ti avevo parlato qualche tempo fa? Bene, Janos è tornato libero! Forse vorrai invitarlo per un tè così la tua piccola Katarina avrebbe modo di conoscerlo meglio, chissà che non ne nasca del tenero...

La tua cara amica Emma

Gentile Signora Celebrini,

il Comandante D'Annunzio
La ringrazia per il cortese
invito e sarà lieto di incontrarla
a pranzo il 2 Gennaio.



Cordiali Saluti,

Antonio Balisti, Segretario

Gabriele, amico caro,

Buon Natale e congratulazioni per il tuo matrimonio! Ho sentito che la tua Katarina è una donna bellissima, peccato che non sia italiana!

Ma se le cose stanno così...

Ti auguro buona salute e tanti bambini a benedire il tuo matrimonio.

Tuo cugino Giovanni

A Ana Petrovich

Carissima Ana, un caro augurio da tutte le compagne del collettivo femminista.

Il Natale in famiglia è un momento speciale in famiglia, di vicinanza e condivisione, e può essere l'occasione per condividere le nostre idee di indipendenza e coscienza femminista con le donne delle nostre famiglie: figlie, cognate e consuocere.

Un caloroso abbraccio,

La lega delle femministe di Fiume

Andre,

Buon Natale a te e alla tua Famiglia.

Spero che gli Arditi ci accettino tra loro la prossima settimana.

Con affetto,

Fabrizio

Mia cara Erzsébet,

Buon Natale

Ci raggiungerai presto a Budapest

Carri saluti,

Ilona

Caro Josip,

Buon Natale a te e alla tua famiglia. Tua madre ci ha detto che non lascerai Rijeka nonostante i nuovi cambiamenti. Abbi cura di te.

Ti pensiamo nelle nostre preghiere.

La famiglia Marinkovic

Caro Antonio,

Buon Natale a te e alla tua famiglia.

Speriamo di ricevere presto notizie su nipotini in arrivo.

Cari saluti,

Marco Alessi

Dove sei?? Dicono che ci sarà un attacco dell'Esercito Italiano stanotte.

Prendi subito il tuo posto se hai veramente il coraggio che dici!

Tutti gli Arditi devono difendere Fiume!

Quis contra Nos?

Fabrizio

*Cara Signora Petrovic Kovacs,
possiamo organizzare un trasporto sicuro per la
giovane signora Petrovic Celebrini da Rijeka
a Budapest come richiesto.*

*Dovrà accompagnarla al luogo convenuto
stanotte, alle 2 del mattino.*

*Porti abiti pesanti: il viaggio sarà lungo e
l'Ungheria è un Paese freddo.*

Katka, luce dei miei occhi, Buon Natale

Incontriamoci stanotte, quando le campane di mezzanotte cesseranno di suonare, al nostro luogo prediletto.

Ti aspetterò come sempre, amore mio. Fuggiremo da qui insieme e inizieremo una nuova vita lontano da Fiume, al sicuro, insieme al figlio che porti in grembo, il mio bambino. Mille baci sulle tue rosee guance. Ti stringo forte

Pietro

Cara Gabriele,

o dovrei dire Gabriel?

Ti auguro Buon Natale.

Cari saluti a tua moglie.

Fabio

Cara Elena,

la Sua lettera mi ha profondamente commosso.

E si ricordi sempre: la passione in tutto! Desidero le cose più lievi come le più grandi, non ho mai tregua.

Tutto fu ambito e tutto fu tentato, quel che non fu fatto io lo sognai. E tanto era l'ardore che il sogno eguagliò l'atto.

Gabriele D'Annunzio

Cari Josip e Ana,

Buon Natale a voi e alla vostra Famiglia.

Vi speriamo al sicuro. Fateci sapere se possiamo fare qualcosa per aiutarvi. Speriamo che abbiate cambiato idea e che siate già fuggiti da Rijeka.

Preghiamo per voi.

La famiglia Tomić

Cara Erzsi,

Buon Natale a te e alla tua Famiglia! Saremo lieti di accogliere la cara piccola Kati quando arriverà a Budapest.

Facci sapere se c'è altro che possiamo fare.

Abbi cura di te.

Emma

APPENDICE 6

ELENCO DEI REGALI

Nota per il GM: Se decidi di usare la Meccanica dei Regali per Silent Night, Horrible Night, stampa una copia per partecipante. In ciascun atto la Lista dei regali disponibili è la stessa per tutti i personaggi.

LISTA DEI REGALI - ATTO 1

◇ Café Schenk Sacher Torte	45 cr.
◇ Torta di cioccolato surrogato fatta in casa	10 cr.
◇ Fazzoletto ricamato	13 cr.
◇ Tovaglia ricamata	35 cr.
◇ Gino Antony, Sonetti di Fiume: alla patria ai sogni al mare (libro di poesie in italiano).	10 cr.
◇ Orologio d'oro di seconda mano	90 cr.
◇ Cravatta di seta della sartoria Fisch-bejn	50 cr.
◇ Sciarpa di seta della sartoria Fisch-bejn	65 cr.
◇ Bottiglia di vino Tocai	45 cr.
◇ L'Heure du Baiser, profumo francese	120 cr.
◇ Gioiello tradizionale: il Moretto fiumano (dal negozio Gigante)	45 cr.
◇ Antologia di poesie <i>Hrvatska mlada lirika</i> (giovani lirici croati)	15 cr.
◇ Tavoletta di cioccolato dell'esercito americano	20 cr.
◇ Galettes dell'esercito francese	13 cr.

LISTA DEI REGALI - ATTO 2

◇ Café Schenk Sacher Torte	cr.
◇ Café Schenk Strudel di mele	60 cr.
◇ Torta di cioccolato surrogato fatta in casa	20 cr.
◇ Fazzoletto ricamato	22 cr.
◇ Tovaglia ricamata	55 cr.
◇ Gino Antony, Sonetti di Fiume: alla patria ai sogni al mare (libro di poesie in italiano).	15 cr.
◇ Orologio d'oro di seconda mano	cr.
◇ Cravatta di seta della sartoria Fisch-bejn	80 cr.
◇ Sciarpa di seta della sartoria Fisch-bejn	100 cr.
◇ Bottiglia di vino Tocai	80 cr.
◇ L'Heure du Baiser, profumo francese	cr.
◇ Gioiello tradizionale: il Moretto fiumano (dal negozio Gigante)	80 cr.
◇ Antologia di poesie <i>Hrvatska mlada lirika</i> (giovani lirici croati)	cr.
◇ Tavoletta di cioccolato dell'esercito americano	cr.
◇ Galettes dell'esercito francese	cr.
◇ Foto di D'Annunzio's in uniforme	15 cr.
◇ Alcyone (Romanzo di D'Annunzio).	28 cr.
◇ Collezione di francobolli celebrativi di Fiume	10 cr.

LISTA DEI REGALI - ATTO 3

◇ Café Schenk Sacher Torte	cr.
◇ Café Schenk Strudel di mele	80 cr.
◇ Torta di cioccolato surrogato fatta in casa	35 cr.
◇ Fazzoletto ricamato	30 cr.
◇ Tovaglia ricamata	75 cr.
◇ Gino Antony, Sonetti di Fiume: alla patria ai sogni al mare (libro di poesie in italiano).	50 cr.
◇ Orologio d'oro di seconda mano	cr.
◇ Cravatta di seta della sartoria Fisch-bejn	cr.
◇ Sciarpa di seta della sartoria Fisch-bejn	cr.
◇ Bottiglia di vino Tocai	120 cr.
◇ L'Heure du Baiser, profumo francese	cr.
◇ Gioiello tradizionale: il Moretto fiumano (dal negozio Gigante)	120 cr.
◇ Antologia di poesie <i>Hrvatska mlada lirika</i> (giovani lirici croati)	cr.
◇ Favoletta di cioccolato dell'esercito americano	cr.
◇ Galettes dell'esercito francese	cr.
◇ Foto di D'Annunzio's in uniforme	45 cr.
◇ Alcyone (Romanzo di D'Annunzio).	28 cr.
◇ Nuova collezione di francobolli celebrativi di Fiume	30 cr.
◇ Collezione di francobolli celebrativi di Fiume	10 cr.

APPENDICE 7

BIGLIETTI REGALO

Nota per il GM: Se decidi di usare la Meccanica dei Regali per Silent Night, Horrible Night, stampa due copie delle pagine che seguono.

Da

A

Spero che il mio regalo

ti piaccia. Tanti cari Auguri

Da

A

Spero che il mio regalo

ti piaccia. Tanti cari Auguri

Da

A

Spero che il mio regalo

ti piaccia. Tanti cari Auguri

Da

A

Spero che il mio regalo

ti piaccia. Tanti cari Auguri

Da

A

Spero che il mio regalo

ti piaccia. Tanti cari Auguri

Da

A

Spero che il mio regalo

ti piaccia. Tanti cari Auguri

Da

A

Spero che il mio regalo

ti piaccia. Tanti cari Auguri

Da

A

Spero che il mio regalo

ti piaccia. Tanti cari Auguri

Da

A

Spero che il mio regalo

*ti piaccia.
Buon Natale!*

Da

A

Spero che il mio regalo

*ti piaccia.
Buon Natale!*

Da

A

Spero che il mio regalo

*ti piaccia.
Buon Natale!*

Da

A

Spero che il mio regalo

*ti piaccia.
Buon Natale!*

Da

A

Spero che il mio regalo

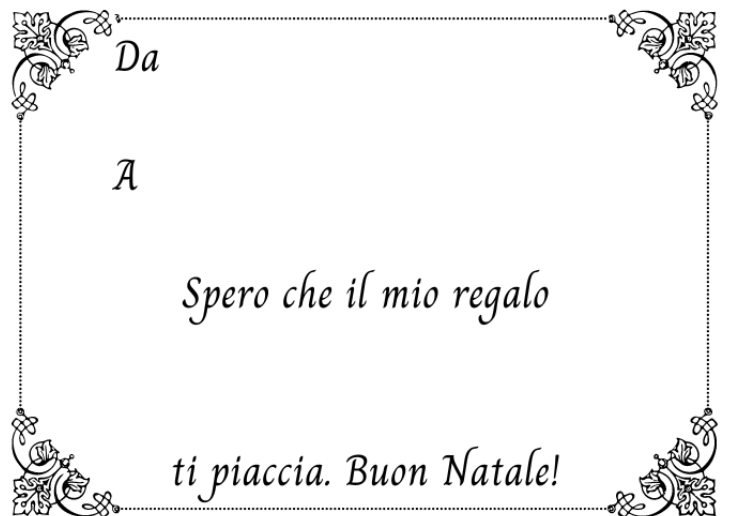
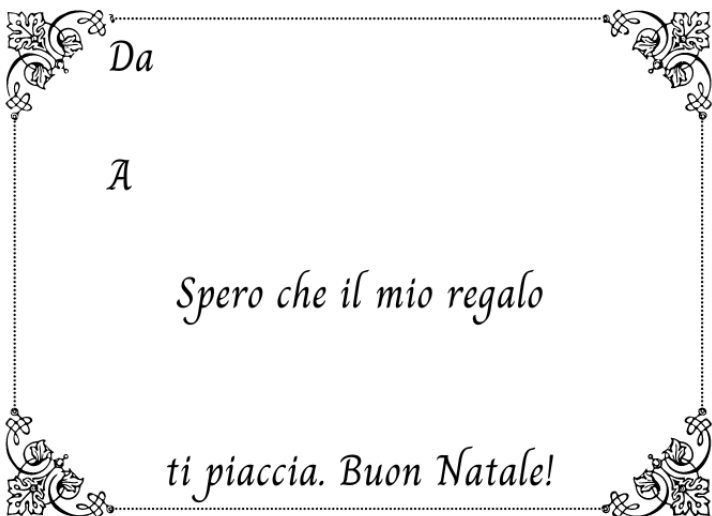
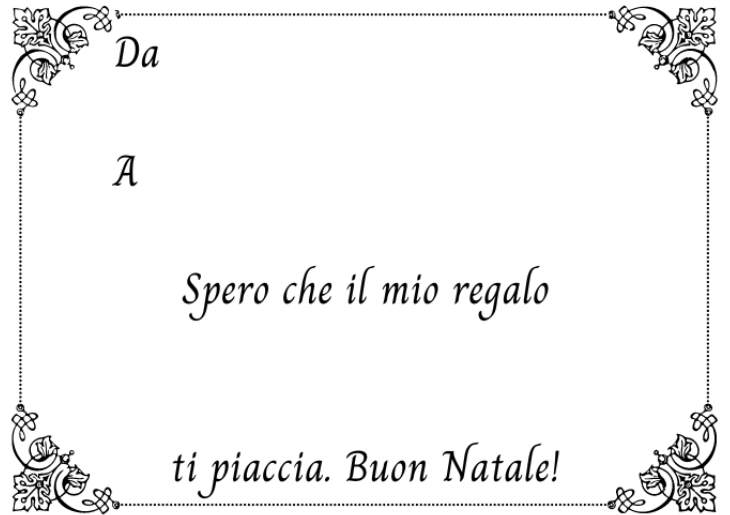
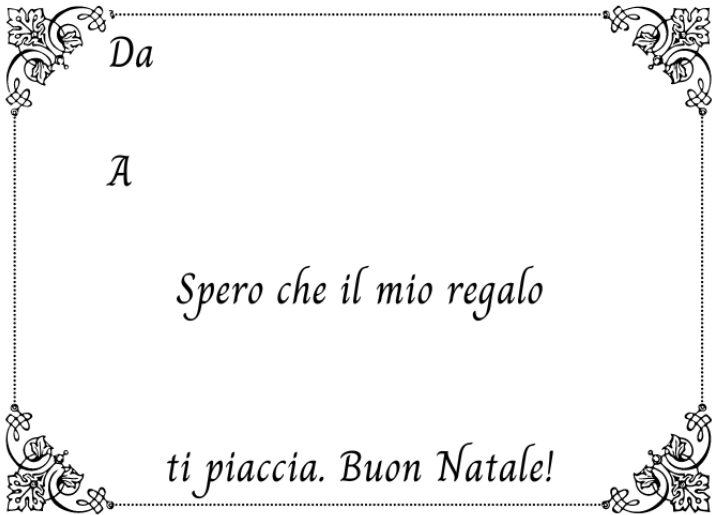
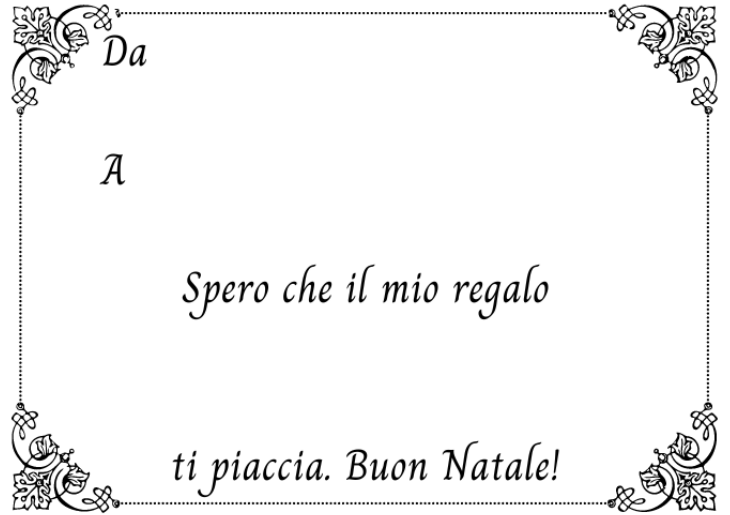
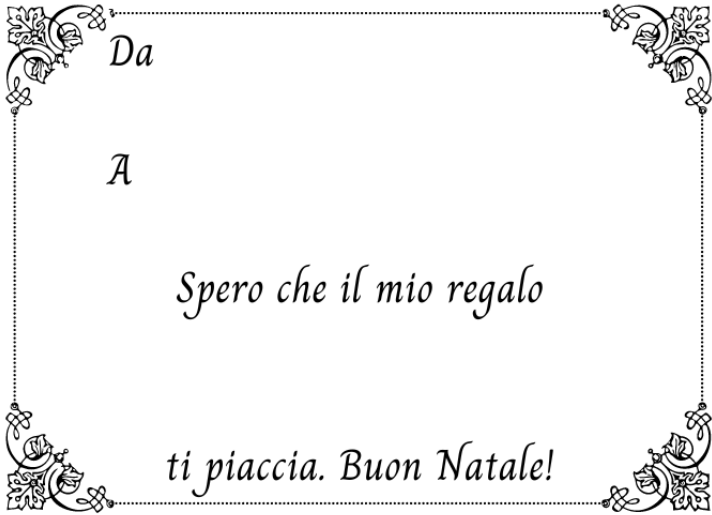
*ti piaccia.
Buon Natale!*

Da

A

Spero che il mio regalo

*ti piaccia.
Buon Natale!*



APPENDICE 8

APPROFONDIMENTO STORICO

Nota per il GM: Stampare una copia per partecipante

Silent Night, Horrible Night

Un larp di

*Agnes Alma Upor, Chiara Tirabasso, Dorijan Strnad, Gabriella Aguzzi, Livia Pini
e Lucija Tancer Mihoković*



PER FAVORE, LASCIACI LE TUE IMPRESSIONI SUL LARP

FEEDBACK FORM: [QUI](#)

o codice QR:



BREVE APPROFONDIMENTO STORICO

Nei primi decenni del XX secolo, Rijeka (Fiume in italiano) era una città multietnica di 46.000 abitanti, di cui circa 29.000 erano o parlavano italiano. Fiume faceva parte dell'Impero austro-ungarico e, con la fine della Prima guerra mondiale e la caduta dell'Impero, la città fu contesa dal neonato Stato della Jugoslavia e dall'Italia.

L'Italia era insoddisfatta delle decisioni prese alla conferenza di Parigi, dove il presidente americano Woodrow Wilson si oppose alle rivendicazioni italiane, sostenendo la Jugoslavia e volendo limitare l'influenza italiana nell'Adriatico. Infatti, secondo il "Patto di Londra", firmato il 26 aprile 1915, l'Italia si impegnava a entrare in guerra a fianco della Triplice Intesa in cambio di un sostanzioso risarcimento territoriale e dell'egemonia italiana sull'Adriatico, del Trentino e Tirolo meridionale, Venezia Giulia, Istria e della Dalmazia settentrionale.

L'insoddisfazione italiana per il fallimento delle annessioni portò al movimento popolare noto come "Irredentismo", guidato da letterati ed eroi di guerra, tra cui spicca la figura di D'Annunzio.

Aiutato da soldati italiani, Arditi e irredentisti fiumani, il Vate entrò a Fiume il 12 settembre 1919, la occupò e la guidò per sedici mesi fino alla disastrosa sconfitta del dicembre 1920, passata alla storia come "Natale di sangue".

Primo atto - Fiume nel 1918

Il 29 ottobre 1918, l'ultimo governatore ungherese lascia la città e si formano due governi: il "Consiglio nazionale degli sloveni, croati e serbi", filo-jugoslavo, e il "Consiglio nazionale", filo-italiano, presieduto dall'irredentista e chirurgo Antonio Grossich, famoso per aver scoperto la tintura di iodio nel 1907. Le donne fiumane vengono emancipate dopo decenni di legislazione illuminata ungherese. Tra i primi provvedimenti del Consiglio nazionale di Fiume c'è la concessione alle donne del diritto di voto e di elezione, una politica pionieristica come poche altre in Europa. Con il "Proclama del 30 ottobre", l'irredentismo italiano dichiara la sua intenzione di unirsi alla madrepatria, l'Italia.



La situazione si fece incandescente: da una parte le unità serbe che occupavano la città in nome dello Stato jugoslavo, dall'altra gli irredentisti italiani che chiedevano il sostegno militare italiano e l'annessione all'Italia. Gli Alleati, quindi, per evitare che la situazione si trasformasse in una crisi di confine tra Roma e Belgrado, decisero di sostituire le truppe slave con un'occupazione interalleata, composta da francesi, americani e inglesi. Il 17 novembre arrivarono anche carabinieri e granatieri italiani, accolti festosamente dai fiumani di origine italiana.

ANNO 43 - N. 309 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 | Il Venerdì | Il Corriere del Piacere

L'Austria ha capitolato

Vincitori!
 4 novembre, ore 15.
 La guerra contro l'Austria è finita. Il 4 novembre, alle ore 15, il generale austriaco, il conte di Tullio, ha firmato a Villa Giusti, presso Padova, l'armistizio con il generale italiano, il conte Diaz. L'armistizio è stato firmato 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.

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.

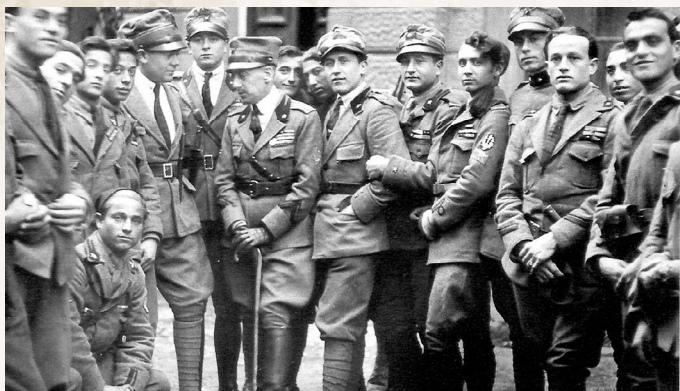
Gene si libera presto
 Gene si libera presto. Le truppe italiane stanno per entrare in città. Le ostilità per terra, per mare e per aria su tutte le fronti dell'Austria-Ungheria sono state sospese dalle ore 15 di oggi, 4 novembre. DIAZ.

La grandiosa manovra che condusse alla vittoria.
 La grandiosa manovra che condusse alla vittoria. Le truppe italiane stanno per entrare in città. 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.

L'Italia rimane 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. 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.



Secondo atto - Fiume nel 1919



In giugno scoppiano tre giorni di tafferugli e scontri tra soldati italiani e irredentisti fiumani contro i soldati francesi delle truppe di occupazione, i cosiddetti “Vespri fiumani”. La Commissione interalleata di guerra ordinò l’allontanamento delle unità italiane coinvolte, i granatieri sardi guidati dal maggiore Carlo Reina. I soldati italiani irredentisti, acuartierati a Ronchi di Monfalcone, vicino a Trieste, iniziano a cospirare per tornare a Fiume, al motto di: “Fiume o morte!”. Hanno bisogno di una voce forte per sollevare l’opinione pubblica e chiedono aiuto a Gabriele D’Annunzio.

Il 12 settembre, partendo da Ronchi e affiancato da Carlo Reina e da altri ufficiali e Arditi, tra cui Guido Keller, alla testa di una colonna ribelle di soldati italiani, cui si uniscono i volontari irredentisti di Host-Venturi, D’Annunzio arriva a Fiume, acclamato dalla popolazione italiana.

Nominato governatore della città, assume il nome di Comandante.

Nei giorni successivi le truppe alleate decideranno di lasciare la città, mentre al generale Pittaluga, al comando delle truppe regolari italiane, viene ordinato di partire.



A fine settembre arriva a Fiume l’artista futurista Filippo Tommaso Marinetti.

Il governo italiano guidato dal primo ministro Nitti impone l’embargo alla città di Fiume, situazione salvata dall’intervento della Croce Rossa, che permette l’arrivo di rifornimenti di viveri.

Nel frattempo, proseguono le trattative tra Badoglio, incaricato da Nitti di trovare un accordo con i ribelli, e D’Annunzio, che non vuole cedere alle pressioni italiane.

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 11.43 GABRIELE D'ANNUNZIO alla testa di manipoli dell'esercito inserti e trascinati al grido di „FIUME O MORTE“ entrava in Fiume, obbligando il corpo interalleato a ritirarsi nelle caserme 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.



City of Lies

un larp di Matija Mihoković, Nena Brozan Perišić, Francesco Pregliasco, Helena Panijan, Mile Perić, Ivan Mosca

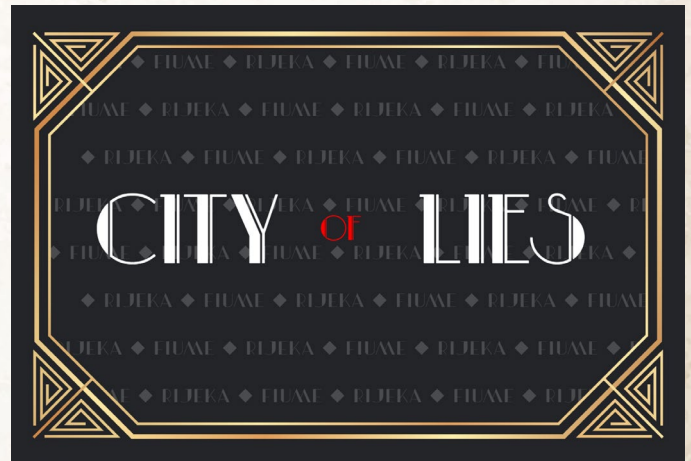
City of Lies è un LARP (Live Action Role Play) da camera sui regimi autoritari e le bugie della propaganda durante l'occupazione di D'Annunzio a Fiume (Rijeka). In questo LARP da camera potrai sperimentare il rapporto tra un governo oppressivo e la stampa a Fiume nel 1920, durante il regime dell'eccentrico avventuriero e poeta Gabriele D'Annunzio.

Il Gioco si svolge in due stanze:

- ◇ **Nella prima stanza**, vestirai i panni di uno stretto collaboratore di D'Annunzio, il carismatico leader dell'impresa fiumana, che potrebbe ispirarvi o deludervi.
- ◇ **Nell'altra stanza**, sarai parte della redazione de **Il Nuovo Foglio**, l'ufficio del giornale locale, dove potrai esplorare il tema della propaganda e la realtà che si scontrano. Nella redazione, diversi gruppi, come i nazionalisti croati, gli irredentisti italiani, gli operai e altre fazioni di Fiume, cercheranno di far sentire la loro voce e di pubblicarla, ma i loro sforzi saranno oscurati dalle bugie della propaganda dannunziana?

L'arrivo di un famoso corrispondente straniero provoca un certo scompiglio nella vita del giornale: tutti i gruppi della città vogliono incontrare il partito neutrale per diffondere il loro messaggio.

Ci sarà un giro di informazioni tra le due sale. Un **telefono** collega la sala riunioni del gabinetto di D'Annunzio con la redazione de **Il Nuovo Foglio**. Durante il gioco, discuterai e negozierai con gli altri giocatori il futuro di Fiume, trasmettendo le informazioni tra le due stanze tramite **messaggi scritti** e **telefonate**. Il gioco intende stimolare la curiosità sul periodo della crisi di Fiume e sul funzionamento della propaganda.



Genere storico, politico, LARP da camera in due stanze.

Temi propaganda, regime, autoritario, giornalismo vs. propaganda, propaganda vs. realtà

Numero di giocatori 10-14 giocatori

Personaggi 14 personaggi (5 donna, 9 uomini)

Struttura 2 atti - presentare un'edizione mattutina e una serale del giornale

Limite d'età 18+

Durata 4 ore

Architettura del gioco 2 camere separate e una zona Game Master

Estetico può essere giocato in modo simbolico o con un approccio di illusione a 360°, o con una via di mezzo.

Possibili fattori scatenanti uso di droghe, dittatura, sessismo e misoginia, fascismo, nazionalismo

Facilitatori 3 Game Master Characters (GMC)

- ◇ Uno che interpreta **D'Annunzio** al telefono, e che si occupa della stampa dei giornali
- ◇ Uno che interpreta **Francesco/a Matetich** designato per la redazione
- ◇ Uno che interpreta **Laszlo Horvat** servitore e messaggero designato per il Palazzo del Governatore.

I. Preparazione & Workshop

Durata: 30-45 minutes

In qualità di facilitatore, dovrai preparare le due stanze e l'allestimento tecnico per il gioco. Avrai bisogno di una stanza più piccola che funga da sala riunioni per il gabinetto di D'Annunzio della cerchia ristretta nel Palazzo del Governatore, e di una seconda più grande, che funga da redazione de Il Nuovo Foglio e da hall del Grand Hotel Europa dove i giornalisti incontrano i loro intervistati.

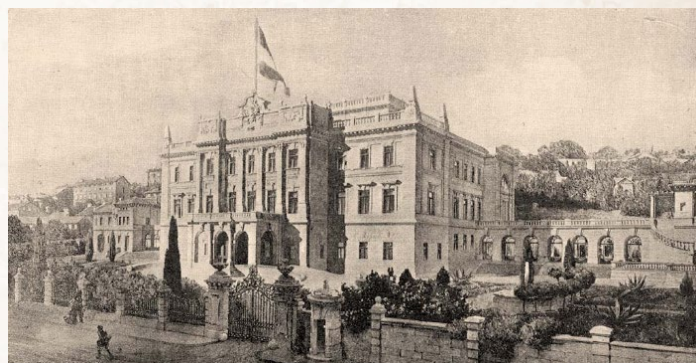
1. Palazzo del Governatore

[!\[\]\(3342c215b2a8b663596a81468d5dc314_img.jpg\) Palazzo del Governatore](#)

Nella stanza in cui gli stretti collaboratori di D'Annunzio si riuniscono per decidere il destino della città sono necessarie almeno 5-6 sedie e un tavolo. Preferibilmente, anche qualche sedia in un angolo tranquillo dove i giocatori possano andare a parlare da soli.

Il telefono deve essere collocato in un angolo della stanza o in un punto in cui le conversazioni al telefono e quelle al tavolo non interferiscono troppo.

Utilizza i manifesti della **Reggenza italiana del Carnaro** (pagina 129) per decorare gli interni. Se possibile, appendi una bandiera italiana e il ritratto di **Gabriele D'Annunzio** (pagina 130). Sul tavolo, posiziona alcune **mappe di Fiume** (pagina 133) e alcuni **documenti rilevanti** (Zanella - pagina 142), Posiziona sul tavolo l'ordine del giorno della **Riunione Serale**. (pagina 137).



2. Il Nuovo Foglio & la Hall del Grand Hotel Europa

[!\[\]\(23a2e9ddc7bb0ef55393d38b772a848d_img.jpg\) Hotel Europa](#)

Per la seconda sala, allestire in due aree separate:

- ◇ Redazione del giornale di Fiume
- ◇ Hall dell'Hotel Europa.

Per la redazione de Il Nuovo Foglio, serviranno **una o due scrivanie con computer portatili** che fungano da macchine da scrivere. Stampa le immagini delle **macchine da scrivere** (pagina 125) per il retro dei computer. Saranno necessarie anche **alcune sedie**. Cerca di creare un ambiente di lavoro da ufficio. Affiggi due o più **manifesti de Il Nuovo Foglio** (pagina 127) in un luogo ben visibile.

Per la hall del **Grand Hotel Europa**: prepara **sedie e tavolini** e crea un ambiente adatto alle interviste e agli incontri con la stampa. Per la nostra storia, la sede del giornale si trova all'interno del Grand Hotel Europa, per questo i giornalisti invitano i loro contatti e gli intervistati in questo luogo per incontrarli.



3. Impostazione tecnica - Telefoni e macchine da scrivere

Telefoni: Per i telefoni, predisponi **3 cellulari** - uno per il Palazzo del Governatore, uno per la redazione de Il Nuovo Foglio e uno per il master del gioco, che interpreta D'Annunzio. Assicurati di rinominare i numeri di telefono rispettivamente per tutta la durata del gioco. Se hai accesso ai classici telefoni ancora funzionanti degli anni '20, sentiti libero di usarli, ma per gli scopi del gioco sono adatti i telefoni cellulari. Predisponi un'area libera per i telefoni, utilizzando **le immagini dei vecchi telefoni** (pagina 126) per farli assomigliare a dei veri e propri vecchi telefoni. Se possibile, collega i cellulari a un caricabatteria. I giocatori devono essere indirizzati ad usare i telefoni come se fossero apparecchi d'epoca.

Macchine da scrivere: Predisponi **2 computer portatili** nella redazione de Il Foglio Nuovo, Stampa **l'immagine delle macchine da scrivere** (pagina 125) per il retro dei computer portatili.

Se hai accesso alle macchine da scrivere classiche, puoi usarle come oggetti di scena, ma fai scrivere gli articoli ai giocatori su computer portatili. Prepara e apri **la presentazione de Il Nuovo Foglio** ([Google Slides - URL](#)) su tutti i portatili. Il **terzo portatile** deve essere gestito da uno dei Master e deve aver accesso a una stampante. Tutti i portatili avranno lo stesso file condiviso aperto di Google Slides. Sui

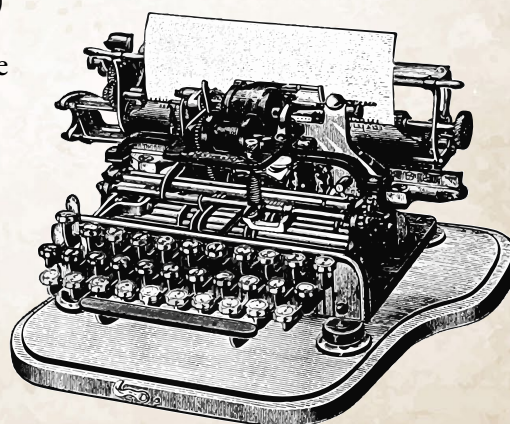
portatili a disposizione dei giocatori, le slide devono essere impostate a schermo intero. Il Master stamperà le edizioni del giornale dopo la scadenza del termine per la stampa e quando il Master della redazione darà il suo via libera.

Cosa è necessario per l'allestimento dello scenario City of Lies?

- ◇ 2 stanze separate
- ◇ 3 telefoni cellulari
- ◇ 3 computer - tutti impostati sul file Google Slides
- ◇ Una stampante
- ◇ Diversi sedie e tavoli
- ◇ Carta e/o quaderni per prendere appunti
- ◇ Stampa del materiale necessario e delle schede dei personaggi

Materials To Be Printed

- ◇ Schede dei personaggi
- ◇ Immagini del telefono (entrambe le stanze)
- ◇ Immagini di macchine da scrivere (Il Nuovo Foglio)
- ◇ Poster de Il Nuovo Foglio
- ◇ Agenda del Consiglio di Fiume (Palazzo del Governatore)
- ◇ Mappe di Fiume (Palazzo del Governatore)
- ◇ Manifesti della Reggenza del Carnaro (Palazzo del Governo)
- ◇ Ritratto di Gabriele D'Annunzio (in entrambe le strade)
- ◇ Lettere



II. Workshop, Briefing e spiegazione del gioco ai giocatori

Durata: 30-45 minuti

1. **Introduzione:** Inizia leggendo ad alta voce l'introduzione del gioco dall'inizio del capitolo o riformulate con parole tue
2. **Prologo storico:** successivamente, leggi il prologo storico
3. **Meccaniche di gioco:** introduci i giocatori alle meccaniche di gioco
4. **Linea temporale**
5. **Personaggi e compiti del Game Master**
6. **Personaggi e casting**
7. **Workshop sui gruppi di personaggi**
 - a. Giornalisti e civili
 - b. Palazzo del Governatore

2. Prologo storico

City of Lies è ambientato a Fiume (Rijeka) in un giorno del 1920 durante l'occupazione dell'eccentrico poeta, avventuriero e politico italiano Gabriele D'Annunzio. Il contesto storico, sebbene accurato, è fortemente sintetizzato per fornire uno sfondo simbolico e giocabile per esplorare il tema della propaganda.

Inizia leggendo ad alta voce il testo seguente o riformulando con parole tue:

Prima della Grande Guerra, la città di Fiume era un importante porto marittimo della monarchia austro-ungarica e una città multiculturale di italiani, croati, ungheresi e molti altri. Dopo la Grande Guerra, Fiume divenne una città-stato indipendente. Tuttavia, fu immediatamente occupata dalle forze irredentiste italiane guidate da D'Annunzio, che rivendicarono la città per l'Italia. D'Annunzio chiamò la sua occupazione "Impresa di Fiume" e creò uno pseudo-stato

italiano non riconosciuto: La Reggenza del Carnaro. L'intero rituale del fascismo fu inventato da D'Annunzio a Fiume, compresi il discorso dal balcone, il saluto romano e il dialogo retorico con la folla. La sua leadership è considerata un precursore del fascismo italiano, anche se fondeva insieme molte ideologie, come il futurismo e il socialismo. Dietro questa facciata progressista, il regime di D'Annunzio era oppressivo, governava Fiume come un dittatore e si affidava alla forza bruta dei suoi seguaci in camicia nera, gli Arditi, e alla repressione del dissenso con le armi. Per tutta la durata del regno di D'Annunzio, il governo italiano bloccò il porto di Fiume e il neonato Regno dei Serbi, Croati e Sloveni mise sotto embargo il commercio dalla terraferma alla città. Questo ostacolò la produzione e l'approvvigionamento di beni e provocò carenze alimentari e scioperi.

Chi era Gabriele D'Annunzio? Provocatore di professione, fu a capo del primo Regime fascista del mondo e condusse una vita senza precedenti. In Italia è chiamato "Il Vate" - "Il Poeta" e stimato come uno dei grandi scrittori del '900. Durante la Prima Guerra Mondiale, D'Annunzio divenne un eroe di guerra italiano, un asso del volo che perse un occhio in combattimento. Sganciò volantini di propaganda provocatori sull'Italia mentre osava un volo su Vienna. La sua impresa più grande avvenne quando, dopo la fine della guerra, guidò un esercito di disertori alla conquista di Fiume.

3. Regole generali e meccaniche di gioco

Cellulare

Entrambe le stanze hanno un telefono. Il ruolo del telefono classico è svolto da due telefoni cellulari, oppure, se possibile, dei telefoni collegati ai loro caricabatteria in modo da incoraggiare i giocatori a usarli come telefoni classici, invece che cellulari. Un telefono si trova nel Palazzo del Governatore, l'altro nella redazione de Il Nuovo Foglio.

Messaggi

È possibile inviare messaggi scritti ai propri contatti seduti nell'altra stanza. I messaggi impiegano circa 5-7 minuti per arrivare a destinazione e vengono consegnati dai Game Master, che agiscono come personale, guardie, servitori, corrieri, addetti ai giornali ecc. I due GMC designati per le stanze devono creare un sistema per rendere lo scambio

di messaggi il più fluido possibile. Ci saranno due ciotole o cappelli, uno per ogni stanza, posizionati in un punto tra le due stanze, in cui i GMC passano ogni 5-7 minuti per controllare i messaggi in arrivo e lasciare lì quelli della loro parte.

Cambiare stanza

Come regola generale, i personaggi non possono spostarsi tra le stanze. Tuttavia, possono accadere cose che costringono alcuni personaggi a farlo. Potrebbero esserci inviti da parte di D'Annunzio o del suo gabinetto (Palazzo del Governatore), o altri eventi all'interno del gioco.

Macchine da scrivere e da stampa

I giornali saranno stampati due volte durante il gioco. Ci saranno un'edizione mattutina e una serale.

- ◇ **Edizione Mattutina** sarà stampata a metà del gioco e distribuita in entrambe le sale.
- ◇ **Edizione serale** sarà distribuita prima della fine del gioco, e, dopo le reazioni all'Edizione della sera, il gioco passerà alla parte finale, l'Epilogo.

4. Cronologia del gioco

Il gioco inizia con una riunione serale del Gabinetto nell'ufficio del Governatore e una sessione di interviste serali all'Hotel Europa.

- ◇ **Atto 1** - Lavorare per l'edizione del mattino. Dura 45 minuti, fino alla scadenza della stampa e alla stampa dell'Edizione Mattutina. Aggiungi circa 10 minuti per la stampa del giornale e le reazioni dei personaggi alla sua lettura. Dopodiché, il gioco passa all'Atto 2 senza soluzione di continuità.
- ◇ **Atto 2 - Edizione serale** dura 45 minuti fino alla scadenza della stampa, alla stampa del giornale della sera e alle reazioni al giornale della sera. Lasciare almeno 10-15 minuti di gioco per consentire ai personaggi di reagire all'edizione serale.
- ◇ **Fine del gioco ed epilogo** - riunite tutti nella sala più grande, dove avviene la fine del gioco con quattro brevi discorsi - 1 ministro del governo, 1 giornalista, 1 civile e il corrispondente del Daily Telegraph, J. N. MacDonald, concludono l'epilogo con i loro riassunti. Il corrispondente estero deciderà cosa verrà stampato sul Daily Telegraph e concluderà il gioco con un breve epilogo pubblico.

CITY OF LIES - TIMELINE Example

Esempio	Tempo assolu- to (in min)	What happens
15:00	-60	Iniziano i preparativi
16:00	00	Inizio workshop
16:45	45	Fine workshop
17:00	60	TIME IN - Lavoro edizione del mattino - Inizio ATTO 1
17:35	95	AFFRETTATI! Dobbiamo stampare!
17:45	105	L'edizione del mattino deve essere terminata
17:55	115	Consegna del giornale del mattino - 4 copie consegnate: 2 per camera
18:05	125	L'ufficio di D'Annunzio e del Governatore reagisce alla notizia. (Cambio obbligatorio; possibilità di licenziamento) - Inizio dell'ATTO 2
18:05	125	Lavorare all'edizione serale
18:30	145	AFFRETTATI! Dobbiamo stampare!
18:40	155	L'edizione serale deve essere stampare
18:50	165	Consegna del giornale della sera - Il Nuovo Foglio, i civili e l'Ufficio del Governatore reagiscono alla notizia
19:00	175	Epiloghi - Riunire tutti nella sala più grande per gli epiloghi (1 ministro, 1 giornalista, 1 civile - finire con il Daily Telegraph).
19:15	190	Debriefing e feedback

5. Personaggi del Game Master (GMC)

I facilitatori, o Game Master, avranno un ruolo attivo nella gestione del gioco e interagiranno con i giocatori interpretando i Game Master Character (GMC).

Gabriele D'Annunzio - D'Annunzio stesso non sarà fisicamente presente nel gioco. Sta... incontrando un'amante, ... scrivendo una poesia, ... ricevendo una telefonata da Mussolini, ... dormendo, ... prendendo le sue ... ah... medicine (cocaina), ... ha delle signore a casa ecc. Sentitevi liberi di usare diverse scuse per la sua assenza. Ciononostante, la sua presenza incomberà sulle stanze.

[🔗 Gabriele D'Annunzio](#)

- ◇ **Presenza telefonica:** Nei panni di D'Annunzio, dovrai fare sporadiche telefonate alla sala del Palazzo del Governatore o alla redazione del Nuovo Foglio, ma non essere fisicamente presente. Fai in modo che i giocatori sentano la sua presenza opprimente in tua assenza.
- ◇ **Cambio di stanza obbligatorio per i giocatori dopo l'ATTO 1** - D'Annunzio deve reagire ai giornali - dopo l'edizione del mattino fai sapere a uno o due giocatori che vuoi licenziare uno dei giornalisti e convocalo al Palazzo del Governatore. Chiedi a uno dei personaggi presenti nel Palazzo del Governatore di scendere in redazione per supervisionare l'edizione successiva.
- ◇ **Laptop e stampa:** È consigliabile che questo GMC si occupi del 3° computer portatile e della stampa dei giornali, oltre che dei compiti di servizio per il Palazzo del Governatore.

Francesco/a Matetich - segretario di redazione de Il Nuovo Foglio. Master di gioco per giornalisti e civili. Annuncia l'avvicinarsi delle scadenze per la stampa.

- ◇ **Servizio di messaggeria** - Consegna i messaggi tra le stanze.
- ◇ **Servizio di stampa** - Verificare con l'altro GMC la stampa. Consegna la stampa alle camere.

Laszlo Horvat - Segretario del Palazzo del Governatore

- ◇ **Palazzo del Governatore, Servizio di assistenza:** Sii presente nella stanza per avere il polso della situazione su come sta andando il gioco; stai spesso nella stanza, se possibile interpretando un servitore, una guardia o un messaggero.
- ◇ **Servizio di messaggeria** - Consegna i messaggi tra le stanze.
- ◇ **Lettere per il Palazzo del Governatore:**
 - **Una lettera di Mussolini** (pagina 146) deve essere consegnata al Palazzo del Governatore durante l'Atto 1 - questa lettera promette il sostegno di Mussolini a Fiume.
 - **Il telegramma del generale Badoglio** (pagina 148) dovrebbe arrivare alla fine della metà del secondo atto: si tratta di una lettera sulla mobilitazione dell'esercito italiano contro Fiume.

6. Personaggi- Scelta e casting

Il gioco ha **14 personaggi pre-scritti** (pagina 152). Come facilitatore, hai almeno tre possibili approcci al casting. La prima opzione è lasciare che i giocatori scelgano i personaggi che preferiscono, basandosi sulle brevi descrizioni fornite durante il workshop. La seconda opzione prevede che sia tu a scegliere i personaggi come meglio credi. Ti consigliamo di farlo solo se conosci bene i giocatori; in alternativa, si può creare, in anticipo, un questionario di casting per raccogliere le preferenze dei partecipanti e quindi procedere all'assegnazione. In ogni caso, è necessario dare ai giocatori il tempo di leggere **l'elenco dei personaggi pubblici** (pagina 150). Dopo che i personaggi sono stati scelti, lascia ai giocatori il tempo necessario per leggere i loro personaggi e porre eventuali domande.

Questo scenario è giocabile con un minimo di 10 giocatori. La configurazione suggerita per la **versione a 10 giocatori** è: 4 personaggi del Palazzo del Governatore, 2 giornalisti e MacDonald de Il Nuovo Foglio e 3 civili fiumani.

7. Workshop di gruppo sul personaggio

Dividere i giocatori nei loro gruppi di personaggi.

Dopo che i giocatori hanno scelto i loro personaggi, dividili in gruppi e portali nelle rispettive stanze per i workshop.

Ci sono **3 gruppi di personaggi**:

1. I personaggi del **Gabinetto di D'Annunzio** si recano al Palazzo del Governatore. Rappresentano la Politica e la Propaganda della Reggenza del Carnaro.
2. I **giornalisti** si recano nella redazione de Il Nuovo Foglio/ Grand Hotel Europa.
3. I **Civili** rappresentano la realtà della città e sono le voci di Fiume. Vanno alla redazione de Il Nuovo Foglio / Grand Hotel Europa.

Workshop per Giornalisti e Civili

.....
Il Nuovo Foglio di Fiume (precedentemente noto come Novi List) è il quotidiano del mattino e della sera che ha la maggiore distribuzione nella città di Fiume. Anche con la Reggenza del Carnaro e il regime dannunziano, mantiene una certa indipendenza.
.....

È un giornale fittizio di Fiume, inventato per questo gioco. Il riferimento è al Novi List, il più antico giornale della Croazia, fondato a Fiume nel 1900. Gli uffici de Il Nuovo Foglio si trovano nell'edificio dell'Hotel Europa.

Briefing per i giornalisti:

Come giornalisti, vorrete raccontare gli eventi importanti che accadono a Fiume. Ognuno di voi ha i suoi pregiudizi, può essere a favore di D'Annunzio, può essere contro di lui e può avere altre lealtà.

Il punto centrale del gioco è: cosa verrà pubblicato sul giornale? Questo determinerà il modo in cui si concluderà il gioco e quali obiettivi verranno raggiunti.

◇ I giornalisti riceveranno una semplice [impaginazione del giornale](#) (la prima pagina) con lo spazio per inserire 3 notizie su 3 temi diversi.

◇ Per ogni notizia dovranno scrivere: **il titolo, il sottotitolo, la prima frase** (l'articolo poi "segue a pagina XX", cioè è fuori campo, non viene mostrato nel larp).

◇ Ci saranno **due edizioni successive** del giornale: il **giornale del mattino** (Atto 1) e successivamente il **giornale della sera** (Atto 2) che aggiorna e "sostituisce" di fatto l'edizione del mattino.

Ogni edizione deve contenere una notizia (molto breve) **su 3 temi diversi**:

1. Industria & Scioperi: com'è la situazione delle fabbriche e dei lavoratori? Ci sono scioperi? Come procede la produzione industriale? Questo articolo potrebbe essere:

- d. **favorevole agli scioperanti** (se menziona gli scioperi e li descrive come giustificati, **o almeno come efficaci nel compromettere la produzione**); oppure potrebbe essere
- e. **favorevole agli industriali** (se dice che non ci sono scioperi, o se parla degli scioperi **in modo particolarmente negativo**, ad esempio accusando gli scioperanti di essere agenti nemici, traditori, criminali, ecc.)

2. Embargo: come sta influenzando la città? La gente è impoverita o affamata? Quando e come finirà l'embargo? Questo articolo potrebbe essere:

- f. **Favorevole a D'Annunzio**, se riduce al minimo l'impatto dell'embargo
- g. **Favorevole alle persone**, se denuncia l'embargo come crudele/disumano, chiede aiuto internazionale, ecc.

3. Identità, cultura e lingua: quale sarà il futuro di Fiume? (con l'Italia, con il Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni, o indipendente). E soprattutto, **qual è la volontà dei fiumani** su questo tema?

Briefing per i Civili

Voi rappresentate le opinioni prevalenti nella città e la realtà fiumana, siete le Voci di Fiume. Siete intervistati o informatori del giornale.

Meccanica della Voce di Fiume - Durante l'Atto (Giornale del mattino, Giornale della sera) si può sussurrare una frase di 2 parole all'orecchio di un giornalista: il giornalista deve inserire quella frase in uno degli articoli. Qualsiasi personaggio civile può utilizzare questa meccanica. Preferibilmente presenta il funzionamento di questa meccanica a tutti i giocatori presenti nella stanza.

Giornalisti & Civili Presentazioni & Relazioni

Formate un cerchio ed eseguite gli esercizi di conoscenza che seguono...

- ◇ Dite il nome del vostro personaggio e la vostra professione, se avete un'opinione forte su un argomento condividetela!
- ◇ Esprimete una frase su una persona che avete scelto di conoscere: come vi conoscete? Può essere un collegamento già scritto o uno nuovo appena inventato.

Workshop per il Gabinetto di D'Annunzio - Palazzo del Governatore

Voi rappresentate il potere e il governo di Gabriele D'Annunzio e della Reggenza del Carnaro. Siete i membri del suo gabinetto, il suo Consiglio dei Migliori. Siete i suoi fidati consiglieri. Una decisione a maggioranza in questo consiglio beneficerà sicuramente il grande leader, Il Comandante e Vate e Duce.

Metti in sala **l'ordine del giorno del Consiglio** (pagina 144) stampato in almeno 2 copie

Le decisioni del gabinetto riguardano i **3 (+1) temi principali** degli articoli di giornale:

1. Identità fiumana: Cosa volete per Fiume? Deve rimanere multiculturale o deve essere solo italiana? La lingua croata dovrebbe essere bandita dalle scuole

(e con quale severità)? Quale segno simbolico o monumento o evento dovrebbe essere ricordato in città?

2. Sciopero in fabbrica: Fiume dovrebbe interrompere lo sciopero OPPURE lasciarlo continuare OPPURE spingere i proprietari a concedere qualcosa... Qual è l'impatto di tutto ciò? Come si collega esattamente alla questione "decidere cosa pubblicare sullo sciopero" che affrontano i giornalisti?

3. Embargo: Fiume dovrebbe finanziare un'operazione di pirateria OPPURE assumere contrabbandieri OPPURE accettare un'offerta di aiuto "scomoda", che potrebbe essere una sconfitta propagandistica, o che comprometterebbe Fiume con l'Italia o con il Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni, o con entrambi.

+1 Direttore del giornale: Il nuovo direttore del giornale Il Nuovo Foglio deve essere scelto tra alcuni candidati. Questo dovrebbe avvenire durante il secondo atto. È un modo per sottolineare dove risiede il potere "effettivo". È un'ulteriore dinamica esplicita di collegamento tra le stanze, e la confusione generata nella stanza del giornale dovrebbe essere divertente per i giornalisti.

Decisioni: È possibile prendere decisioni a maggioranza semplice. Se siete giunti a una decisione su una questione, informate il GMC assegnato al vostro gruppo di personaggi. Egli prenderà le disposizioni necessarie e vi informerà delle eventuali conseguenze.

Personaggi del Palazzo del Governatore Presentazioni & Relazioni

Formate un cerchio ed eseguite gli esercizi di conoscenza che seguono...

- ◇ Dite il nome del vostro personaggio e la vostra professione, se avete un'opinione forte su un argomento condividetela!
- ◇ Esprimete una frase su una persona che avete scelto di conoscere: come vi conoscete? Può essere un collegamento già scritto o uno nuovo appena inventato.

Workshop Due Stanze

- ◇ **Introduzione dei personaggi e Calibrazione:** Riunite tutti i giocatori e chiedete loro di presentare di nuovo brevemente il loro personaggio. Mettendosi in cerchio, ciascuno dichiara il nome e la professione del proprio personaggio.
- ◇ **Creare relazioni tra le stanze:** Crea un legame con un personaggio in un'altra stanza. Può trattarsi di un legame già scritto o di uno nuovo appena inventato.
- ◇ Lasciate ai giocatori il tempo di discutere le loro relazioni e di calibrare prima dell'inizio della partita.

Aggiunta suggerita - Meccanica dei Dossier

Se si ha tempo per preparare il gioco, si consiglia vivamente di creare dei dossier sia per il Palazzo del Governatore sia per la Sala Stampa come piccolo archivio. Può trattarsi di un raccoglitore ad anelli o di una cartellina, contenente singoli fogli (o cartelle più piccole) su questioni specifiche e persone specifiche. Quindi, se un giocatore del Palazzo non conosce la fabbrica Whitehead, la situazione dell'embargo, chi è Anton Forza, può leggere il breve "dossier" su questo argomento. In alternativa, i briefing storici e le schede dei personaggi di questo scenario possono essere formattati in paragrafi con un aspetto d'epoca, dare loro un bel titolo e stampare ogni paragrafo come un "dossier" su quell'argomento.

III. Debriefing

Alla fine del larp, i GM riuniscono i partecipanti e conducono gli esercizi di debriefing e le riflessioni. Come facilitatore, guiderai i giocatori a riflettere sul gioco in relazione a ciò che hanno vissuto, ma anche dal punto di vista di ciò che hanno imparato e di ciò che possono portare con sé, e di come la loro esperienza sia stata rilevante per la questione della propaganda oggi.

Il processo ha **2 fasi**:

1. Leggete l'**epilogo storico**
2. **Domande:** Chiedete a tutti i giocatori di riunirsi in cerchio e di esaminare con loro almeno 3 delle domande elencate. and go through at least 3 of the listed questions with them.

Historical Epilogue

.....
Il governo italiano non accettò mai l'offerta di Fiume da parte di D'Annunzio, ma firmò un trattato con il Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni, confermando lo status di città indipendente

In risposta, D'Annunzio dichiarò guerra all'Italia, dando luogo al "Natale di sangue", l'attacco della Regia Marina Italiana nel Natale del 1920, che alla fine ripristinò la libertà della città ed espulse D'Annunzio e la sua legione.

D'Annunzio finì in un esilio strettamente sorvegliato sul lago di Garda, in Italia. Pur avendo ispirato Mussolini, non poté mai più influenzare attivamente la politica italiana.

Dopo un breve periodo come città-stato libera, un colpo di stato fascista rovesciò il governo autonomo e Fiume fu annessa all'Italia nel 1924.
.....

Domande per il debriefing

1. Dove è finito il tuo personaggio?
2. Qual è il momento preferito che vorresti condividere?
3. Potresti condividere un pensiero e/o una sensazione su questa esperienza?
4. Che cosa ha rappresentato per te il gioco?
5. Come si riflettono gli eventi del gioco sulla propaganda di oggi?

APPENDICE I

Materiale Grafico del gioco



W

UNDERWOOD STANDARD PORTABLE TYPEWRITER

UNDERWOOD

FIG
CAP
Z 1/2
X 1/4
C 3/4
V
B
N
M
?
:
CAP
A

D
F
G
H
I
K
L
BACK SPACE

Q
W
E
R
T
Y
U
I
O
P
8
9
0



.....
Stampare l'immagine del telefono per entrambe le stanze.
.....

**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.

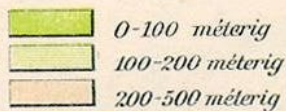
Mérték 1:75.000.



Területe 19.57 ²Klm.

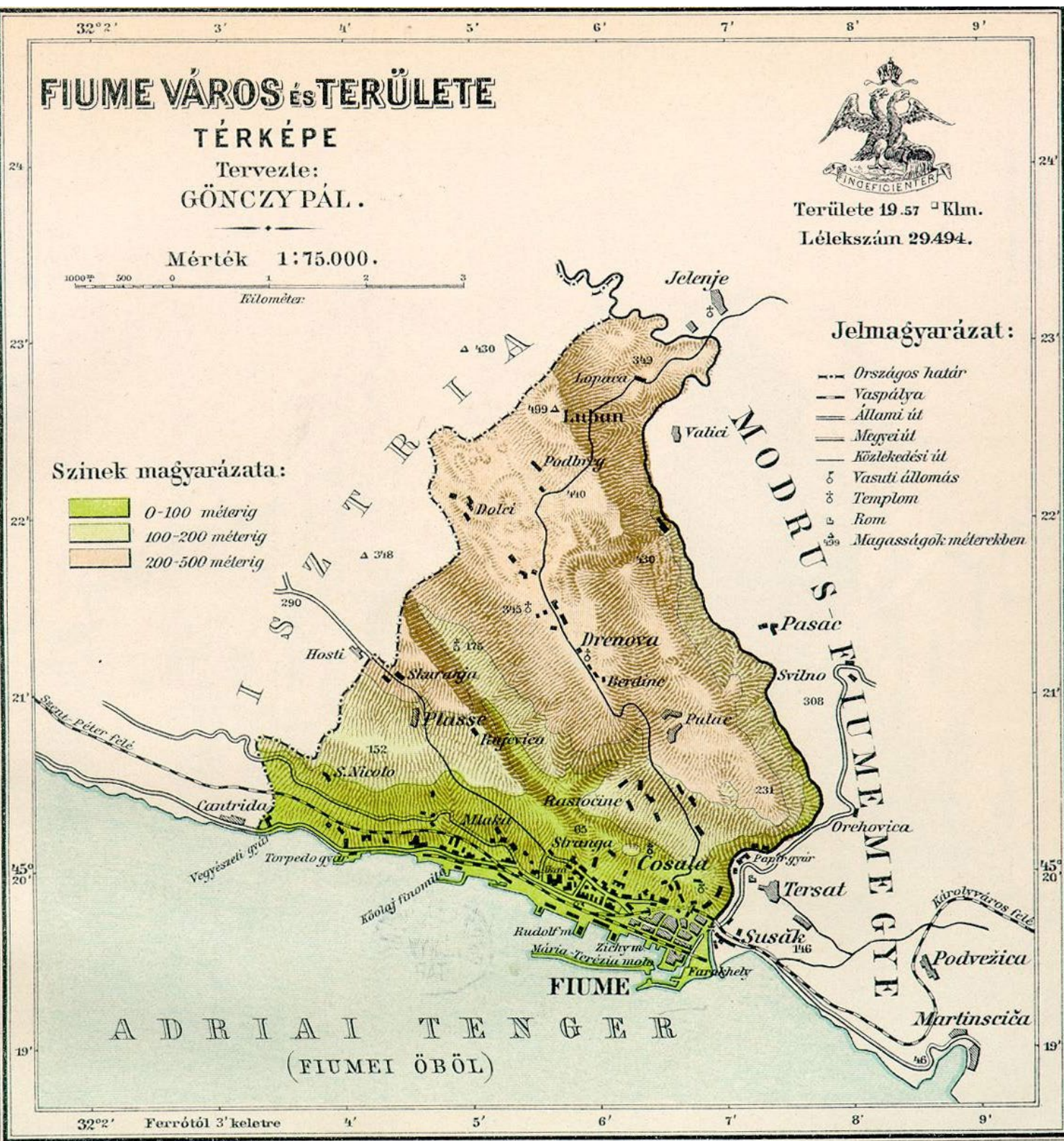
Lélekszám 29494.

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'

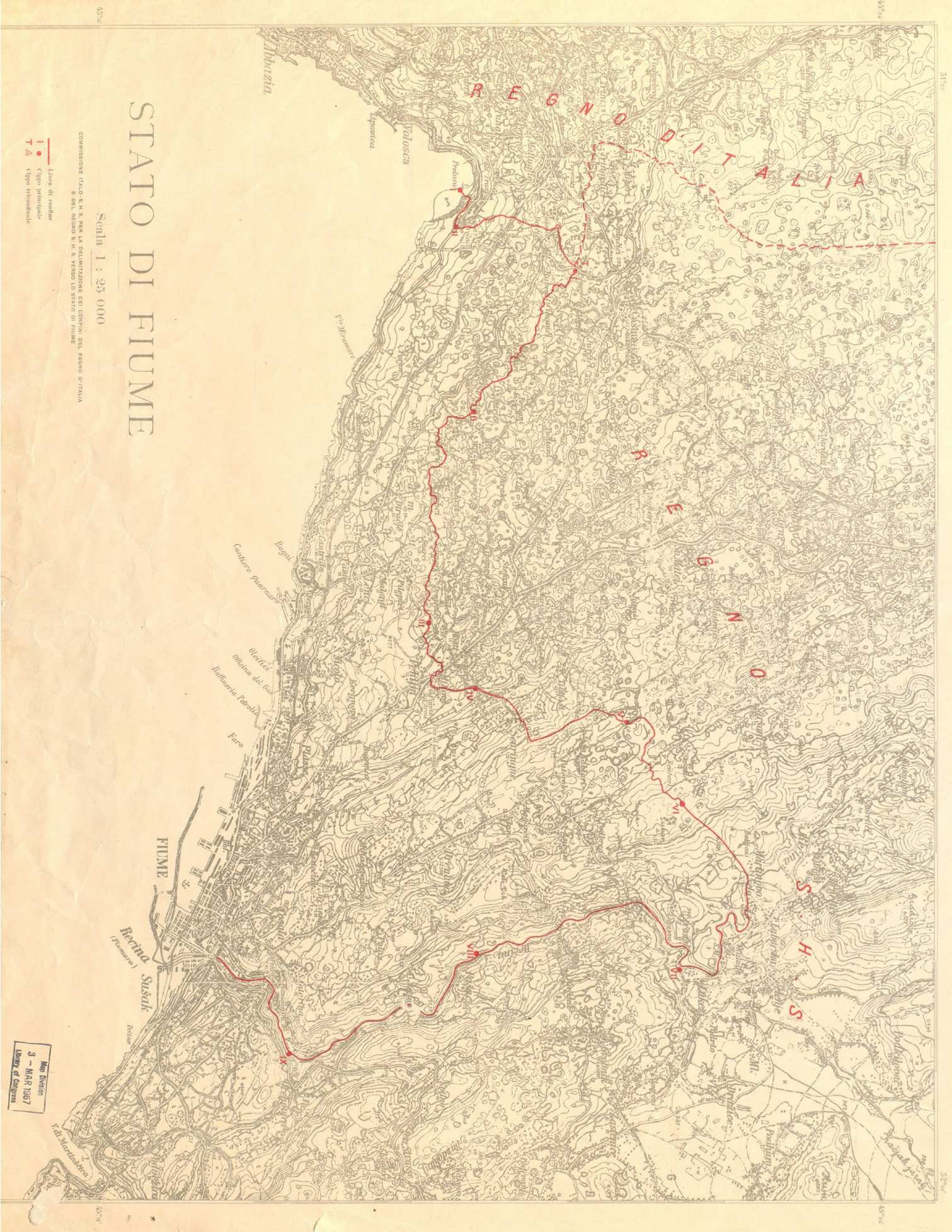
STATO DI FIUME

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
- (tipo periferico)
- 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

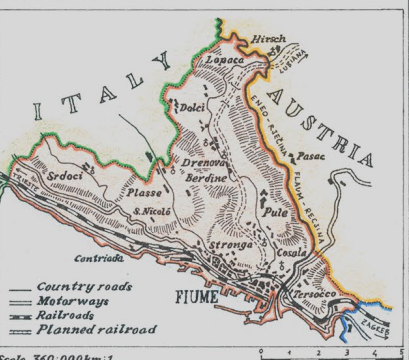
Kilometres 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Statute Miles 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A.D. 1920



CITTÀ LIBERA DI FIUME

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



32°

30°

CONSIGLIO DI FIUME

Mercoledì,
22/03/1920

1920

RIUNIONE SERALE



La Reggenza Italiana del Carnaro, nota anche come “Impresa di Fiume”, è uno stato autoproclamato nella città di Fiume (oggi Rijeka, Croazia) guidato da Gabriele D’Annunzio tra il 1919 e il 1920.

- 01 Scioperi a Fiume
- 02 Embargo e blocchi
- 03 Titoli del giornale

MESSAGGIO DI BENVENUTO

“

Limite al coraggio? Il coraggio non ha limiti.

- Gabriele D'Annunzio



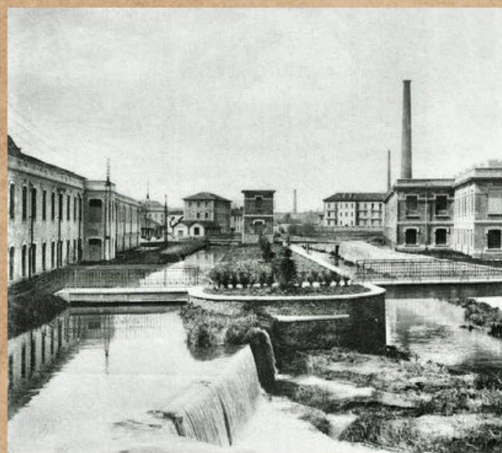
Gabriele D'Annunzio
Comandante e Vate



SCIOPERI A FIUME

**Anche la fabbrica Whitehead
si unisce**

Le fabbriche più importanti di Flume hanno iniziato a scioperare o minacciano di farlo. La produzione si è fermata. La crisi sta per iniziare in tutta la città. Il fatto che tutti gli operai delle fabbriche si uniscano allo sciopero cittadino non è un buon segno per il governo di Flume.





EMBARGO & BLOCCHI



Embargo

L'Italia e il Regno dei Serbi, Croati e Sloveni si rifiutano ancora di commerciare con la Reggenza del Carnaro. La carenza di cibo è già presente, molte persone stanno morendo di fame.

Blocchi navali

Italian navy frequently stops and prevents civilian and trade ships from entering the city of Fiume. Some small vessels can run the blockade, but it is not enough supplies.

Abbiamo bisogno di soluzioni!

TITOLI PER IL GIORNALE



Accordatevi su un titolo che dovrebbe essere inviato a Il Nuovo Foglio di Fiume.

- Icilio Bacci -

RIUNIONE MATTUTINA



La Reggenza italiana del Carnaro, nota anche come "Impresa di Fiume", è uno Stato autoproclamato nella città di Fiume (oggi Rijeka, Croazia) guidato da Gabriele d'Annunzio tra il 1919 e il 1920.



- 01 Gestire il Nuovo Foglio
- 02 Scioperi & Embargo?
- 03 Lingua ufficiale:
Italiano!!!
- 04 Scelta del nuovo
direttore del giornale



PROBLEMI CON IL GIORNALE

MORNING EDITION **IL NUOVO FOGLIO**

Anno 1920, numero 27 **CON LICENZA DEL CONSIGLIO DELLA REGGENZA DEL CARNARO** prezzo: 75 corone fiumane

Technological Breakthrough!!!
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

OREFICERIA **A. GIGANTE** GIOIELLERE
Primo Pubblico del Carnaro
MORETTI

L'Amministrazione della stampa...
REGGENZA ITALIANA DEL CARNARO



ITALIANO: L'UNICA LINGUA UFFICIALE DI FIUME

- Gabriele D'Annunzio



Gabriele D'Annunzio
Comandante e Vate



EMBARGO & SCIOPERI



Cosa fare per
l'embargo?
Cosa fare per gli
scioperi in corso?



HEADLINE FOR THE PAPER



Agree on a headline that should be sent down to Nouvo Foglio del Fiume

- Icilio Bacci -

NB. La fotografia dev'essere 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 fiamme

dimorante a Fiume

in Palazzo del Governo No.

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



Giorno 1920, numero 27

CON LICENZA DEL CONSIGLIO DELLA REGGENZA DEL CARNARO

prezzo: 75 corone fumane

LA GUERRA È FINITA

*Austria e Ungheria
firmano armistizi
separati*

Dal novembre 1918, la confusione e la tensione politica a Fiume sono ai massimi livelli. In dubbio sul futuro della città, filo-italiani e filo-croati si fronteggiano da settimane, in attesa delle decisioni degli Alleati.

(continues on page 2)

Inizia l'occupazione interalleata

*Soldati italiani,
francesi e britannici
in città*

Le truppe italiane arrivarono per prime e non incontrarono resistenza; i croati si ritirarono o si affollarono alla stazione ferroviaria. Poi i francesi, per lo più soldati di colore, occuparono la zona del porto. Per ultima arrivò la fanteria britannica.

(continues on page 5)

I DUE GOVERNI DI FIUME

*Consigli rivali:
Croato-Serbo e
Italiano*

Sia l'Italia che il nuovo Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni rivendicano la sovranità, sulla base delle loro popolazioni etniche "irredentiste" ("non redente"). Il Consiglio nazionale italiano è sostenuto dalla Giovane Fiume.

(continues on page 3)

MARTINI
ITALIAN
Vermouth

The Vermouth from which the "Martini Cocktail" derives its name.

THE WORLD
RENOWNED
Brand

The First Cocktail—
The MARTINI
1 Martini Vermouth
1 Dry Gin
1 Dash Orange Bitter
Shake with ice and strain
Sip neat or with olive

From all Wine Merchants

MARTINI & ROSSI
TORINO . . . ITALY

CITY OF LIES - TIMELINE

TEMPO	TEMPO ASSOLUTO (in min)	COSA SUCCEDA
	-60	Iniziano i preparativi
	00	Inizio workshop
	45	Fine workshop
	60	TIME IN - Lavoro edizione del mattino - Inizio ATTO 1
	95	AFFRETTATI! Dobbiamo stampare!
	105	L'edizione del mattino deve essere terminata
	115	Consegna del giornale del mattino - 4 copie consegnate: 2 per camera
	125	L'ufficio di D'Annunzio e del Governatore reagisce alla notizia. (Cambio obbligatorio; possibilità di licenziamento) - Inizio dell'ATTO 2
	125	Lavorare all'edizione serale
	145	AFFRETTATI! Dobbiamo stampare!
	155	L'edizione serale deve essere stampare
	165	Consegna del giornale della sera - Il Nuovo Foglio, i civili e l'Ufficio del Governatore reagiscono alla notizia
	175	Epiloghi - Riunire tutti nella sala più grande per gli epiloghi (1 ministro, 1 giornalista, 1 civile - finire con il Daily Telegraph).
	190	Debriefing e feedback

APPENDICE 2

LE LETTERE

Caro Vate,

sta arrivando il momento. Come probabilmente avrai letto, abbiamo gestito una raccolta per l'impresa di Fiume da parte del giornale che dirigo, Il Popolo d'Italia.

Molto presto riceverete la prima parte di 857.842 lire: ricevete questi fondi un pochi giorni. Vi ricordo che parte di quanto raccolto sarà inviato alla squadra milanese delle Camicie Nere, che in nome del Manifesto di San Sepolcro, continuerà la lotta per ristabilire l'ordine sociale contro gli scioperi di fabbrica che interessano questo Biennio Rosso.

Mio caro, lottare insieme mi rende così orgoglioso di essere italiano.

Cordiali saluti,

Benito

Caro Vate,

sta arrivando il momento. Come probabilmente avrai letto, abbiamo gestito una raccolta per l'impresa di Fiume da parte del giornale che dirigo, Il Popolo d'Italia.

Molto presto riceverete la prima parte di 857.842 lire: ricevete questi fondi un pochi giorni. Vi ricordo che parte di quanto raccolto sarà inviato alla squadra milanese delle Camicie Nere, che in nome del Manifesto di San Sepolcro, continuerà la lotta per ristabilire l'ordine sociale contro gli scioperi di fabbrica che interessano questo Biennio Rosso.

Mio caro, lottare insieme mi rende così orgoglioso di essere italiano.

Cordiali saluti,

Benito

Pregiatissimo,

Ho un regalo per te e per tutti gli italiani che lottano per la nostra gloriosa nazione e per gli ideali di uguaglianza.

Come sapete, ho prestato servizio durante la Grande Guerra, quando mi sono reso conto che il Sindacato a cui ho contribuito ha scoperto che doveva lavorare per i lavoratori sotto l'ideale di uno sforzo nazionale.

Nei giorni scorsi ho utilizzato i fondi del Sindacato per pagare l'equipaggio di una nave che trasportava armi ai Russi Bianchi per dirottarle verso la vostra, anzi, verso la nostra Fiume.

Vi prego di accettare questo regalo e di utilizzarlo nel modo migliore.

Suo, Giuseppe Giulietti.

Pregiatissimo,

Ho un regalo per te e per tutti gli italiani che lottano per la nostra gloriosa nazione e per gli ideali di uguaglianza.

Come sapete, ho prestato servizio durante la Grande Guerra, quando mi sono reso conto che il Sindacato a cui ho contribuito ha scoperto che doveva lavorare per i lavoratori sotto l'ideale di uno sforzo nazionale.

Nei giorni scorsi ho utilizzato i fondi del Sindacato per pagare l'equipaggio di una nave che trasportava armi ai Russi Bianchi per dirottarle verso la vostra, anzi, verso la nostra Fiume.

Vi prego di accettare questo regalo e di utilizzarlo nel modo migliore.

Suo, Giuseppe Giulietti.



Ufficio di

96.

Ufficio di destinazione	Parole tassate N. delle quali in linguaggio ordinario N.	Spedito il 160
Numero	Presentato il 188 ore	ore
Qualità del dispaccio	Via Indicazioni eventuali	all'Ufficio di L'Ufficio incaricato

In queste tabelle nulla è da segnarsi da chi redige il dispaccio.

(Destinatario) Da: Generale Badoglio A: La città di Fiume
 (Indirizzo) Per evitare ulteriori danni all'Italia, il Governo italiano si impegna a fermare l'embargo e a garantire l'indipendenza della libera Fiume come corpo separato.
 (Testo) Per questo motivo inviamo truppe per ripristinare l'ordine pubblico.

APPENDICE 3

PERSONAGGI

Elenco dei personaggi pubblici

Nuovo Foglio del Fiume

Palazzo del Governatore a Fiume

Voi rappresentate il potere e il governo di Gabriele D'Annunzio e della Reggenza del Carnaro. Siete i membri del suo gabinetto, i suoi fidati consiglieri. Il suo Consiglio dei Migliori. Una decisione a maggioranza in questo consiglio beneficerà sicuramente il grande leader, Il Comandante e Vate e Duce.

Il Nuovo Foglio di Fiume (precedentemente noto come Novi List) è il giornale del mattino e della sera che ha la massima diffusione nella città di Fiume. Anche con la Reggenza del Carnaro e il regime dannunziano, mantiene una certa indipendenza. È un giornale fittizio di Fiume, inventato per questo gioco. È un'allusione al Novi List, il più antico giornale della Croazia, fondato a Fiume nel 1900. Gli uffici de Il Nuovo Foglio si trovano nell'edificio del Grand Hotel Europa.

Guido Keller - (m) - Audace pirata e avventuriero, eccentrico uomo politico, amico intimo e braccio destro del dittatore Gabriele D'Annunzio. Guida una forza di truppe irregolari chiamata Usocchi (in lingua croata uskoci).

***Dante Furente - (m/f)** - Giornalista e pubblicista litigioso, scrittore e commediografo appartenente agli ambienti irredentisti di Fiume. È un sostenitore di D'Annunzio.

Nino Host-Venturi - (m) - Ministro della Difesa di Gabriele D'Annunzio. Uno dei fondatori della Legione di Fiume. Un vero fiumano e uomo d'azione che ha reso possibile l'avventura fiumana.

***Anton/Antonia Forza - (m/f)** - Giornalista competente e indipendente, profondamente incline alla scienza e alla tecnologia, che vuole mantenere l'integrità della stampa libera.

icilio Bacci - (m) - Ministro degli Interni e della Propaganda di Gabriele D'Annunzio. Nazionalista italiano di origine croata, attivista culturale filo-italiano, avvocato e notaio riservato e colto.

J. N. Macdonald - (m/f) - Un giornalista scozzese ficcanaso, intelligente e famoso, che sta coprendo i tumultuosi eventi di Fiume per il Daily Telegraph. #discorsopubblico

Margherita Incisa di Camerana - (f) - Aristocratica italiana, unica donna tenente degli Arditi, le truppe irregolari di D'Annunzio. Madrina della Compagnia degli Arditi di D'Annunzio.

Lisetta Andrioli - (f) - Propagandista di D'Annunzio, nazionalista italiana, maestra di scuola, impartisce lezioni di italiano ai bambini poveri e vuole creare una più forte identità italiana a Fiume

Contessa Alice von Hoyos (nata Whitehead) (f) - Ricca signora di origine inglese che dirige la fabbrica di siluri Whitehead a Fiume. È cresciuta a Fiume e ha sposato un aristocratico austriaco. Conosce la città ed è minacciata dall'attuale embargo.

Viktor Car Emin - (m) - Insegnante e nazionalista croato, sostenitore delle idee della Jugoslavia e dell'unione di Fiume con il Regno dei Serbi, Croati e Sloveni.

Civili Fiumani

.....
Voi rappresentate le opinioni prevalenti nella città e la realtà fiumana, siete le Voci di Fiume. Siete intervistati o informatori del giornale.
.....

Mario Blasich - (m) Sindacalista e leader operaio socialista, ex operaio di una fabbrica di siluri con una ritrovata passione per la rappresentanza dei diritti dei lavoratori.

Giovanni Korić - (m) Trade unionist and socialist worker-leader, former torpedo factory worker with a newfound passion for representing worker's rights.

***Giulia Czermanik - (f)** - Un'appassionata comunista che lavora come segretaria nella fabbrica di siluri, originaria di una ricca famiglia fiumano-ungherese.

Conte Edgard Viktor Hoyos - (m) - Aristocratico austro-inglese, è il direttore della Fabbrica Whitehead, una delle più importanti aziende di Fiume.

NPCs - Personaggi dei Game Master

Gabriele D'Annunzio - avventuriero, politico, poeta e dittatore

***Francesco/Francesca Matetich** - segretario e assistente editoriale de Il Nuovo Fog

Laszlo Horvat - segretario del Palazzo del Governatore

La maggior parte dei personaggi è basata su personaggi storici con alcune modifiche, tuttavia i personaggi contrassegnati con l'asterisco * sono completamente inventati.

GUIDO KELLER

Pilota audace e "pirata"



Età: 28 **Sesso:** M **Professione:** Aviatore e politico italiano **Lingua Madre:** Italiano

Parole chiave: Sicuro di sé, rumoroso, avventuroso, tossicodipendentet

Retrosceca

Sei nato nel 1892 in una famiglia aristocratica. La tua mancanza di disciplina ti ha portato a vivere molte avventure: sei stato un grande aviatore, un eroe di guerra, un guru dello yoga, un cocainomane e un playboy.

Sei nobile, coraggioso e intelligente come nessun altro. Vivi la vita al massimo. Il gioco è la tua grande passione. Sei a Fiume per aiutare il tuo amico visionario a raggiungere la grandezza politica e personale. Sei a capo di una forza di truppe irregolari chiamate Usocchi.

Vuoi che Fiume torni ad abbracciare la Grande Italia, ma i codardi del governo italiano sembrano essere troppo deboli per prendere Fiume. Sei arrabbiato e deluso dal loro comportamento. Il loro embargo sta affamando il popolo e incitando gli scioperi delle fabbriche.

Relazioni

- ◇ **Vate D'Annunzio** - Il tuo migliore amico, il leader senza paura di cui Fiume ha bisogno
- ◇ **Giovanni Host-Venturi** - Un idealista, condividete le idee politiche, ma è un tuo rivale.
- ◇ **icilio Bacci** - feccia borghese dal denaro sporco. Non gli piaci, senti che sta perdendo fiducia nel Vate D'Annunzio.

- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** - È una soldatessa agguerrita e ti piace la sua passione. Potrebbe essere una tua alleata.
- ◇ **Contessa Alice von Hoyos, nata Whitehead** - È un po' un enigma per te, interessante e un po' spaventosa. È molto forte e ti ricorda tua madre.

3 problemi principali della città

- ◇ **Identità:** Fiume è italiana!
- ◇ **Embargo:** Fiume dovrebbe opporsi attivamente all'embargo. Forse un raid contro le navi italiane che bloccano? O magari piratare una nave commerciale per superare il blocco? Oppure anche invadere il vicino arcipelago di Krk per aggirarlo!
- ◇ **Sciopero:** Usare gli Arditi o la tua squadra di pirati per occuparsi di loro.

Segreti

- ◇ **Droghe:** Sei un tossicodipendente e faresti di tutto per una dose di cocaina (molto rara durante l'embargo).

Obiettivi & Compiti

- ◇ **Influenzare i giornalisti:** cercare di convincere i giornalisti a pubblicare le notizie in accordo con i tuoi obiettivi.
- ◇ **Consulente:** In assenza di D'Annunzio, continua a svolgere il suo arduo compito di guida della città.
- ◇ **Avventura:** Convincere il consiglio a sostenere un'audace operazione piratesca. Magari rubare una nave commerciale per alleviare la fame in città? Aggirare il blocco per contrabbandare merci a Fiume? Invadere le isole vicine sotto il dominio jugoslavo o italiano? Il coraggio non ha limiti!

Come cominciare il gioco

Una volta entrato nella stanza, dovrai elogiare D'Annunzio per le sue grandi gesta e la sua leadership. Un breve discorso sarebbe l'ideale!

Cosa potresti fare

- ◇ Se D'Annunzio mostra la sua dissolutezza, fai capire con un commento che ha la tua approvazione. Si merita un po' di piacere nella vita.
- ◇ Difendere l'amico D'Annunzio e altri ingrati che siedono nel gabinetto lo attaccano o pensano di poter avanzare richieste al leader visionario di Fiume.

NINO HOST-VENTURI

Ministro della Difesa



Età: 28 **Sesso:** M **Professione:** Politico irredentista italiano **Lingua Madre:** Croato

Gruppo: Palazzo del Governatore

Parole chiave: Soldato - Irredentista - Uomo d'azione

Retroscena

Nato nel 1892 come Giovanni Host-Ivessich a Fiume, allora sotto il giogo dell'Impero austro-ungarico. Nel 1913, mentre studiava per diventare odontotecnico, ha contribuito a fondare il "Sursum Corda" in Lombardia con compagni di studio ed espatriati dall'Austria-Ungheria. Tu e gli altri volontari del tuo battaglione studentesco vi addestravate durante i fine settimana sulle colline intorno a Brescia con il supporto di ufficiali dell'esercito italiano regolare.

Quando scoppiò la Grande Guerra, hai scelto di unirti all'esercito della tua vera madrepatria, l'Italia, per combattere contro l'Austria-Ungheria. Per proteggere la tua famiglia dalle feroci ritorsioni dell'Impero, hai cambiato il cognome, diventando noto come Giovanni Host-Venturi. Combattesti valorosamente, guadagnando tre volte la Medaglia d'Argento al Valor Militare e il grado di capitano degli Alpini e poi degli Arditi.

Nel novembre 1918 hai seguito la legione italiana di D'Annunzio a Fiume e liberato la città, venendo subito cooptato nel Consiglio Nazionale della città. Nell'aprile del 1919, hai creato la "Legione di Fiume", un corpo di volontari destinato alla difesa della città. Nel maggio 1919 ti rechi a Milano e a Roma per incontrare Benito Mussolini. Il fascismo e i suoi legami con il socialismo ti affascinano.

Sei stato tu, insieme ai legionari, a rendere possibile l'"Impresa di Fiume" di D'Annunzio.

Connessioni con altri personaggi

- ◇ **Vate Gabriele D'Annunzio** - Sentite che dovrete avere più potere e più voce in capitolo di quanto lui vi permetta. È una specie di genio, ma è ancora in grado di essere un leader?
- ◇ **Icilio Bacci** - Pro-Italiano. Stabile e affidabile. Potrebbe essere un tuo alleato.
- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** - Non ti interessano le donne in generale, ma lei è un soldato agguerrito e ammira la sua dedizione agli ideali.
- ◇ **Contessa Alice von Hoyos, nata Whitehead** - Non ti fidi di lei, ma è molto potente e influente, una vera forza da tenere in considerazione.
- ◇ **Guido Keller** - Un pazzo. È una persona completamente caotica che sembra essere fedele solo a D'Annunzio.

3 questioni della città

- ◇ **Identità:** Fiume è italiana. Deve essere annessa all'Italia.
- ◇ **Embargo:** Fiume deve resistere al blocco e all'embargo italiano, ma non fino al punto di entrare in guerra con l'Italia.
- ◇ **Scioperi:** Comprendi la situazione impossibile dei lavoratori. Uno Stato fascista dovrebbe prendersi cura dei propri lavoratori.

Obiettivi & Compiti

- ◇ **Irredentismo:** Convincere i fiumani e gli italiani a lavorare per l'annessione di Fiume al Regno d'Italia. Cercare di influenzare i giornalisti affinché pubblichino le notizie di conseguenza.
- ◇ **Truppe:** Ti impegnerai con chiunque ti prometta volontari per organizzare un colpo di Stato in Italia al fine di instaurare un regime con D'Annunzio come leader.
- ◇ **Consulente:** Aiutate e consigiate D'Annunzio a portare avanti i suoi gravosi compiti di guida della città, assicurandoti che D'Annunzio sia ancora all'altezza del compito...
- ◇ **Fascismo socialista:** Proteggere la gente comune dall'avidità di capitalisti intriganti, ad esempio trovando il modo di alleggerire il peso dell'embargo sulla gente comune senza cedere alle richieste del governo italiano.

Come cominciare il gioco

You want to find out what everyone else thinks about D'Annunzio's leadership. Is he starting to crumble under pressure, or not? Does he support the irredentist cause or is he swept up in his debauchery?

ICILIO BACCI

Ministero della Giustizia e della Propaganda



Età: 41 **Sesso:** M **Professione:** politico irredentista
Lingua Madre: Italiano

Parole chiave: Calm, Educated, Argumentative

Retrosceca

Discendi da una ricca famiglia di mercanti Croati fiumani e da un'antica famiglia aristocratica italiana. I nomi di tutti i tuoi fratelli e sorelle iniziano con la "I" per riflettere il tuo legame con l'Italia. Sei nato nella Fiume austro-ungarica, ma hai studiato in Italia. Dopo aver conseguito la laurea in giurisprudenza a Roma, sei tornato a Fiume e sei diventato uno dei leader del circolo culturale italiano e uno dei fondatori del movimento irredentista italiano, "La Giovane Fiume". Provenendo dal vecchio continente, detesti i bolscevichi e i sindacalisti. Fiume è e deve far parte dell'Italia, questo non è in discussione, e se nessuno lo è, tu sei qui per gettare le basi affinché ciò avvenga. L'embargo dovrebbe finire con i fiumani che non combattono contro l'Italia, perché siamo tutti italiani, prima di tutto.

La migliore possibilità che ciò accada è che Fiume sia autonoma per un certo periodo. Questo è il tuo progetto per il quale stai usando Mario Blasich e il suo partito autonomista.

Connessioni con altri Personaggi

- ◇ **D'Annunzio** - il nostro impavido leader
- ◇ **Guido Keller** - Un pazzo, che ha una cattiva influenza sul leader, potrebbe mettere in pericolo l'intera impresa.
- ◇ **Nino Host-Venturi** - Un compagno fiumano e irredentista

◇ **Margarita Incisa di Camerana** - Traditrice della sua classe, "donna di nuova razza" - In generale disapprovi che le donne siano attive nella vita pubblica. Inoltre, si diceva che fosse la cortigiana di una principessa italiana.

◇ **Contessa Alice von Hoyos, nata Whitehead** - Una rispettabile aristocratica fiumana, una signora di classe.

◇ **Mario Blasich** - Il tuo alleato politico. Fai finta di parteggiare per una Fiume autonoma. Anche se consideri l'autonomia come una tappa verso l'annessione all'Italia.

3 questioni della città

◇ **Identità:** Vuoi che Fiume faccia parte del Regno d'Italia. Questa Reggenza del Carnaro con D'Annunzio è per te solo una fase temporanea. Tuttavia, pensi che la lingua croata debba essere mantenuta come una delle lingue ufficiali.

◇ **Embargo:** Non vuoi combattere l'esercito italiano. Vuoi creare un cuneo tra Keller e D'Annunzio.

◇ **Scioperi:** Quei sovietici dovrebbero tornare al lavoro e ai loro quartieri popolari.

Obiettivi & Segreti

◇ **Editore:** Attualmente il posto di redattore è vacante presso Il Nuovo Foglio perché hai fatto in modo che il redattore precedente lasciasse Fiume. Era troppo indipendente. È necessario scegliere un nuovo direttore. La prassi era che i giornalisti scegliessero il direttore tra di loro. Una vecchia abitudine che forse è ora di cambiare...

◇ **Droghe:** hai sentito che uno dei membri del Consiglio del Palazzo del Governatore sta cercando cocaina - pare che si possa comprare da **Anton Forza**, uno dei giornalisti. Questo non è illegale, ma certamente amorale.

Come cominciare il gioco

All'inizio sei calmo, ma sei molto propenso a litigare. Non ti piace affatto Guido Keller e dovresti rimproverare le sue buffonate e il suo comportamento immorale, a volte pericoloso. Per te, è lui il motivo per cui la gente di Fiume sta iniziando a perdere fiducia nell'Italia..

Suggerimenti

Se la situazione sembra sfuggire di mano, calmati un po'. Sei più intelligente di loro.

Se tutto sembra disperato, forse è il caso di trovare qualcun altro che guidi temporaneamente Fiume.

MARGHERITA INCISA DI CAMERANA

Marchesa, tenente



Età: 41 **Sesso:** F **Professione:** “Arditi” al femminile, leader militare **Lingua Madre:** Italiano

Gruppo: Palazzo del Governatore

Parole chiave: VVirile, Aggraziata, Appassionata, Idealista

Retroscena

Sei nata a Torino nel 1879 da una famiglia nobile. Sei un' appassionata nazionalista italiana. Ha partecipato alla propaganda contro il governo italiano durante la Grande Guerra, ed eri accompagnatrice della Principessa Laetitia di Savoia e hai prestato servizio come infermiera negli ospedali da campo in prima linea. Credi nella meritocrazia come forma moderna e futurista di aristocrazia: Delusa dalla Vittoria Mutilata, sei entrata in contatto con gli Arditi in camicia nera e ti sei unita agli irredentisti fiumani che vogliono l'annessione di Fiume all'Italia..

Sei la prima donna ad arruolarsi nell'esercito senza nascondere il proprio sesso e la prima donna tenente. Lavori nell'ufficio propaganda e fai parte de La Disperata, lo squadrone di guardie del corpo che protegge D'Annunzio. Sei innamorata di Elia Rossi Passavanti, un giovane eroe decorato e mutilato della Grande Guerra, attualmente impegnato anche nel movimento politico fascista.

Relazioni

- ◇ **D'Annunzio** - Ammiri il suo potere e le sue capacità.
- ◇ **Dante Furente** - Hai collaborato con questo simpatico giornalista per il vostro scopo comune: l'annessione di Fiume all'Italia.
- ◇ **Icillio Bacci** - Non gli sei molto simpatica, ma è un fervente italiano e uno dei migliori fiumani; si sta forse spaventando?
- ◇ **Guido Keller** - È uno stretto collaboratore di D'Annunzio, ma resterà tale? - Le sue azioni possono essere pericolose.
- ◇ **Nino Host-Venturi** - Un fiumano, ma nato come croato, con D'Annunzio fin dall'inizio di quest'impresa Ci si può fidare che non cercherà di prendere il potere?
- ◇ **Contessa Alice Whitehead** - Una vecchia strega, qui con noi solo per i suoi soldi, ma ammiri la sua potente presenza.

Obiettivi & Segreti

- ◇ **L'ordine deve essere mantenuto:** Conduci i tuoi Arditi e non hai paura di schierarli secondo le necessità per la causa del grande poeta. Sfrutta il fatto di comandare gli Arditi per fare minacce e alleanze.
- ◇ **Irredentismo:** Collabora con Dante Furente per diffondere un messaggio adeguato alla popolazione fiumana.
- ◇ **Femminismo:** In generale, ti batti per i diritti delle donne e vuoi coinvolgere più donne nel processo decisionale.

3 problemi principali della città

- ◇ **Identity:** You are an irredentist who wants the annexation of Fiume to Italy. You don't want to accept the proposal of the Italian Government that leaves Fiume alone.
- ◇ **Embargo:** You have to do something about the blockade around the city, but it has to be sensible. There is a need for solutions, not heroics.
- ◇ **Strike:** You admire every demonstration of courage!

Come cominciare il gioco

Potresti avvicinarti agli altri personaggi femminili per stabilire una sorta di alleanza.

Cosa fare

Potresti intervenire e interrompere gli altri con discorsi idealistici e appassionati.

CONTESSA ALICE VON HOYOS, B. WHITEHEAD

rich heiress, factory owner



Età: 69 **Sesso:** F **Professione:** Proprietaria di "Whitehead & Co. S.A." **Lingua Madre:** Inglese, Italiano

Gruppo: Palazzo del Governatore

Parole chiave: Capace, Snob, Conservatrice, Forti opinioni

Retroscena

Tuo padre era l'ingegnere e innovatore britannico Robert Whitehead, fondatore e proprietario della famosa fabbrica di siluri Whitehead. Sei nata nell'Impero austro-ungarico, a Trieste, ma tutta la tua famiglia si è trasferita a Fiume quando avevi 5 anni. Hai sposato uno dei più stretti collaboratori di Whitehead alla fabbrica di siluri, il conte Georg Anton de Hoyos, ma da quando sia tuo padre sia tuo marito sono morti, gestisci la fabbrica insieme a tuo figlio. Sei uno dei membri della borghesia fiumana e, avendo conoscenze e risorse, vieni spesso invitata a riunioni come questa, specie perché vivi a Fiume da molto tempo e conosci la città meglio di qualsiasi altra persona presente in sala.

Sei abbastanza potente da rendere rilevante il tuo sostegno alla nuova leadership. L'attuale embargo sta soffocando la tua attività e non puoi permetterlo ancora a lungo.

Relazioni

- ◇ Vate Gabriele D'Annunzio - Il dittatore de-facto della città. Un uomo strano, c'è una linea sottile tra genio e follia, qual'è dei due?
- ◇ **Guido Keller** - Un avventuriero selvaggio, affascinante ma un po' folle. Non si sa mai cosa aspettarsi da lui.
- ◇ **Margherita Incisa di Camerana** - Una persona svergognata che non sa stare al suo posto. Una donna soldato?! Disgustoso!
- ◇ **Icilio Bacci** - Hai la sensazione che stia perdendo fiducia in D'Annunzio. Lui e Keller sono pubblicamente rivali.
- ◇ **Nino Host-Venturi** - Ha cambiato nome, per essere più italiano. Una specie di socialista. Ti opporrai a lui se si batterà di nuovo per i diritti dei lavoratori.
- ◇ **Conte Edgar von Hoyos** - E' tuo figlio e direttore della fabbrica "Whitehead & Co. S.A.", proprio ora si trova nella redazione de Il Foglio Nuovo per perorare la causa della vostra fabbrica.

Obiettivi & Segreti

- ◇ **Influenzare i giornalisti:** cercare di convincere i giornalisti a pubblicare le notizie secondo i tuoi obiettivi.
- ◇ **Negoziare per la fine dell'embargo:** Le tue fabbriche e i tuoi affari non possono sopravvivere con questo blocco. Fiume deve essere indipendente dall'Italia, dagli Slavi e anche da D'Annunzio se non c'è una soluzione al blocco e all'embargo.
- ◇ **Gossip:** prima della guerra, hai criticato fortemente gli scritti letterari di D'Annunzio e la sua collaborazione popolare con questa nuova, sgradevole forma d'arte: il cinema.

3 problemi principali della città

- ◇ **Identità:** L'identità e la cultura non sono argomenti molto importanti. L'inglese e l'italiano sono lingue nobili, a differenza del croato e dell'ungherese.
- ◇ **Embargo:** Questo embargo sta soffocando la tua attività e vuoi impedire che si protragga ancora a lungo.
- ◇ **Sciopero:** I lavoratori devono lavorare. Gli scioperi dovrebbero essere interrotti. Fine.

Come cominciare il gioco

La Contessa è molto educata, ma parlerà alla prima occasione utile per esprimere le sue preoccupazioni..

Cosa potresti fare

Potresti cercare una soluzione per l'embargo e il blocco. Potresti raccogliere le idee di tutti i presenti.

DANTE FURENTE*

Giornalista



Età: 51 **Sesso:** M **Professione:** Giornalista

Lingua Madre: Italiano

Parole chiave: Forte, polemico, zelante

Retroscena

Nasci a Fiume nel 1869, in una famiglia di orafi e gioiellieri. Dopo aver studiato a Graz e a Trieste, sei tornato a Fiume per diventare giornalista e commediografo.

Il tuo atteggiamento rissoso ti ha portato ad accendere molte discussioni politiche nei caffè e negli alberghi della città. Questo ha spinto gli irredentisti che vogliono l'annessione all'Italia a contattarti per collaborare con il loro giornale più importante, *La Giovine Fiume*. Nel 1910, hai coperto la prima visita di Gabriele D'Annunzio a Fiume come reporter per promuovere la sua opera *La Nave*, quindi lo conosci personalmente. Il tuo impegno politico ti ha procurato frequenti conflitti con le autorità, culminati nel 1914 con il pamphlet provocatorio "L'esplosione", in cui denunciasti alcuni scandali che coinvolgevano il sindaco. Durante la guerra, hai fatto un reportage dal fronte. Hai anche pubblicato una raccolta di poesie di soldati.

Dopo l'arrivo di D'Annunzio a Fiume, sei stato direttamente coinvolto nella propaganda irredentista che vuole l'annessione di Fiume all'Italia. Ora fai parte della redazione e sei in contatto diretto con l'ufficio di D'Annunzio.

Nuovo Foglio del Fiume - un giornale del mattino e della sera che ha i numeri più alti di distribuzione nella città di Fiume. Vuoi assicurarti che pubblichi il messaggio giusto per il regime dannunziano.

Relazioni

- ◇ **Margherita Incisa di Camerana:** Negli ultimi mesi hai collaborato con Margherita, il capitano degli Arditi.
- ◇ **Giulia Czermanich:** Nonostante tu sia contrario alle sue idee politiche comuniste, ammiri il suo coraggio e il suo savoir-faire.
- ◇ **Contessa Alice von Hoyos:** Ricca industriale ed ereditiera. Personaggio influente a Fiume. Prima della guerra, criticò fortemente gli scritti letterari di D'Annunzio, il futurismo e la nuova forma d'arte del cinema.

Obiettivi

- ◇ **Scrittura:** Scrivi gli articoli per l'edizione del mattino e della sera del giornale. Una volta che vi siete messi d'accordo con gli altri giornalisti, date il via libera a Francesco Macetic (GMC) e lui manda gli articoli in tipografia. Ricorda di bilanciare propaganda e verità, altrimenti il giornale non venderà abbastanza.
- ◇ **Propaganda:** Ascolta l'ufficio di D'Annunzio e le altre persone della redazione e cerca di fare quanta più propaganda possibile sul giornale. Ricorda di trovare un equilibrio tra propaganda e verità, altrimenti sarà difficile far passare la notizia ai vostri colleghi.
- ◇ **Editore: Attualmente,** il posto di direttore è vacante presso *Il Nuovo Foglio* perché il precedente giornalista che ricopriva questo ruolo è stato licenziato in circostanze sospette. I giornalisti devono scegliere un nuovo direttore. Tu ritieni di poter svolgere bene questo lavoro.
- ◇ **Irredentismo:** Combatti per la causa irredentista e per l'annessione di Fiume all'Italia. Fai tutto il possibile per questo.

3 problemi principali della città

- ◇ **Identità:** Sei un irredentista assoluto e vuoi l'annessione di Fiume all'Italia.
- ◇ **Embargo:** È un'occasione per dimostrare la forza di D'Annunzio.
- ◇ **Sciopero:** Sei sicuro che è organizzato da pericolosi socialisti e comunisti rivoluzionari. Deve finire in fretta!

Come cominciare il gioco

Interviste sugli scioperi: Hai invitato il **Conte Edgar Hoyos** per un'intervista. Di solito è in buoni rapporti con Anton Forza, ma questa volta vuoi scoprire la sua posizione sulla questione degli scioperi.

Prossima edizione: Devi trovare un modo per accordarti con **Anton Forza** e gli altri giornalisti per mandare in stampa l'edizione di oggi.

ANTON FORZA*

Giornalista



Età: 54 **Sesso:** M **Professione:** Giornalista
Lingua Madre: Ungherese

Parole chiave: Intelligente, investigativo, coraggioso, affascinante

Retroscena

Sei nato nel 1866, a Pest, in una famiglia di traghettatori del Danubio. Da giovane, tra tutte le macchine a vapore, hai sviluppato un profondo interesse per la tecnologia. Per questo, a 15 anni, sei riuscito a diventare l'assistente di un giovane inventore di nome Nikola Tesla, che all'epoca stava sperimentando l'elettricità a Budapest. Ti parlò delle complicate relazioni tra l'Impero austro-ungarico e i territori slavi meridionali. Ti sei innamorato di queste storie e, una volta terminata la scuola, ti sei trasferito a Fiume per capire meglio la situazione politica.

A Fiume ti sentivi a casa. Le banchine, i piroscafi, il porto, l'industria. La città era la tua idea di progresso. Entrasti a far parte del giornale Il Nuovo Foglio come giornalista e conoscesti Mario Blasich, le cui idee di una Città Libera di Fiume catturarono la tua immaginazione.

Seguendo questo sogno, hai iniziato a farti un nome come editorialista de Il Nuovo Foglio di Fiume, un giornale del mattino e della sera che ha il maggior numero di copie nella città di Fiume. Sotto la reggenza del Carnaro e il regime di D'Annunzio mantiene ancora una parte della sua indipendenza e tu ne sei orgoglioso.

Connessione con i personaggi

◇ **Conte Edgar Hoyos:** Ammiri le innovazioni tecnologiche realizzate dalla sua azienda. A volte discutete di scienza ed elettricità in un caffè.

◇ **Mario Blasich:** Lo conosci perchè condividete la visione di libertà e autonomia di Fiume. Il leader autonomista Zanella è attualmente in esilio e ha lasciato Mario come suo rappresentante a Fiume.

3 problemi principali della città

- ◇ **Identità:** La cultura e la lingua sono importanti, ma la scienza e la tecnologia lo sono ancora di più. Fiume deve rimanere aperta a tutte le culture che ospita. È questa la chiave del suo futuro.
- ◇ **Embargo:** Vuoi Fiume diventi autonoma. Il blocco italiano potrebbe raggiungere questo obiettivo: impedire l'annessione della città e cacciare il dittatore irredentista italiano, D'Annunzio.
- ◇ **Sciopero:** I lavoratori hanno il diritto di scioperare per raggiungere i loro obiettivi. Se l'industria si ferma, potrebbe accelerare la caduta dell'attuale regime.

Obiettivi & Segreti

- ◇ **Scrittura:** Scrivi gli articoli per l'edizione mattutina e serale del giornale. Una volta concordati con gli altri giornalisti, date il via libera a **Francesco Matecic (GMC)** per la stampa del giornale.
- ◇ **Fatti:** Scopri le vere notizie. Cosa succede nell'ufficio di D'Annunzio e cosa succede per le strade? Cerca di svelare e scrivere la realtà. Ricorda di mostrare il tuo malcontento quando sei costretto ad asservirti alla propaganda.
- ◇ **Editore:** Attualmente, il posto di direttore è vacante presso Il Nuovo Foglio perché il precedente giornalista che ricopriva questo ruolo ha lasciato Fiume in circostanze sospette. I giornalisti devono scegliere un nuovo direttore. Tu ritieni di poter svolgere bene questo lavoro.
- ◇ **Autonomia:** Sei per l'autonomia di Fiume. Fai tutto il possibile per sostenere questa causa.
- ◇ **Macchina:** Possiedi una Alfa Romeo "Torpedo" 20/30 del 1910. La ami più di ogni altra cosa al mondo.

Come cominciare il gioco

Intervista: Il tuo incontro serale è con Mario Blasich che rappresenta la causa autonomista a Fiume, in assenza del loro leader, Riccardo Zanella. Potresti volerlo incontrare anche con il corrispondente estero J. N. MacDonald.

Edizione successiva: bisogna trovare il modo di accordarsi con Dante Furente e gli altri giornalisti per mandare in stampa la nuova edizione.

Cosa fare

Potresti intervistare le persone, ascoltare e leggere i messaggi e chiamare il Palazzo del Governatore per i commenti. Devi collaborare con gli altri giornalisti per scrivere gli articoli.

LISETTA ANDRIOLI

Giornalista, Propagandista



Età: fine dei trent'anni **Sesso:** F

Professione: Scrittrice, Insegnante, Propagandista

Lingua Madre: Italiano

Parole chiave: Femminista - Nazionalista - Assistente - Artista

Retroscena

Sei nata in Veneto, in Italia, in una famiglia della media borghesia e hai sempre saputo di voler fare qualcosa di importante nella tua vita, qualcosa al servizio degli altri e del tuo Paese.

Tuo padre avrebbe voluto che ti sposassi presto, ma in qualche modo sei riuscita a convincerlo a permetterti di continuare gli studi e diventare maestra.

Quando scoppiò la Grande Guerra, la tua città, Vicenza, essendo vicina al confine con l'Impero austro-ungarico, soffrì molto a causa del razionamento di cibo e carbone. Questo ebbe un impatto indelebile su di te: quando la guerra finì, non potevi sopportare il pensiero di quegli sfortunati connazionali in Istria e Dalmazia, ancora costretti a soffrire sotto il giogo dell'Impero.

Quando hai sentito parlare dell'Impresa di Fiume, ispirata e condotta da Gabriele D'Annunzio, il Poeta - e tuo scrittore preferito - hai capito che dovevi fare qualcosa. Ignorando la volontà della tua famiglia, sei partita per Fiume.

Ti sei unita all'Ufficio di Propaganda, ma la vita nella città appena conquistata all'inizio è stata dura. Gli Arditi, pur essendo coraggiosi patrioti, si sono rivelati molto più maleducati e incivili di quanto avresti mai immaginato. Quando iniziasti ad insegnare ai giovani, poveri ragazzi, sentisti di aver finalmente trovato la tua vocazione. Ogni volta che potevi, li aiutavi con i pochi soldi o cibo che avevi. Hai insegnato loro la storia, la geografia, la musica e la pittura. Ma soprattutto hai insegnato loro la lingua italiana: sapevi che aiutarli a dimenticare la lingua barbara dei loro antenati slavi era il modo migliore per assicurare loro un futuro radioso.

Obiettivi

- ◇ **Scrittura:** Scrivi articoli per l'edizione del mattino e della sera del giornale. Una volta che sei d'accordo con gli altri giornalisti, date insieme il via libera a Francesco Macetich (GMC) e lui lo porta in tipografia.
- ◇ **Propaganda:** Ammiri D'Annunzio, sia come poeta che come patriota. Devi controllare che il giusto messaggio vada in stampa su Il Nuovo Foglio. Un possibile alleato è il tuo collega Dante Furente.
- ◇ **Editore:** Attualmente il posto di direttore è vacante presso Il Nuovo Foglio perché il precedente giornalista che ricopriva questo ruolo ha lasciato Fiume in circostanze sospette. I giornalisti devono scegliere il nuovo direttore. Non ti senti adatta per questo incarico, ma il tuo voto fa la differenza.
- ◇ **Intercettare il telegramma:** Sai che qualcuno in redazione ha un telegramma per D'Annunzio che sarebbe meglio non gli venisse recapitato perché trasmette informazioni scomode per la causa irredentista: cerca di intercettarlo.

3 problemi principali della città

- ◇ **Identità:** L'Italia è la terra più bella del mondo e la sua lingua è perfetta. Fiume dovrebbe essere una città italiana.
- ◇ **Annessione all'Italia:** Credi ciecamente nella causa irredentista e nel mito della nazione italiana come erede dell'Impero romano e della cultura classica.
- ◇ **Embargo:** Questo embargo deve essere interrotto per evitare la fame. Sei sicura che l'Italia non vuole altre sofferenze per la popolazione di Fiume.
- ◇ **Sciopero:** Non capisci i lavoratori che scioperano. Se non lavorano, le loro famiglie moriranno di fame. Da sola non puoi aiutare tutti i bambini di Fiume.

Come cominciare il gioco

Intervista: Devi incontrare Giulia Czermanik che sostiene di avere informazioni importanti sugli scioperi, ma temi che possa essere un agente comunista.

Telegramma: Cerca di scoprire chi ha il telegramma, qual è il suo contenuto e cerca di evitare che venga consegnato al Palazzo del Governatore e a D'Annunzio.

Suggerimenti e indicazioni

Sei sempre prudente, moderata e conservatrice, potresti usare citazioni dalla letteratura.

Puoi consigliare agli altri personaggi di usare un linguaggio moderato se usano parolacce o altro linguaggio inappropriato.

VIKTOR CAR EMIN

Insegnante & Scrittore



Età: 50 **Sesso:** M

Professione: insegnante, scrittore e pubblicitista

Lingua Madre: Croato

Parole chiave: Educatore, Poetico, Passionale

Retrosceca

Sei nato e cresciuto in un piccolo villaggio croato, in una famiglia di naviganti e marinai.

Hai sviluppato, fin da piccolo, la diffidenza nei confronti dei croati italianizzati, traditori del loro stesso sangue. In seguito, ti sei reso conto che una delle ragioni era la mancanza di scuole che insegnano in croato. Così hai dedicato la tua vita all'insegnamento, alla scrittura e a riconnettere i tuoi connazionali alla loro lingua e cultura.

Sei amico di molti intellettuali croati di spicco. Ti sei innamorato di tua moglie, Ema, tanto da aggiungere al tuo nome il suo per segnare di essere suo per sempre. Sei preoccupato per il suo benessere in questi tempi difficili.

D'Annunzio non ti è mai piaciuto, soprattutto per la sua politica di irredentismo italiano, che mira all'annessione di Fiume all'Italia. Quando lo senti parlare, ammiri il suo carisma e le sue capacità oratorie, ma capisci anche che si tratta solo di uno spettacolo per le masse.

Scrivi la tua opinione in articoli per Il Nuovo Foglio di Fiume, il più importante giornale di Fiume. Vuoi assicurarti che la voce del popolo croato sia ascoltata.

Obiettivi

- ◇ **Scrittura:** Scrivi articoli per l'edizione del mattino e della sera del giornale. Una volta d'accordo con gli altri giornalisti, date il via libera a **Francesco Matecic (GMC)** e lui manda gli articoli in tipografia.
- ◇ **Identità:** vuoi che Rijeka (Fiume) faccia parte del Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni.
- ◇ **Pazzo:** Sei testimone dei danni che questo pazzo, D'Annunzio, provoca a Rijeka e ai suoi cittadini. Embargo, fame, scioperi, pirati, mistificazione della storia. Tutto questo sta distruggendo l'identità della città.
- ◇ **Fatti:** Scrivi delle notizie reali. Cosa succede nel Palazzo del Governatore e cosa accade nelle strade? Come viene accolta dall'opinione pubblica croata la reggenza italiana? Cerchi di rivelare e scrivere la realtà.
- ◇ **Editore:** Attualmente il posto di direttore è vacante presso Il Nuovo Foglio perché il precedente giornalista che ricopriva questo ruolo ha lasciato Fiume in circostanze sospette. I giornalisti devono scegliere il nuovo direttore. Non vuoi essere associato a questo giornale di propaganda, ma il tuo voto conta.
- ◇ **Previene la consegna:** Hai saputo da una fonte che qualcuno ha una lettera da consegnare a D'Annunzio. La tua fonte sostiene che la lettera riguarda una promessa di sostegno finanziario al regime di D'Annunzio. Potresti impedire la consegna di questa lettera o, meglio ancora, renderla pubblica?

3 problemi principali della città

- ◇ **Identità: Rijeka (Fiume)** è sempre stata una città croata. Anche con la forte presenza italiana e quella temporanea ungherese.
- ◇ **Embargo:** Rijeka (Fiume) dovrebbe far parte del Regno dei Serbi, dei Croati e degli Sloveni. Pertanto, l'embargo può essere un'opportunità per spingere verso questo obiettivo.
- ◇ **Sciopero:** Forse chiedono qualcosa di ragionevole...?

Come cominciare il gioco

Intervista: Hai invitato **Giovanni Korić**, un rappresentante dei lavoratori croati, a parlare dei possibili scioperi e della situazione di Fiume.

J.N. MACDONALD*

Corrispondente estero



Età: 25 **Sesso:** F / M **Professione:** avventuriere/a, giornalista **Lingua Madre:** Inglese

Parole chiave: Curioso, Ficcanaso, Investigativo

Retroscena

Sei stato fortunato a nascere ricco e il denaro della tua famiglia ti ha permesso di perseguire il tuo sogno di scrivere del mondo. Sei un corrispondente estero del prestigioso Daily Telegraph.

Hai iniziato la tua carriera da corrispondente inviando semplicemente le tue storie a chiunque pubblicasse nel Commonwealth. Ben presto i tuoi viaggi e le tue storie sono diventate parte integrante del daily Telegraph, grazie al tuo stile vivace e alla tua grande qualità.

Sei coraggioso, intelligente e deciso nel tuo lavoro. Quando Gabriele D'Annunzio, il dittatore di fatto di Fiume, ti ha invitato a scrivere una storia su Fiume e sul suo regime, non hai esitato.

Sei ospite a Fiume e ti ospitano Dante Furente e Anton Forza, due giornalisti che lavorano per il quotidiano locale Il Nuovo Foglio. Ti aspetti una telefonata o un invito da parte di D'Annunzio o dei suoi ministri dell'Ufficio del Governatore.

Obiettivi

Ascoltare e scrivere: Vuoi catturare e raccogliere i fatti e capire cosa sta realmente accadendo a Fiume, e perché il mondo dovrebbe interessarsene.

Partito neutrale: Sei qui su invito del Vate Gabriele D'Annunzio, il quale ha indicato che desidera che tu scriva un articolo positivo sul suo governo di Fiume, ma tu sei fermo nel tuo impegno di presentare i fatti.

- ◇ **Governo:** D'Annunzio ha davvero un forte sostegno per il suo governo?
- ◇ **Embargo:** L'embargo è ancora in vigore? I contrabbandieri riescono a rifornire la città?
- ◇ Le voci degli **scioperi in fabbrica** e della **fame nella città** si basano sulla realtà?

Epilogo

alla fine del larp presenterai le tue scoperte con un breve discorso. .

Cosa fare e come cominciare

Ascolta le interviste dei giornalisti locali e sentiti libero di condurre anche le tue interviste. Continua a scavare, ad ascoltare e a cercare risposte.

MARIO BLASICH

Chirurgo, Autonomista Politico, Pittore



Età: 32 **Sesso:** M

Lingua Madre: Croato

Parole chiave: Sovversivo, coraggioso, intelligente

Retrosceca

Sei un medico di Rijeka (Fiume). Pittore e politico autonomista, stretto collaboratore di Riccardo Zanella, attualmente esiliato da D'Annunzio. Sei un importante membro del Partito Autonomista di Fiume. Sei anche un massone, membro della Loggia Sirio di Fiume. Desideri creare uno Stato Libero di Fiume insieme a Riccardo Zanella.

Durante la Grande Guerra sei stato arruolato nell'esercito austro-ungarico nel 1914, dove hai prestato servizio come medico. Ti rifiutasti di combattere per l'Impero e fuggisti in Italia dove ti arruolasti nell'esercito Italiano. Dopo la guerra sei tornato a Fiume. Inizialmente hai sostenuto Gabriele D'Annunzio, ma ora hai capito che vogliono annettere Fiume all'Italia. La tua missione è invece l'indipendenza di Fiume.

Obiettivi

◇ **Autonomia:** Vuoi che Fiume diventi una Città Libera, quindi devi diffondere il tuo messaggio in modo sottile per sovvertire il regime di D'Annunzio, quando e dove puoi. Il popolo deve sapere che gli Arditi li costringono all'esilio se non sono d'accordo con D'Annunzio.

◇ **Un alleato a Palazzo?** - **Icilio Bacci** sostiene di essere un tuo alleato politico, anche se è un ministro di D'Annunzio. Sostiene di appoggiare te e i tuoi amici autonomisti, anche se il tuo leader Zanella è stato esiliato da loro.

◇ **Intervista con Anton Forza** - Ti incontri con un giornalista amico. Vuoi che scriva di più sulla vostra causa comune: Fiume Libera. Vuoi che descriva la realtà della città: le fabbriche sono chiuse, gli operai chiedono il loro salario e la gente ha fame.

3 problemi principali della città

◇ **Identità:** Credi che Rijeka (Fiume) debba essere una città-stato libera. Ci sono molti in città che lo credono, ma sono perseguitati dal regime di D'Annunzio.

◇ **Embargo:** L'embargo influisce negativamente sull'industria e sulla popolazione della città. Gli italiani minano il potere di D'Annunzio con l'embargo, quindi per ora aiutano la causa dell'autonomia.

◇ **Sciopero:** Lo sciopero è un effetto diretto dell'embargo. I lavoratori vogliono lavorare e vuoi che capiscano che l'indipendenza è l'unica via.

Secret

Droghe: Sei dipendente dalla cocaina e ne hai bisogno molto spesso. Come medico, hai le tue fonti e a volte abusi di questo privilegio e vendi qualche dose. Per il resto i soldi scarseggiano a causa dell'embargo. L'hai venduta a **Guido Keller** in passato. Gli hai detto che eri un giornalista de Il Nuovo Foglio.

Come cominciare il gioco

Dopo l'intervista potresti farti ascoltare da J.N. MacDonald, corrispondente dall'estero, ed esporre il tuo punto di vista per far capire al mondo che Fiume deve essere indipendente.

GIOVANNI KORIC

Sindacalista



Età: 41 **Sesso:** M **Lingua Madre:** Croato

Parole chiave: Risentito, Organizzatore, Abilità retoriche

Retroscena

Sei nato a Fiume nel 1879, in una famiglia di marinai diventati operai metallurgici per la fabbrica di siluri Whitehead. Ben presto hai iniziato a lavorare come collaudatore di siluri. Distinguendoti per la velocità e la precisione nel tuo lavoro, sei stato ricompensato con premi di produzione. Il tuo status di metalmeccanico modello cambia improvvisamente nel 1908, quando subisci un incidente in catena di montaggio che causa la perdita di alcune dita del piede destro: mutilato e zoppicante, non sei in grado di lavorare con la stessa velocità di prima.

Questo ti porta ad abbracciare il movimento socialista, diventando sindacalista. In quell'occasione hai scoperto la capacità di parlare in pubblico che non sapevi di avere. Entri così a far parte del consiglio direttivo dell'associazione dei lavoratori portuali di Fiume. Dal 1910 hai organizzato diverse proteste, scioperi e celebrazioni del Primo Maggio.

Goals

- ◇ **Intervista con un giornalista:** Sei stato invitato al Grand Hotel Europa per essere intervistato da Viktor Car Emin, che intende parlare dello sciopero che riprenderà domani mattina. Cerca di convincere il giornalista a scrivere della sofferenza dei lavoratori che non ricevono alcun pagamento dall'inizio dell'embargo.
- ◇ **Sciopero:** Stai organizzando uno sciopero dei lavoratori portuali e degli operai della fabbrica, perché non hanno ricevuto il salario dall'inizio dell'embargo.

Un'attraente leader operaia, **Giulia Czermanik**, ha convinto la maggior parte delle lavoratrici della fabbrica di siluri ad aderire allo sciopero. Lo sciopero riprenderà domani mattina presto.

- ◇ **Embargo:** Vuoi che l'embargo finisca immediatamente. Non ti interessa a chi appartiene la città: ti interessa solo il benessere dei lavoratori.
- ◇ **Lettera da Giulietti:** Inizia il gioco con una lettera di Giuseppe Giulietti, un importante sindacalista. La lettera è destinata a D'Annunzio e devi consegnarla a Nino Host-Venturi, il suo ministro, ma pensi di condividerla con la stampa.
- ◇ **Alleati a Palazzo?** Trova un modo per parlare con il luogotenente **Nino Host-Venturi**, che si dice essere un socialista in segreto o comunque qualcuno che sostiene la causa dei lavoratori.

Come cominciare il gioco

- ◇ Decidi cosa fare con la lettera del sindacalista italiano
- ◇ Parla con il giornalista e con chiunque possa essere solidale con la causa dei lavoratori.

Lettera

Una lettera che hai ricevuto da Giuseppe Giulietti, un importante leader sindacale in Italia. L'ha inviata attraverso la rete dei sindacati. L'hai aperta quando hai visto che intendeva consegnarla a D'Annunzio.

.....
Prestigiatissimo,

Ho un regalo per voi e per tutto il popolo italiano che lotta per la nostra gloriosa nazione e per gli ideali di uguaglianza.

Come sapete, ho prestato servizio durante la Grande Guerra, quando mi sono reso conto che il sindacato a cui ho contribuito a fondare ha ritenuto di dover lavorare per i lavoratori sotto l'ideale di uno sforzo nazionale.

Negli ultimi giorni ho utilizzato i fondi del Sindacato per pagare l'equipaggio di una nave che trasportava armi ai russi bianchi per dirottarle verso la vostra, o meglio, la nostra Fiume.

Vi prego di accettare questo regalo e di utilizzarlo nel modo migliore.

Vostro, Giuseppe Giulietti
.....

CONTE EDGAR VON HOYOS

Direttore di Whitehead & Co. Torpedo Factory



Età: 45 **Sesso:** M **Professione:** direttore di della fabbrica "Whitehead & Co. S.A."

Lingua Madre: Inglese, Italiano

Parole chiave: Opinionista, Snob, Arrogante

Retroscena

Sei nato a Fiume in una ricca e influente famiglia inglese-austriaca, proprietaria di una fabbrica di siluri. Dopo la morte di tuo padre, hai assunto la guida dell'azienda insieme a tua madre, Alice.

Sei aperto alle nuove idee e sostieni le innovazioni. In effetti, uno dei tuoi ingegneri ha appena proposto una nuova invenzione promettente, quindi vuoi brevettarla e diffondere la notizia del siluro più veloce del mondo. L'invenzione è arrivata appena in tempo, perché ultimamente l'azienda sta avendo problemi finanziari e si parla di scioperi. Inoltre, a causa dell'embargo, sta diventando difficile ottenere nuove forniture, quindi la produzione è bloccata.

In qualità di direttore di una delle fabbriche più importanti di Fiume, sei stato invitato all'incontro con il corrispondente estero e lo vedi come un'occasione perfetta per promuovere la tua attività.

Connessione con altri personaggi

- ◇ **Contessa Alice Whitehead** - È tua madre e la proprietaria dell'azienda. È una consigliera di fiducia di D'Annunzio (attualmente si trova nel Palazzo del Governatore).
- ◇ **Giulia Czermanik** - Segretaria e sindacalista della fabbrica di siluri Whitehead.
- ◇ **Anton Forza** - Un giornalista intelligente con cui condividi l'interesse per la scienza e la tecnologia e con cui prendete spesso il caffè.

Obiettivi & Compiti

- ◇ **Telegramma da Badoglio:** L'ufficio della tua fabbrica ha l'unico telegrafo funzionante a Fiume. Hai appena ricevuto un telegramma dal generale italiano Badoglio che minaccia un imminente attacco italiano a Fiume. Devi decidere cosa fare con questa informazione. Dare il telegramma a tua madre, Contessa Alice Von Hoyos, che lo condividerà con il gabinetto di D'Annunzio? O magari condividerlo prima con i giornalisti?
- ◇ **Innovazione:** Vuoi convincere i giornalisti e il corrispondente estero MacDonald a pubblicare un articolo sulle innovative invenzioni di siluri della vostra fabbrica.
- ◇ **Debiti:** La tua azienda è sull'orlo del fallimento. Se qualcuno lo rivelerà, sarai escluso dal prestito che potrebbe salvare l'azienda.

3 problemi principali della città

- ◇ **Identità:** Non ti interessa molto chi governa Fiume, purché la tua attività sia in forte crescita.
- ◇ **Embargo:** Vuoi fermare l'embargo, perché altrimenti la tua fabbrica non può produrre e vendere. Tuttavia, se l'Italia attacca, è possibile che scoppi una guerra e questo è positivo per gli affari, dato che la tua fabbrica produce siluri.
- ◇ **Sciopero:** I lavoratori devono lavorare! È per questo che vengono pagati.

Come cominciare il gioco

- ◇ **Intervista:** Sei stato invitato a rilasciare un'intervista a Dante Furenti de Il Nuovo Foglio. Hai accettato perché sai che sarà presente un corrispondente straniero e vuoi diffondere il tuo messaggio.
- ◇ **Telegramma:** Leggi il telegramma e decidi cosa fare!

Cosa fare

Cerca di trovare un modo per fermare l'embargo o di salvare la tua azienda in qualsiasi altro modo.

Telegramma

Da: Generale Badoglio

A: Città di Fiume

Il Governo Italiano si impegna a interrompere il blocco e l'embargo se Fiume rimarrà un'entità separata (un corpus separatum). Altrimenti le truppe italiane entreranno per ripristinare l'ordine pubblico.

GIULIA CZERMANIK *

Segretaria & Rappresentante dei lavoratori



Età: 25 **Sesso:** F

Professione: segretaria presso la Whitehead company & rappresentante dei lavoratori

Lingua Madre: Croato, Ungherese

Parole chiave: Appassionata, Premurosa, Pacifista, Femminista

Retroscena

Sei nata a Fiume nella rispettabile borghesia croato-ungherese. La tua famiglia ti ha mandato a studiare medicina all'università di Budapest, dove sei diventata una fervente comunista. Credi che le donne debbano avere una voce più forte nella vita pubblica. Ha assistito alla fine della Grande Guerra e alla proclamazione della Repubblica Sovietica Ungherese. Ti sei unita alla rivoluzione come segretaria del dottor Miklós Szisza, un ministro del governo bolscevico. Vi siete innamorati e vi siete sposati nell'estate del 1919.

Quell'estate la Rivoluzione Comunista Ungherese venne rovesciata. Fuggisti a Fiume, la tua città natale, ora occupata dal pazzo D'Annunzio. Iniziasti a lavorare come segretaria nella fabbrica di siluri Whitehead. Le condizioni della tua città ti fanno infuriare, la gente è affamata, gli operai della fabbrica si stanno preparando per uno sciopero, ma molti stanno pensando di lasciare Fiume.

Tuo marito Miklós è stato appena arrestato dagli Arditi di D'Annunzio con il sospetto di essere una spia comunista.

Connessione con gli altri personaggi

- ◇ **Giovanni Korić** - È iscritto al sindacato dei lavoratori, quindi lo consideri un alleato, anche se proviene da una classe inferiore e potrebbe considerare la tua famiglia troppo borghese. Sembra che sia cotto di te ogni volta che sei nei paraggi.
- ◇ **Conte Edgar Hoyos** - Il direttore della fabbrica Whitehead, spesso lavori per lui. È un individuo freddo e riservato, che non si preoccupa molto dei suoi operai.

Obiettivi & Compiti

- ◇ **Sciopero nella fabbrica:** Sei qui per difendere i diritti dei lavoratori. Hai convinto la maggior parte delle lavoratrici ad aderire allo sciopero che sta per avere luogo alla fabbrica di siluri Whitehead.
- ◇ **Brutalità della polizia:** Tuo marito ungherese è stato arrestato, ma prima è stato duramente picchiato. Gli Arditi e gli italiani sono soliti essere brutali con chiunque non sia italiano. Pensano di essere migliori dei croati o degli ungheresi. Molti ungheresi stanno lasciando Fiume perché non è più sicura per loro.

3 problemi principali della città

- ◇ **Identità:** Pensi che Fiume debba appartenere a chi ha veramente a cuore la sua gente, tutta la sua gente, non solo gli italiani.
- ◇ **Embargo:** Speri che l'embargo costringa D'Annunzio e i suoi comparì a lasciare Fiume.
- ◇ **Sciopero:** Sostieni i lavoratori! Non importa quale sia la loro nazionalità.

Come cominciare il gioco

Lisetta Andrioli ti ha invitata ad informarla sugli scioperi. Non sei sicura di poterti fidare di una giornalista italiana. Vuoi raccontare ciò che sta accadendo in città dal punto di vista dei lavoratori.

Suggerimenti

Vuoi rendere pubblica la storia dell'arresto di tuo marito. Vuoi farlo uscire di prigione e potresti fargli ottenere un passaporto che gli permetterebbe di lasciare la città.

CHI SIAMO

Chi Siamo

Parallel Worlds



PARALLEL WORLDS
PÁRHUZAMOS VILÁGOK

Parallel Worlds Foundation è una ONG culturale ungherese fondata nel 2018 il cui principale focus sono i larp (giochi di ruolo dal vivo). La missione principale di Parallel Worlds è scrivere, progettare e gestire larp e promuovere i metodi di gioco di ruolo e di progettazione di esperienze immersive in Ungheria. La fondazione organizza e sostiene eventi correlati, produzioni immersive e formazioni interattive

Terrible Creations

TERRIBLE CREATIONS
Connect Through Game

Un team di designer esperti che lavora insieme dal 2014 e che ha dato vita ad innumerevoli momenti di svago per i dipendenti di aziende croate e straniere. Siamo specializzati nella facilitazione, nell'apprendimento attraverso la narrazione e nel dare forma a narrazioni in cui ogni individuo ha la propria storia e il proprio posto come protagonista. Siamo particolarmente interessati a progettare e sviluppare giochi che possano essere utilizzati nei processi educativi, formali ed informali.

Altera Cultura



Altera APS nasce nel 2001 dalla collaborazione di lavoratori, studenti e docenti universitari dell'area torinese. Altera si propone di comprendere e discutere criticamente i mutamenti politici, culturali, artistici e sociali della società in cui viviamo, producendo e condividendo testi, idee e riflessioni che possano essere un utile strumento per decifrare ciò che accade nel nostro paese e nel resto del mondo. Altera è iscritta dal 2006 all'Arci presso il Comitato territoriale di Torino e appartiene alla rete UCCA (Unione dei Circoli Cinematografici dell'Arci). Dal 2015 aderisce alla neo-nata rete associativa Casa Arcobaleno, che riunisce circa 20 associazioni torinesi in uno spazio culturale nel quartiere di Porta Palazzo, a due passi dal centro ma fortemente connotato dalle comunità migranti. Dal 2016 aderisce alla rete europea ENAR – European Network Against Racism e ad Arci Servizio Civile, per la realizzazione di progetti di Servizio Civile Universale.

Terre Spezzate



TERRE SPEZZATE

Terre Spezzate è un collettivo artistico di game designer che dal 2006 produce eventi larp sia di puro intrattenimento ludico, sia focalizzati all'esplorazione di temi seri e importanti, tra i quali: i totalitarismi del XX secolo, il femminismo, la guerra civile, il razzismo, la seconda guerra mondiale, il terrorismo domestico. Il loro punto di forza è lo sviluppo di eventi larp italiani e internazionali con uno sguardo rivolto a temi storici e sociali.

APPENDICE

Nomi tipici negli Anni '20

Italiani

Maschili• Giovanni, Giuseppe, Antonio, Mario, Aldo, Alberto, Fernando, Marcello, Giorgio, Sergio, Franco, Paolo, Riccardo, Domenico

Femminili• Paola, Emilia, Anna, Luisa, Giulia, Cecilia, Maria, Elena, Carla, Cristina, Eleonora, Vera, Clara, Bianca, Francesca

Cognomi• Cranci, Percolli, Fabrizi, Macchi, Fabbri, Lauri, Micheli, Petris, Fontana, Corradino, Bacci, Depoli, Biondi

Croatian

Maschili• Ivan, Josip, Ante, Domagoj, Tomislav, Branimir, Miroslav, Krešimir, Nikola, Lovro, Damir, Vjeran, Andrija, Borna, Hrvoje, Zrin

Femminili• Jelena, Divna, Jelka, Mara, Vlasta, Ivana, Zvezdana, Sunčica, Dora, Anđela, Božana, Buga, Cvita, Dunja, Iskra, Jasmina

Cognomi• Horvat, Novak, Marić, Kovačević, Babić, Kovačić, Jurić, Matić, Petrović, Marković, Tomić, Perić, Knežević, Vuković, Radić, Sarić, Kovač, Božić, Pavić, Pavlović

Hungarian

Maschili• József, István, Ferenc, János, Lajos, Gyula, Károly, Sándor, Béla, László, Imre, Kálmán, György, Dezső, Zsigmond, Ernő, Gábor, Géza

Femminili• Mária, Erzsébet, Margit, Ilona, Anna, Júlia, Gizella, Teréz, Róza, Rozália, Irén, Emma, Irma, Zsuzsanna

Cognomi• Tóth, Kovács, Varga, Szabó, Nagy, Kis, Horvát, Farkas, Molnár, Takács, Pap, Végh, Juhász, Székely, Pintér, Török, Mészáros