



BG-20 Febbraio 2057

BUNKER 101 | GUIDA

COSA FARE E NON FARE IN CASO DI FALLOUT

SHORT GUIDE

Supersedes MP-20, Gennaio 2056



SETTING

È l'anno 2057, sono passati quasi cento anni dalla guerra termonucleare globale che distrusse il mondo. Nessun sa da dove partirono le prime testate, se fu una nostra responsabilità o loro. Quello che è certo è che l'effetto a catena che tutti si aspettavano fu puntuale e spietato.

Il Bunker 101 è stata la nostra salvezza. L'unico luogo di cui si ha notizia che è stato in grado di resistere alle esplosioni e alle radiazioni. Un luogo dove continuare a vivere, dove ricominciare. Per ricostruire l'umanità. Sono trascorsi 98 anni da quando siamo entrati nel rifugio. Noi Cittadini del Bunker 101 lavoriamo sodo e ce la mettiamo tutta, giorno dopo giorno, perché l'umanità prosegua il suo cammino.

LOGISTICA

24 - 26 agosto 2018 (appuntamento alle 10 in fondo a Viale Europa, 00060 Sant'Oreste RM).

Il gioco termina nel pomeriggio del giorno 26 agosto (16.30 circa). A seguire ci sarà la mitica cena di fine live, presto vi chiederemo se avete intenzione di partecipare. Trasporti: la location è raggiungibile in macchina o (a fatica) con i mezzi pubblici. La location è dotata di toilette e acqua corrente, oltre che di un'area off-game per qualsiasi evenienza.

ESPERIENZA DI GIOCO

1. Esperienza realistica e immersiva di vita in un bunker
2. Relazioni, azione e intrigo

Durante il gioco ti calerai nei panni di un cittadino del Bunker 101, occupandoti di tutti i suoi compiti e responsabilità. Parteciperai alla vita della comunità, dedicando tempo e sudore alla professione che hai scelto, alle tue persone care e ai tuoi hobby.

IL BUNKER 101

Thomas Duncan, grande uomo di scienza, arte e cultura, e consulente personale del presidente Truman, investì il suo patrimonio in un progetto ambizioso: il Bunker 101. Una struttura antiatomica all'avanguardia capace di ospitare un'intera comunità per un periodo di tempo indefinito in caso di guerra termonucleare globale. Duncan fu l'ultimo profeta e salvatore dell'umanità.

Nel bunker tutti vivono e lavorano. Tutti hanno una dignità, un materasso per dormire, un ridotto spazio personale e servizi da condividere con i propri vicini di casa. Il bunker è protetto da tecnologie all'avanguardia, con sentinelle che monitorano gli schermi di sorveglianza 24 ore su 24. Il bunker è la tua casa, è il posto dove sei nato e hai trascorso tutta la vita. Nessuno ha mai osato avventurarsi all'esterno del bunker.

MARYLIN

Il supercalcolatore del Bunker 101 rende possibile la sopravvivenza. Marylin è un dispositivo estremamente all'avanguardia, gestisce le routine di monitoraggio, i sistemi del supporto vitale, le comunicazioni, il sintetizzatore di proteine, le sonde, i radar, i flussi di energia elettrica e la potenza del reattore.

BLOCCHI

L'accesso al Bunker, per motivi di spazio, fu riservato solo ad alcune tipologie di persone. Il Blocco che abitiamo è lo stesso dei nostri padri e dei nostri nonni. I Blocchi non sono solo le nostre case, sono la nostra eredità dal passato, il sangue che ci scorre nelle vene

UNAONE

I Primi a entrare, l'élite. Erano alti ufficiali dell'esercito, capitani d'industria, eminenti politici e personalità pubbliche. I loro discendenti sono rinomati nel bunker per la Fermezza, sono destinati per la maggior parte al Dipartimento Sicurezza. Rivali con Bissotwo che considerano inaffidabili per i loro frequenti cambi di posizione, sostenitori dell'Elephant Club

BISSOTWO

I professionisti che hanno investito i propri patrimoni personali nel progetto di Duncan. Erano avvocati, medici e membri degli ordini più prestigiosi. I loro discendenti sono rinomati nel bunker per l'Adattabilità e sono destinati per la maggior parte al Dipartimento Benessere.

Rivali con Terrathree che considerano poco empatici per la loro ossessione verso le macchine, alle elezioni alternano Elephant Club e Donkey Club.

TERRATHREE

La squadra di costruttori e tecnici reclutata da Duncan per poter realizzare il suo progetto. Erano studiosi, scienziati e operai specializzati.

I loro discendenti sono rinomati per l'Orgoglio e vengono per la maggior parte assegnati al Dipartimento Progresso. Rivalità con i Quadrofour che considerano poco efficienti per la loro tendenza all'astrattismo. Alle elezioni sono sostenitori del Donkey Club.

QUADROFOUR

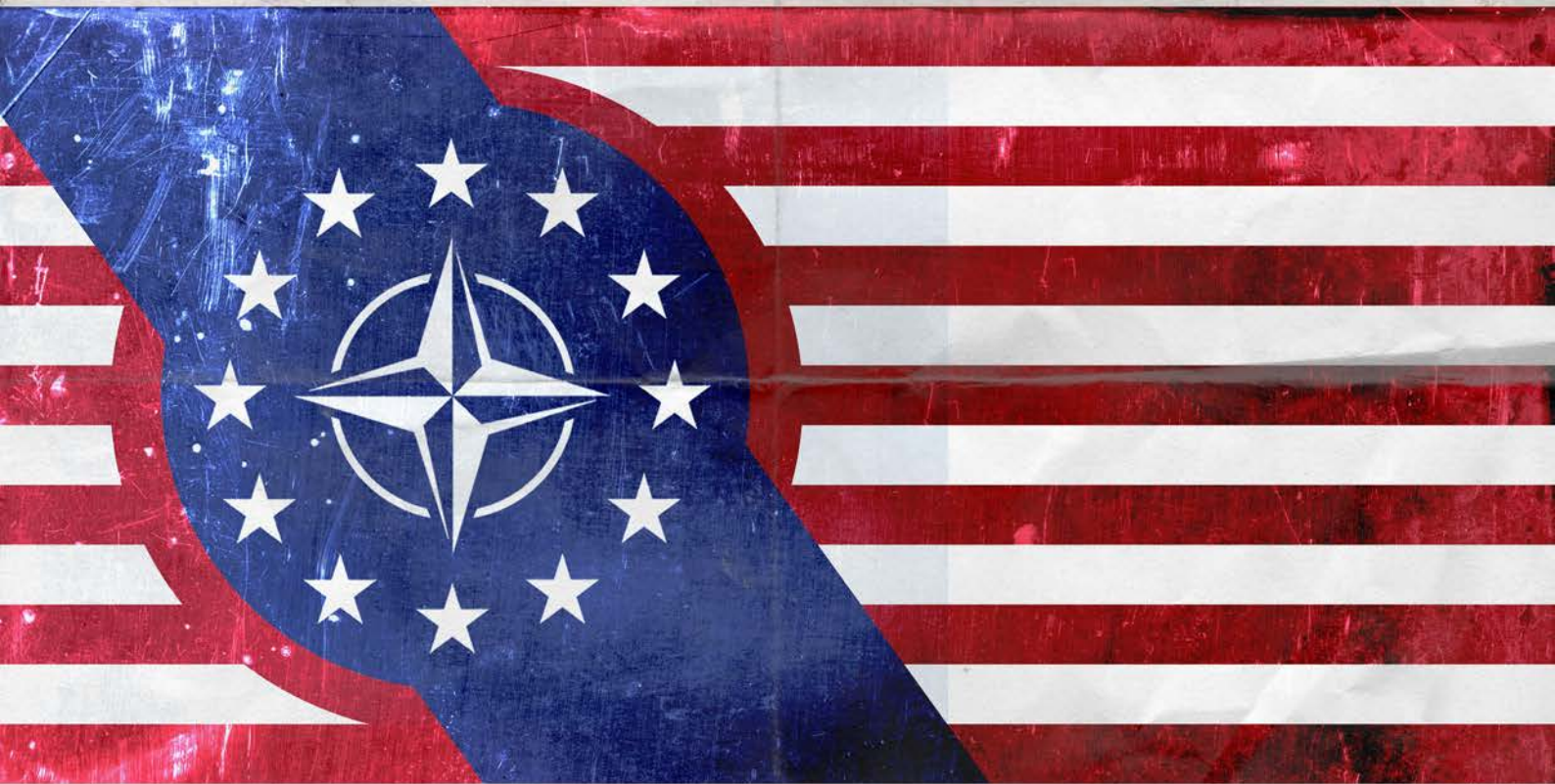
I fortunati vincitori della Lotteria organizzata da Duncan per includere nel suo nuovo mondo anche chi non si distingueva. Erano persone di ogni estrazione sociale. I loro discendenti sono rinomati per la Fede.

Il Duncanesimo è sbocciato proprio tra loro. Vengono destinati per la maggior parte al Dipartimento Memoria. Rivali con i Pentafive che considerano rancorosi per la loro convinzione di essere stati costretti a sostituirli. Alle elezioni sostengono i Duncanisti

PENTAFIVE:

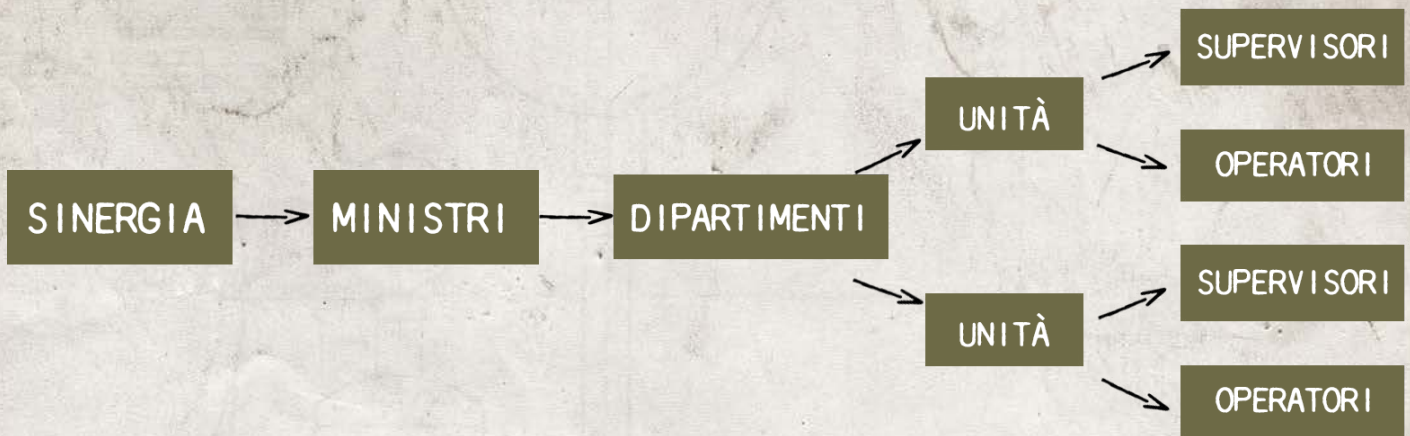
Gli ospiti inattesi che Duncan non aveva invitato, ma che non ha esitato ad accogliere nel Bunker. Arrivati in massa a ridosso delle porte poco prima che venissero chiuse, hanno dato alla comunità quella forza lavoro supplementare che di certo ha fatto la differenza.

I loro discendenti sono rinomati per la Riservatezza e vengono destinati per la maggior parte al Dipartimento Ecosistema. Rivalità con gli Unaone che considerano dispo-
tici per il loro interesse a mantenere lo status quo. Appoggiano il Club Mastiff



UNITED STATES OF ATLANTIC PACT

DIPARTIMENTI



Il **Dipartimento Ecosistema** mantiene gli ambienti abitabili e confortevoli. Rimuovono le scorie del reattore, gestiscono il sintetizzatore di proteine, coltivano le risorse idroponiche, gestiscono l'alimentazione di tutti e tengono puliti gli spazi abitati.

Il **Dipartimento Benessere** veglia sulla salute fisica e mentale dei Cittadini. Raccolgono i campioni biologici necessari per le analisi degli Operatori del Dipartimento Progresso e controllano il diffondersi di patologie. Supervisionano gli esami di Destinazione e la Commissione per gli atti antisociali e i protocolli di rieducazione.

Il **Dipartimento Progresso** mantiene attivi tutti i servizi e i dispositivi tecnologici. Si occupano di Marylin, della manutenzione ordinaria e straordinaria di tutte le apparecchiature. Controllano e riparano le falle nella griglia anti-radiazioni, gestiscono il laboratorio chimico.

Il **Dipartimento Memoria** si occupa di tramandare il passato del Bunker 101 e di tenere traccia del presente. Conservano i documenti e reperti, li studiano e li restaurano per renderli ancora utilizzabili. Documentano quanto accade nel bunker, tengono la comunità unita e aggiornata sull'attualità. Gestiscono le fonti di informazione e preparano i notiziari e i bollettini ufficiali.

Il **Dipartimento di Sicurezza** si occupa di proteggere il Bunker. Monitorano le sonde inviate all'esterno per controllare le condizioni del mondo di superficie, presidiano le postazioni radar, gestiscono la tecnologia che presto renderà possibili le missioni extra-bunker e si addestrano in vista delle intrepide spedizioni che verranno.

GOVERNO

L'organo di comando del Bunker 101 è il Consiglio della Sinergia, è qui che vengono prese le decisioni esecutive sulle questioni più importanti e urgenti. Promulga leggi e organizza le risorse per trasformare le decisioni in realtà. Il Consiglio della Sinergia è formato dal Presidente, il Presidente uscente e i cinque Ministri dei Dipartimenti.

PRESIDENTE

Il Presidente è la guida del Bunker, incaricato di salvaguardare e far prosperare la vita nel Bunker. Deve sempre essere pronto a confrontarsi con i Cittadini, per comprenderne i malumori e le esigenze.

MINISTRI

I Ministri si occupano di supervisionare i Dipartimenti. Il loro compito è fare in modo che ogni Dipartimento, Unità, e lavoratore svolga correttamente il suo compito.

GIUSTIZIA

Ogni buon Cittadino del Bunker sa che seguire le regole del vivere civile. Non esistono tribunali, né giudici o avvocati. Il Dipartimento Benessere vigila sui comportamenti antisociali e sulla salute psicofisica dei Cittadini. I Cittadini antisociali, individuati dall'esito delle relazioni oppure colti in flagranza di reato, sono sottoposti a una serie di sedute riabilitative della durata commisurata alla gravità delle azioni commesse e, nei casi più gravi, possono scendere di grado della scala Schneider.

SCALA SCHNEIDER

L'ecosistema del Bunker è stato progettato ad arte per sostenere un numero ben preciso di Cittadini. Questa scala classifica tutti i Cittadini e permette alla nostra società di sopravvivere in caso di calamità. Anche se il rifugio è estremamente sicuro, è bene essere sempre preparati ad affrontare minacce inattese.

La Scala Schneider è composta di tre livelli, in ordine di merito decrescente: Green, Yellow e Red. Green, godono di tutele maggiori e di minori rischi in caso di emergenza. Sono i primi a essere evacuati e la loro sopravvivenza è fondamentale per la sopravvivenza dello stesso bunker. I Cittadini che hanno un livello meno elevato possono essere gestiti in modo differente durante le procedure di emergenza o avere accesso a mansioni e compiti che sono impediti ai green.

VITA QUOTIDIANA

RELIGIONE

Duncan ha progettato il Bunker come risposta alle tensioni che hanno finito per lacerare il mondo irrimediabilmente. Dopo la sua morte, molti tra i Cittadini non si accontentarono più di considerarlo un saggio e un benefattore, innalzandolo al rango di Profeta e inaugurando un vero e proprio culto della sua persona. Li chiamiamo Duncanisti.

FUORI DAL BUNKER

Le aree esterne del Bunker 101 sono contaminate da radiazioni letali. Il controllo dell'ambiente esterno resta però una priorità fondamentale: per questo è stato avviato un programma di esplorazione all'esterno- Di conseguenza, nel decennio attuale è possibile per un essere umano resistere per circa un'ora fuori dalle zone abitate del Bunker, grazie all'uso combinato di dosi concentrate di pillola Daisy e di speciali tute anti-radiazioni

CLUB

Oltre al lavoro Ogni Cittadino partecipa con entusiasmo alle attività del Club che ha scelto

Elephant Club: i conservatori. Vogliono far proseguire il bunker secondo il modello dei nostri padri. Il loro modello è il Primo Presidente Schneider e a ogni elezione si danno da fare per mantenere la comunità all'altezza del suo passato.

Donkey Club: vede in Marilyn la chiave per affrontare le sfide dell'avvenire. Grazie a loro, il nostro amato supercalcolatore si è preso carico di sempre maggiori responsabilità, rendendo la nostra vita più semplice e sicura.

Mastiff Club: si collocano da sempre all'opposizione, auspicando cambiamenti più radicali del nostro stile di vita.

TAILOR CLUB: I coordinatori dei Duncanisti, sempre pronti a rimboccarsi le maniche per le Celebrazioni del Fondatore. si assicurano che le esigenze dei Duncanisti siano tenute nella debita considerazione

Decency Club: Si occupano di mantenere alto il decoro del nostro bunker, occupandosi di agghindarlo come si deve per i festeggiamenti.

Dancing Club: Quale modo migliore per tenersi in forma che ballando? Dobbiamo a loro la nostra splendida serata danzante e sono sempre pronti a formare nuove coppie.

Sport Club: Per gli animi competitivi e i cuori impavidi, non c'era arena migliore del Bounce! Ogni Blocco ha la sua coppia di giocatori che non vedono l'ora di allenarsi e sfidarsi,

LA SERATA DANZANTE: INCANTO SOTTO IL MARE

Una dei più importanti avvenimenti è la serata danzante. Il tema di quest'anno è "Incanto sotto il mare" e tutti i Cittadini aspettano con trepidazione di partecipare nell'allestimento dei festeggiamenti: festoni, musica, abbigliamento, tutto dev'essere perfetto per questa serata! Nella serata, oltre ai tipici balli (boogie-woogie, rock'n roll, swing), ci saranno giochi, gare di abilità e destrezza. Senza dimenticare l'attesissima elezione del Re e della Regina del ballo.

BOUNCE!

Tutti vanno pazzi per il Bounce! Il Bounce è lo sport più amato nel Bunker e non esiste Cittadino che non sostenga la squadra del proprio Blocco. Vincere il campionato non è solo una questione sportiva, è un fatto di orgoglio.

SOUTHERN WAY

Bunker 101 - Fallout larp è un gioco di ruolo dal vivo in stile Southern way / New Italian Larp. Questo vuol dire che si rifà ai principi del manifesto che abbiamo pubblicato un anno fa e che puoi leggere QUI.

SAFWORD

Tutto il design del gioco prevede che tu possa sfilarti (opt-out) in qualsiasi momento da una situazione che ritieni non sicura per te stesso. Usa Frasi come "Io qui ho chiuso, me ne vado" o "Questa cosa non mi interessa" e nessun ti impedirà di uscire da una situazione potenzialmente spiacevole.

