BG-20 Febbraio 2057

BUNKER 101 | GUIDA

COSA FARE E NON FARE IN CASO DI FALLOUT

Supersedes MP-20, Gennaio 2056

DIPARTIMENTO DELLA SICUREZZA

0.1.

PREMESSA: È NORMALE ESSERE UN PO' CONFUSI

Questa è la cosa più importante da capire a questo punto. Non ti preoccupare. Sta andando tutto bene. C'è del testo da leggere e se sei nuovo puoi sentirti un po' sopraffatto, ma è tutto ok. Non sei il primo a saltare a bordo di questo folle gioco e a sentirti così.

Anche se non sei sicuro di cosa fare e di come andranno le cose, possiamo prometterti che giocare sarà facilissimo. Prenditi solo un po' di tempo e leggi con calma questa guida, goditela. Troverai tutte le info necessarie per giocare. Poi se hai ancora qualche dubbio, ci siamo noi. Puoi contattarci per qualsiasi motivo dal sito chaosleague.org oppure via facebook o ancora via mail (info@chaosleague.org).

0.1.1 QUESTO È UN LIVING DOCUMENT

Questa guida sarà aggiornata con nuovi contenuti, ogni volta che questo avverrà ne daremo notificha sui nostri canali (facebook, mailing list).

STAI LEGGENDO LA VERSIONE 1.2.1

1.1 Correzione refusi. Aggiornamenti nel cap. 5.3.
Aggiunti capitolo 0.4.3 e 0.4.4 (Gli anni '50) 5.4.1 Costumi.
1.2 Aggiunto cap. 5.5 "cose da portare".
1.2.1 Refusi corretti

SOMMARIO DELLA GUIDA

0.3. Informazioni generali..... 6

1. BREVE STORIA DEL BUNKER 101..... 4

1.0 La fine: il fallout..... 9

1.1 Il fondatore Thomas Duncan..... 12

1.2 Il super calcolatore Marylin..... 14

1.3 I padri del bunker: I Blocchi..... 15

2. ORGANIZZAZIONE: I DIPARTIMENTI DEL BUNKER 101..... 19

2.0 I Dipartimentidel bunker: più che un lavoro..... 20

2.1 Dipartimento Ecosistema: Ambiente e nutrizione..... 22

2.2. Dipartimento Benessere: Salute ed educazione..... 24

2.3. Dipartimento Progresso: Ricerca e sviluppo..... 27

2.4. Dipartimento Memoria: Passato e futuro..... 29

2.5. Dipartimento Sicurezza: Audacia e disciplina..... 31

3. IL GOVERNO E I POTERI DEL BUNKER 101..... 33

3.0. Il consiglio della sinergia..... 34

3.1. La legge del bunker 101: Il Codex..... 36

3.2. La giustizia del bunker: La Commissione..... 40

3.3. I diritti del bunker 101: Le Licenze..... 41

3.4. La procedura di emergenza: La Scala Schneider..... 42

4. VITA QUOTIDIANA NEL BUNKER 101..... 44

4.0. Duncanisti: Un Culto pacifico..... 45

4.1. Fuori dal bunker: Le Operazioni militari..... 47

4.2. Il dopolavoro nel bunker 101: I Club..... 49

4.3. Le elezioni nel bunker 101:..... 53

4.4. La serata danzante: Incanto sotto il mare..... 56

4.5. Lo sport del bunker 101: Bounce!..... 57

5. INFORMAZIONI PER I CITTADINI DEL BUNKER 101..... 58

5.0. Southern way: New Italian Larp..... 59

5.1. La sola e unica regola..... 60

5.2. Safewords..... 61

5.3. Workshop prima del gioco..... 61

5.4. Costumi..... 62

5.5. Cose da Portare..... 62

5.6. Appuntamento..... 63

SETTING: IL MONDO AL TEMPO DEL FALLOUT

La mattina era calma, la radio mandava "Love me Tender". D'un tratto, il cielo fu squarciato da un lampo luminoso, giallo e brillante come diecimila soli.

Nessuno in seguito ricorderà di aver inteso il minimo rumore quando scoppiò la bomba. Ma un padre e un figlio che pescavano in un lago su una piccola barca videro il bagliore e capirono che la fine stava cominciando.

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. La Guerra Fredda era diventata Rovente.

Alcuni testimoni hanno raccontato che il cielo divenne rosso, altri che l'aria si fece sottile e glaciale, altri ancora che ci fu una incredibile ondata di calore. Il mondo giunse al termine. E con lui la vita come la conoscevamo, con le sue gioie e dolori. Istanti dopo non era rimasto nulla.
Le cose andavano peggiorando da anni, il clima della guerra fredda aveva portato il mondo sull'orlo di una crisi di nervi. Tutti temevano che sarebbe stata solo questione di tempo prima che le cose volgessero al peggio.

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. I figli dei primi bambini nati nel bunker sono ormai Cittadini adulti. Nessuna delle persone che attualmente vive qui giù è mai uscita dalle sue porte. Le radiazioni, fuori dal rifugio sono ancora letali. Sappiamo che con ogni probabilità siamo gli ultimi abitanti del pianeta. Ma questo ha smesso di spaventarci molti anni fa. Noi Cittadini del Bunker 101 lavoriamo sodo e ce la mettiamo tutta, giorno dopo giorno, perché l'umanità prosegua il suo cammino.

UNITED STATES OF ATLANTIC PACT

INFORMAZIONI GENERALI

Bunker 101 - Fallout larp è un gioco di ruolo dal vivo sulla vita quotidiana dei Cittadini di un rifugio antiatomico, quasi cento anni dopo l'esplosione del conflitto atomico. Si svolge nel bunker di Soratte

DATA: 30 agosto - settembre 2019 (replica in italiano) 23 - 25 agosto 2019 (replica inglese)

LOCATION: Italia, Lazio, Sant'Oreste. Il gioco si svolgerà interamente nel Bunker Soratte

KEY WORDS: Emozionante, sanguigno, conflittuale, intenso.

PARTECiPANTI: 100 ca.

TRASPORTO: la location è raggiungibile in macchina. Solo per la replica in inglese è disponibile una navetta direttamente da Roma.

0.4.

ESPERIENZA DI GIOCO

In Bunker 101 - Fallout l'esperienza di gioco è basata su due aspetti principali:

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

0.4.1. ESPERIENZA REALISTICA E IMMERSIVA: LA VITA NEL BUNKER

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

Tutti devono fare la loro parte per la prosperità del Bunker 101. La tua professione è il tuo contributo attivo alla vita della comunità, ma la vita non è fatta di solo lavoro: l'attività fisica, l'intrattenimento e tutti gli eventi che animano il Bunker 101 sono fondamentali per una vita sana ed equilibrata.

0.4.2. RELAZIONI AZIONE INTRIGO

In Bunker 101 - Fallout larp ci sono diverse linee narrative con intrecci e plot che forniscono diverse esperienze di gioco.

Non vogliamo rovinarti la sorpresa, è bene che tu sappia che ci saranno intrighi, sotterfugi, misteri, scelte da prendere e missioni pericolose da compiere. Alcune quest saranno più fisiche, mentre la maggior parte sarà basata sul ruolo, l'interpretazione e le scelte personali.

Puoi sempre scegliere se gettarti a capofitto in una quest o se occuparti d'altro e

dedicarti all'interpretazione, alle relazioni o alla tua vita nel bunker. Conflitti e rivalità animeranno il gioco aggiungendo alla routine quotidiana la profondità emotiva dei rapporti con gli altri.

Ogni personaggio infatti è immerso in diverse reti sociali che si incrociano e si sovrappongono: Blocchi, Dipartimenti e Club forniscono a ogni personaggio tanti stimoli per intrecciare la propria storia con quella degli altri.

0.4.3.
GLI INTRAMONTABILI ANNI '50

Il modello culturale dei Cittadini del Bunker 101 affonda saldamente le radici negli Anni 50 del Sogno Americano.

Non è solo una questione di usi e costumi, ma di forma mentis. Alcune abitudini hanno dovuto cedere il passo alle necessità pratiche della vita sottoterra: per esempio, non c'è spazio per il sogno di tante villette dalla staccionata bianca, né abbastanza forza lavoro per poter permettere alle donne di rimanere a casa, inoltre la visione del Fondatore ha escluso ogni forma di religione del passato per evitare l'insorgere di conflitti e tensioni.

Altre abitudini invece hanno mantenuto salda la loro presa a cento anni di distanza: la rispettabilità e la laboriosità sono valori fondamentali. Tutti devono contribuire con il loro impegno e con il loro lavoro al benessere del bunker. Mettere su famiglia, essere laboriosi, comportarsi secondo le norme del vivere civile e della buona creanza è importante per tutti.

0.4.4.
DISTOPIA QUANTO BASTA

Gli abitanti del Bunker 101 vivono con il sorriso una quotidianità che noi contemporanei non esiteremmo a considerare inquietante.

Ogni forma di privacy è un lusso nel Bunker e ogni Cittadino è valutato in base alla sua utilità perché lo scopo ultimo è sempre quello della disperata sopravvivenza del genere umano. La sopravvivenza ha un prezzo da pagare. Nel Bunker 101 si crede davvero al Sogno Americano, fatto di realizzazione personale e ricerca della felicità. Ci sono, però, modi giusti e modi sbagliati per perseguire questi obiettivi.

Alcune pratiche sono stigmatizzate perché possono mettere a rischio la sopravvivenza del bunker.

Tutte le devianze dal modello benpensante americano sono tendenzialmente mal viste, alcolismo, omosessualità, violenza, etc. Per esempio non ci sono gay dichiarati nel bunker perchè non sarebbe guardato con troppo favore. Tuttavia non verrà certo arrestato o maltrattato. Se ottenesse una Licenza d'Unione con una bella ragazza, per salvare le apparenze, di certo molti sarebbero ben disposti a considerare quella con il suo collega di lavoro una sana amicizia virile.

0.5.
DENTRO
IL BUNKER 101

La location principale in cui si svolge il gioco è un immenso bunker situato sotto le montagne. È diviso in Blocchi e Dipartimenti, dove le persone vivono e lavorano fianco a fianco.

I personaggi avranno un materasso per dormire, un ridotto spazio personale e servizi da condividere con i propri vicini di casa.

La location è dotata di toilette e acqua corrente, oltre che di un'area off-game per qualsiasi evenienza. Il bunker è protetto da tecnologie all'avanguardia, con sentinelle umane 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.

0.6.
FUORI
DAL BUNKER 101

Nessuno ha mai osato avventurarsi all'esterno del bunker. I livelli di radiazioni sono ancora letali, sarebbe una follia anche solo mettere un piede fuori. Nessuno sa chi o che cosa sia sopravvissuto.

I più anziani parlano di creature che vivono ancora sulla superficie, ma la maggior parte delle persone credono si tratti di leggende nate per spaventare i bambini. Non c'è mai stato un singolo contatto con il mondo esterno. La guerra termonucleare ha spazzato via ogni traccia di civilizzazione. Tutto ciò che resta dell'umanità è qui, tra le solide pareti del Bunker 101.

1.

BREVE STORIA DEL BUNKER 101

DIPARTIMENTO DELLA SICUREZZA

SUPERSEDES MP-20, GENNAIO 2056

1.0

LA FINE
IL FALLOUT

Al termine della Seconda Guerra Mondiale gli Stati Uniti decisero di varare un ambizioso programma politico che aveva il duplice obiettivo di risollevare l'Europa dalla distruzione che il conflitto aveva provocato ed evitare che subisse l'influsso dell'Unione Sovietica.
Per questi motivi nel 1947 prese il via il Piano Marshall, un programma di investimenti strategici con cui gli Stati Uniti assicurarono la rapida ripresa dei paesi europei, tra cui l'Italia. L'elargizione degli investimenti però era subordinata all'ingresso in una nuova confederazione guidata dagli Stati Uniti, l'unico vero paese vincitore della guerra.

Così nel 1951 nacquero gli United States of the Atlantic Pact (USAP) e la maggior parte degli stati europei entrarono a farne parte (Regno Unito, Francia, Italia, Portogallo, Paesi Bassi, Belgio, Lussemburgo, Danimarca, Islanda, Norvegia). Un'unica federazione di stati sotto una nuova bandiera a stelle e strisce inquadrata sotto la guida diretta del governo di Washington.

-§-

Per gli USAP gli anni Cinquanta furono un decennio segnato da un incredibile progresso economico e tecnologico. In pochi anni la Repubblica italiana e tutti gli stati dell'USAP prosperarono a tal punto da raggiungere un livello di benessere mai immaginato prima. Una nuova rivoluzione chimica, l'arrivo dei primi elettrodomestici, la diffusione delle automobili e dei transistor a basso costo rivoluzionarono le abitudini e i consumi di milioni di persone in Europa e America.

Sembrava che nulla potesse fermare questo nuovo progresso, che il filo diretto tra l'Europa e Washington aveva reso possibile la stabilità politica necessaria ad abbracciare il Sogno Americano e opporsi al blocco Sovietico. Ci sbagliavamo.

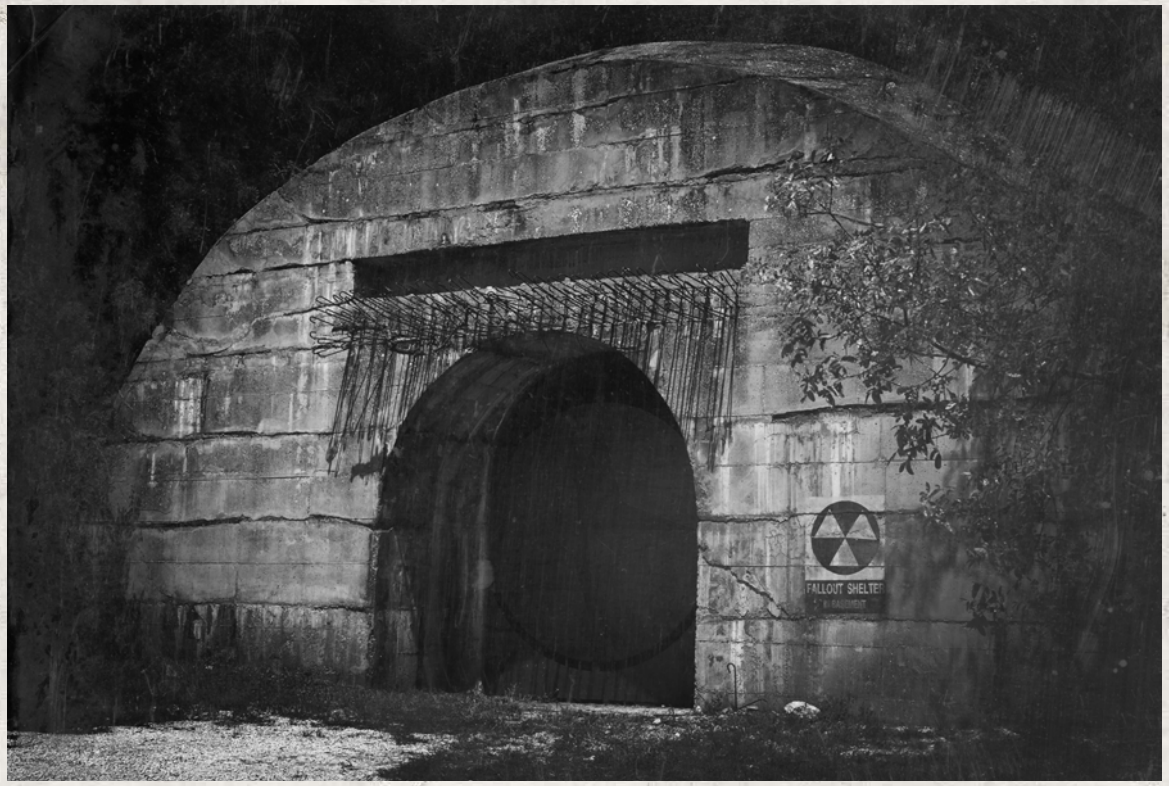
Presto il blocco Comunista e quello Occidentale cominciarono a venire ai ferri corti. Il segnale più inquietante fu la corsa agli armamenti atomici intrapresa da Mosca. Le menti più brillanti del mondo occidentale lavoravano giorno e notte per costruire armi sempre più potenti in grado di dissuadere il Cremlino dall'usare il proprio arsenale.

Le minacce tra i capi di stato divennero test atomici.
Mururoa, Bikini, Siberia vennero spazzati via e presero il posto di conferenze stampa e di incontri bilaterali. Le maggioranza delle persone era troppo occupata con i suoi nuovi giocattoli per accorgersi che le cose stavano mettendosi al peggio. Per fortuna qualcuno colse i segnali, qualcuno che pur avendo fiducia verso la razza umane ne intuì le più nere profondità.

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. Quando nel 1958 le testate vennero lanciate, le città furono spazzati via dalle bombe al cobalto, armi atomiche di ultima generazione a cui nemmeno i normali bunker potevano sopravvivere. La nube di polveri radioattive che avvolse la Terra era destinata a durare per secoli.

A tre generazioni di distanza, nel 2057, comincia la storia degli abitanti del Bunker 101.



ENTRATA EST - 1956

1.1

IL FONDATORE
THOMAS DUNCAN

Prima del bunker, fu scritto che Thomas Duncan era il Leonardo Da Vinci della modernità. Il suo ingegno era multiforme e si esprimeva in molte discipline, artistiche e scientifiche. Per questo il Bunker 101 è un capolavoro sotto diversi punti di vista. È efficiente come un teorema ben congegnato e sbalorditivo come un'installazione ambientale. La capacità del nostro Fondatore (come viene ancora oggi affettuosamente chiamato Thomas Duncan) di vedere oltre fu sbalorditiva.

Oltre i freddi numeri, oltre la superficie di una tela, oltre le falsità umane. Fu tra i primi a scendere nel Bunker 101 all'indomani del conflitto nucleare e la sua morte avvenuta nel 1959 a soli 51 anni lasciò un enorme vuoto nel cuore di tutti. Un uomo innamorato dell'umanità, il cui unico cruccio nella vita fu quello di non aver potuto salvare più persone. Chi lo ha conosciuto ne ha lasciato un ritratto di un uomo fin troppo duro con se stesso e c'è da credere che il dispiacere l'abbia consumato almeno quanto le radiazioni, strappandolo dai suoi amati Cittadini troppo presto.

-§-

Il Bunker 101 non è stato quindi un progetto governativo, bensì la visione di una mente illuminata. Realizzato proprio seguendo un progetto dello stesso Duncan, il Bunker venne costruito con l'aiuto di tanti collaboratori straordinari come risulta dalle cronache che abbiamo conservato.

Collaboratori come Christian Schneider, il più grande amico e confidente del Fondatore e Primo Presidente del bunker. La guida salda che ci ha permesso di superare la perdita del nostro grande padre. Laddove Duncan è stato l'architetto, Schneider è stato il costruttore. In un'epoca di guerra e conflitto, hanno realizzato insieme un sogno di pace e armonia.

We Can Do It!

BUNKER 101

DEPARTMENT OF SYNERGY

1.2

IL SUPER CALCOLATORE MARYLIN

Il supercalcolatore del Bunker 101 è il centro nevralgico, il cervello elettronico che rende possibile la sopravvivenza del nostro rifugio.
Marylin, come la chiamano i Cittadini, è un dispositivo estremamente potente e all'avanguardia in grado di gestire calcoli complessi in pochi secondi.

Creata insieme al bunker in una perfetta sinergia, il suo compito è quello di tenere attive e monitorate la maggior parte delle funzioni del rifugio. Senza Marylin il nostro Bunker 101 collasserebbe nel giro di pochi minuti.

-§-

Per fortuna il nostro supercalcolatore è stato progettato a regola d'arte ed è rimasto ininterrottamente acceso e perfettamente funzionante sin dal primo giorno. È dotato di sistemi di ridondanza per l'alimentazione, per le routine numeriche e per gli indicatori.
Inoltre il suo corpo principale è murato all'interno dello stesso bunker con oltre un metro di cemento armato a doppia colata che lo rende completamente isolato e protetto da qualsiasi manomissione.

Gli Operatori che si occupano di Marylin sorvegliano costantemente i monitor e gli strumenti di misurazione per verificare lo stato di salute del nostro amato Bunker 101. Tra le altre funzioni, Marylin 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.

1.3

I PADRI DEL BUNKER: I BLOCCHI

A cento anni dal fatidico giorno del popolamento, ogni Cittadino va ancora fiero della propria discendenza, generazione dopo generazione.L'accesso al Bunker infatti, avendo una capienza limitata, era riservato solo ad alcune tipologie di persone. Tutti sanno perché e in che modo il proprio antenato ha messo piede nel Bunker 101, in quale ordine e per quale merito. Per la maggior parte di noi, il Blocco che abitiamo è lo stesso dei nostri padri e dei nostri nonni.

I Blocchi non sono solo le nostre case, i nostri quartieri che non hanno bisogno di staccionate bianche per distinguersi, sono la nostra eredità dal passato, il sangue che ci scorre nelle vene.
Per questo votiamo divisi per Blocchi, ciascuno con la propria storia elettorale, e ogni Blocco va orgoglioso della propria squadra di Bounce!, con rivalità appassionate durante tutto il corso del campionato.

Non sorprende che il 90% delle Licenze di Unione sia concesso tra Cittadini appartenenti allo stesso Blocco, ma si sa che al cuore non si comanda e capitano anche storie d'amore degne di un film. Le tradizioni in fondo vivono anche di rocambolesche eccezioni.

1.3.1
BLOCCO UNAONE

I Primi a entrare. L'elite che ha garantito appoggio e autorizzazioni a Thomas Duncan per realizzare la sua visione, quando nessun capo di stato credeva che la Guerra Fredda sarebbe sfociata nel conflitto atomico. Erano alti ufficiali dell'esercito, capitani d'industria, eminenti politici e personalità pubbliche, tanto coraggiosi nel rischiare la propria reputazione quanto lungimiranti.

I loro discendenti sono rinomati nel bunker per la Fermezza e non sorprende che vengano destinati per la maggior parte al Dipartimento Sicurezza. È rinomata la particolare rivalità con i Bissotwo che considerano inaffidabili per i loro frequenti cambi di posizione. Alle elezioni sono storici sostenitori dell'Elephant Club. Christian Schneider era uno di loro e c'è da scommettere che anche il primo uomo a mettere piede fuori dal bunker lo sarà.

1.3.2
BLOCCO BISSOTWO

I Secondi. I professionisti che hanno investito i propri patrimoni personali per supportare l'impresa di Thomas Duncan, garantendosi un posto nel Bunker 101. Erano avvocati, medici e membri degli ordini più prestigiosi che si sono messi al servizio del bunker, senza nemmeno la certezza che la loro competenza sarebbe stata messa a frutto con la fine della civiltà. Erano i finanziatori, coloro che hanno contribuito economicamente alla realizzazione del progetto di Duncan.

I loro discendenti sono rinomati nel bunker per l'Adattabilità e non sorprende che vengano destinati per la maggior parte al Dipartimento Benessere. Ogni Cittadino infatti ha esigenze diverse e loro sono in grado d'interpretarle, leggendo nei cuori e nelle menti.
È rinomata la particolare rivalità con i Terrathree che considerano poco empatici per la loro ossessione verso le macchine. Alle elezioni alternano spesso il loro sostegno tra Elephant Club e Donkey Club.

1.3.3
BLOCCO TERRATHREE

I Terzi. La squadra di costruttori e tecnici reclutata da Thomas Duncan in persona per poter realizzare il suo progetto. Erano studiosi, scienziati e operai specializzati che hanno condiviso un sogno, arrivando a risultati che nessuno avrebbe creduto possibili per rispondere alla minaccia delle bombe al cobalto che nessuno aveva previsto. Tranne le menti più brillanti dell'umanità.
Molti di loro hanno partecipato praticamente alla costruzione del Bunker come manodopera specializzata.

I loro discendenti sono rinomati nel bunker per l'Orgoglio e non sorprende che vengano destinati per la maggior parte al Dipartimento Progresso.
Ora come allora sanno di essere quelli che mantengono il bunker funzionante e all'avanguardia. È rinomata la particolare rivalità con i Quadrofour che considerano poco efficienti per la loro tendenza all'astrattismo. Alle elezioni sono storici sostenitori del Donkey Club.

1.3.4
BLOCCO QUADROFOUR

I Quarti. I fortunati vincitori della Lotteria organizzata da Thomas Duncan per includere nel suo nuovo mondo anche chi non si distingueva per posizione, risorse o specializzazione. Fu un'altra delle geniali idee del nostro Fondatore per dare la possibilità a chiunque di ottenere un posto nel Bunker 101. Erano persone di ogni estrazione sociale.

I loro discendenti sono rinomati nel bunker per la Fede, dato che che il Duncanesimo, il Culto del Fondatore, è sbocciato proprio tra loro. Vengono destinati per la maggior parte al Dipartimento Memoria.

È rinomata la particolare rivalità con i Pentafive che considerano rancorosi per la loro convinzione di essere stati costretti a sostituirli, visto che in principio le mansioni più umili sarebbero spettate ai Quadrofour. Alle elezioni la loro presa di posizione coincide spesso con quella dei Duncanisti.

1.3.5

BLOCCO PENTAFIVE

I Quinti. Gli ospiti inattesi che Thomas Duncan non aveva invitato, ma che non ha esitato ad accogliere nel Bunker 101.
Arrivati in massa a ridosso delle porte stagne poco prima che venissero chiuse, quando ormai nell'aria non si sentiva altro che il suono delle sirene, hanno dato alla comunità quella forza lavoro supplementare che di certo ha fatto la differenza. Alle parole hanno preferito i fatti e ben poco si sa delle loro vite precedenti.

I loro discendenti sono rinomati nel bunker per la Riservatezza e non sorprende che vengano destinati per la maggior parte al Dipartimento Ecosistema. È rinomata la particolare rivalità con gli Unaone che considerano dispotici per il loro interesse a mantenere lo status quo.

Benché ultimi arrivati, hanno dimostrato che nessuno potrebbe occuparsene meglio di loro. Alle elezioni sono l'unico Blocco ad aver accordato in una singola occasione la propria maggioranza al Club Mastiff.

IL PRESIDENTE SCHNEIDER
IN UNA DELLE PRIME RIUNIONI DEL DIPARTIMENTO SICUREZZA -
1959 (?)

//CHAPTER 2.

2.

ORGANIZZAZIONE I DIPARTIMENTI DEL BUNKER 101

DIPARTIMENTO DELLA SICUREZZA

SUPERSEDES MP-20, GENNAIO 2056

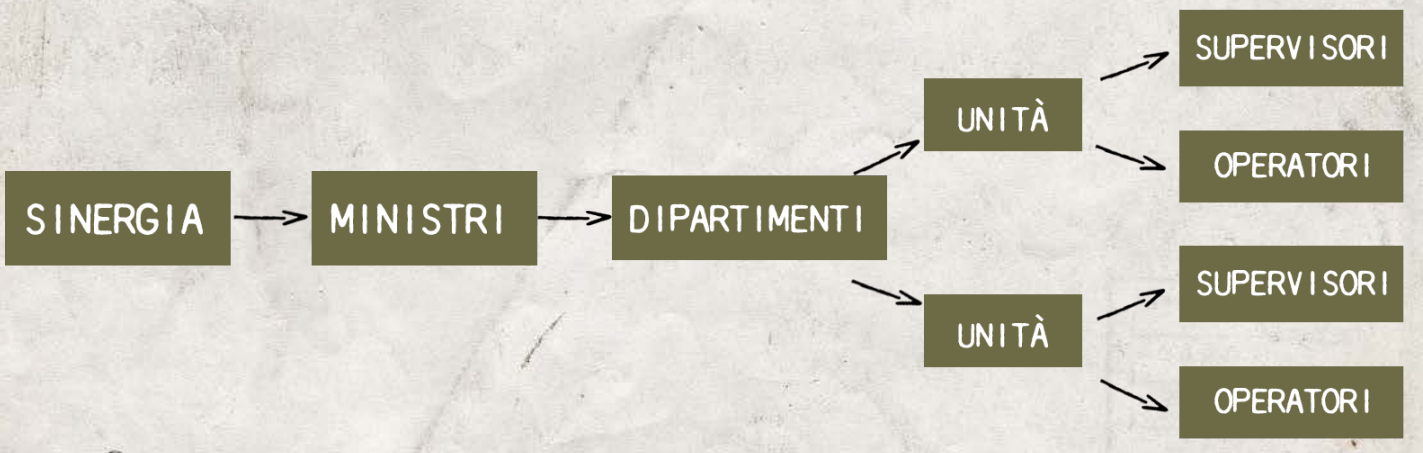
2.0

I DIPARTIMENTI DEL BUNKER: PIÙ CHE UN LAVORO

Se il Blocco è la casa, il retaggio dei Cittadini del Bunker 101, il Dipartimento e le Unità sono la famiglia dove si vive fianco a fianco, con altri lavoratori che fanno del loro meglio per garantire la sopravvivenza di tutti. Poiché ogni buon Cittadino dimostra grande spirito di corpo e orgoglio per il proprio Dipartimento e la propria Unità, non di rado tra l'uno e l'altro c'è una sana dose di competizione. Soprattutto quando il Consiglio della Sinergia propone obiettivi ambiziosi da raggiungere o vere e proprie gare di efficienza.

Gli Operatori rappresentano il Cuore pulsante di ogni Dipartimento, la vera forza lavoro del Bunker. Ogni Unità di Operatori può contare sulla guida di un Supervisore, che ha la stesse identiche mansioni degli Operatori dell'unità, ma in più si occupa di coordinare le operazioni e di controllare che gli obiettivi fissati dal Consiglio della Sinergia vengano centrati.

I Ministri dei Dipartimenti vengono eletti ogni quattro anni tra i Supervisori e siedono nel Consiglio della Sinergia. Quando è necessario sostituire un Supervisore, gli Operatori competenti possono sostenere un esame di Ridestinazione per essere promossi, ma non si tratta un semplice riconoscimento d'ufficio. Quello di Supervisore è un ruolo impegnativo, più che un lavoro è una vocazione. Più che una vocazione un destino.



2.0.1.
L'ESAME
DI DESTINAZIONE:
UN DESTINO

Ogni Cittadino Junior del Bunker 101 viene inquadrato in uno dei cinque Dipartimenti attraverso l'esame di Destinazione.
È un momento importante nella vita di ogni ragazzo, perché con il suo ingresso in un Dipartimento inizia la sua vita da adulto. Il ragazzo abbandona il nome Junior mantenendo l'identificativo del Blocco di appartenenza e riceve un nome nuovo che lo accompagnerà per tutta la vita.

Diventa un membro produttivo della società. I nomi vengono scelti dai Supervisori di ciascun Dipartimento a partire da una lista di personalità di rilievo della storia; uomini e donne scelti dal Fondatore in persona per essere ricordati.
Il Dipartimento Ecosistema scegli i nomi di attori e cantanti, il Dipartimento Benessere sceglie nomi di filosofi e statisti, il Dipartimento Memoria di scrittori e artisti, il Dipartimento Progresso di scienziati ed esploratori, mentre il Dipartimento Sicurezza di sportivi.

PRIMO APPROVVIGIONAMENTO BUNKER 101 - 1957 (?)

2.1

DIPARTIMENTO ECOSISTEMA: AMBIENTE E NUTRIZIONE

Il Dipartimento Ecosistema si occupa di mantenere gli ambienti del Bunker 101 abitabili e confortevoli per tutti i Cittadini. I suoi Operatori e Supervisori sono impegnati in prima linea per garantire a tutti gli abitanti un ambiente che possano chiamare casa. Non è un compito semplice, né privo di rischi.

Si occupano di rimuovere le scorie radioattive rilasciate dal reattore, di gestire il sintetizzatore di proteine, di coltivare le risorse idroponiche, di gestire l'alimentazione di tutti i Cittadini e anche di tenere puliti gli spazi abitati.

2.1.1. OPERATORI ECOSISTEMICI

Si occupano della logistica e del trasporto del materiale radioattivo prodotto dal funzionamento del reattore. È un compito delicato e complesso che prevede la chiusura di interi settori del Bunker durante le operazioni di smaltimento.

Intervengono anche come supporto per isolare le zone messe a rischio da eventuali falle nella griglia anti-radiazioni. Inoltre si occupano di tenere puliti e in ordine gli ambienti comuni e specialmente la mensa e i blocchi, smistando il materiale di scarto. Alimentano e gestiscono il Riconvertitore che fornisce energia suppletiva ai sistemi energetici.

2.1.2.
OPERATORI BIOLOGICI FRED

Si occupano della cura delle Piante Gemelle e in particolare dell'esemplare chiamato Fred. È attraverso la ri-sequenziazione delle foglie di queste piante che il sequenziatore di proteine fornisce il cibo a tutti i Cittadini.

La salute delle Piante Gemelle è una priorità per la sopravvivenza del Bunker 101. Per questo motivo si usano precauzioni e cautele molto stringenti nella manipolazione delle piante, che possono essere avvicinate solo dal personale Biologico specializzato.

La cura delle Piante richiede la preparazione di composti chimici ad hoc, lo studio della potatura e del terreno e perfino alcune procedure di empatia per il benessere della pianta. Inoltre gli Operatori Blologici Fred si occupano di manovrare il sequenziatore di proteine e gestiscono la mensa e l'alimentazione dei Cittadini.

2.1.3.
OPERATORI BIOLOGICI GINGER

Si occupano della cura delle Piante Gemelle e in particolare dell'esemplare chiamato Ginger, situato in un laboratorio separato con diversa irradiazione.

Studiano la crescita e la proliferazione delle piante in ambienti moderatamente irradiati per cercare di sviluppare alternative alimentari. Negli ultimi tempo stanno sperimentando la crescita e l'allevamento di funghi proteici commestibili, occupandosi della messa a punto di un protocollo di coltivazione e delle procedure per integrarli nelle forniture alimentari.

Inoltre, insieme agli Operatori Blologici Fred, si occupano di manovrare il sequenziatore di proteine e gestiscono la mensa e l'alimentazione dei Cittadini.

2.2.

DIPARTIMENTO BENESSERE: SALUTE ED EDUCAZIONE

Il Dipartimento Benessere ha la responsabilità di vegliare sulla della salute fisica e mentale dei Cittadini del Bunker 101.
I suoi Operatori e Supervisori sono impegnati quotidianamente nello screening di tutti gli abitanti. Raccolgono i campioni biologici necessari per le analisi degli Operatori del Dipartimento Progresso e controllano il diffondersi di patologie.

Inoltre si occupano di effettuare i test di calibrazione, supervisionano gli esami di Destinazione e la Commissione per gli atti antisociali e i protocolli di rieducazione.

2.2.1. OPERATORI TERAPEUTICI

Si occupano della salute fisica dei nostri Cittadini perché la vita sotterranea può mettere a dura prova il corpo delle persone. Sono i nostri medici e infermieri. Gli Operatori Terapeutici controllano quotidianamente, attraverso screening, esami e test le condizioni di salute di tutti gli abitanti del Bunker 101, in sinergia con i laboratori chimici del Dipartimento Progresso.

Visitano inoltre le persone che ne fanno richiesta e somministrano le terapie necessarie, specialmente la pillola Daisy per ridurre la dose di radiazioni assorbite quotidianamente. Valutano inoltre le diete individuali.

2.2.2.
OPERATORI EDUCATORI

Si occupano dell'equilibrio e della condotta dei Cittadini perché la vita sotterranea può essere stressante. Gli Operatori Educatori seguono ogni abitante fin dalla più tenera età, gli insegnano come vivere all'interno del Bunker 101, ascoltano quello che più gli sta a cuore e non mancano mai di stargli vicino.

Inoltre presiedono la commissione degli esami di Destinazione e Ridestinazione, verificando le attitudini di ciascuno, conducono i testi di calibrazione emotiva e compongono la Commissione che giudica i casi antisociali, curando la rieducazione dei soggetti che si sono macchiati di crimini contro il Bunker.

ARMATURA DEL BLOCCO PENTAFIVE - 1959

TOGETHER WE CAN DO IT

YOUR DEPARTMENT IS YOUR FAMILY

2.3.
DIPARTIMENTO PROGRESSO: RICERCA E SVILUPPO

Il Dipartimento Progresso è in prima linea per mantenere attivi e funzionanti tutti i servizi e i dispositivi tecnologici che rendono possibile la vita all'interno del Bunker 101, oltre che per spingere la nostra conoscenza del mondo esterno al di là dei confini attuali.

I suoi Operatori e Supervisori si occupano del supercalcolatore Marylin che monitora e gestisce i sistemi vitali del Bunker 101, della manutenzione ordinaria e straordinaria di tutte le apparecchiature del bunker, controllano e riparano le falle nella griglia anti-radiazioni, gestiscono il laboratorio chimico.

2.3.1.
OPERATORI TECNICI

Si occupano delle operazioni di manutenzione del Bunker 101. Sono dotati di attrezzature tecnologiche per l'individuazione di potenziali minacce radioattive.
Monitorano costantemente il bunker alla ricerca di materiale contaminato e di falle nella griglia anti-radiazioni.

Il loro compito è di vitale importanza per il mantenimento di un ambiente salubre all'interno del Bunker 101. Sono sottoposti a controlli medici supplementari, perchè sono esposti a dosi di radiazioni sopra la media. Inoltre si occupano di grandi e piccole riparazioni di infrastrutture, oggetti e arredi e in generale della complessa manutenzione dell'intero bunker.

2.3.2.
OPERATORI LOGISTICI

Si occupano di Marylin, controllandone costantemente gli input e gli output. L'uomo non è nato per la vita sotto terra, si sarebbe detto, eppure questa straordinaria macchina rende possibile l'impossibile.

Grazie anche all'abilità dei suoi Operatori, sempre vigili e con gli occhi fissi sugli schermi.
Ravvisano ogni segnalazione o allarme per tempo, avendo sempre il polso dello stato generale del bunker, soprattutto per quanto riguarda gli indicatori del supporto vitale. Inoltre sono in grado di comprendere il linguaggio macchina e di approntare codici di riprogrammazione per il supercalcolatore.

2.3.3.
OPERATORI SCIENTIFICI

Sono i nostri amati topi di laboratorio. Si occupano di monitorare i parametri vitali di tutti i Cittadini, eseguendo analisi di campioni biologici all'interno del laboratorio del Bunker 101.

Producono dosi certificate di pillole anti-radiazioni Daisy, per incrementare la resistenza del corpo umano agli agenti radioattivi che oltrepassano la griglia anti-radiazioni. Conducono attività di ricerca applicata per migliorare i sistemi di contenimento delle radiazioni.
Inoltre porta avanti ulteriori attività di ricerca su fenomeni chimici, fisici e biologici dietro espressa richiesta da parte dei Dipartimenti e del Consiglio della Sinergia.

2.4.

DIPARTIMENTO MEMORIA: PASSATO E FUTURO

Il Dipartimento Memoria si occupa di tramandare il passato del Bunker 101 e di tenere traccia del presente, per proiettare la comunità verso il futuro. I suoi Operatori e Supervisori si dedicano anima e corpo a restituire la Storia dell'umanità così come la conosciamo.

Si occupano di conservare documenti e reperti, di studiarli e di restaurarli per renderli ancora utilizzabili, di documentare quanto accade nel bunker, di tenere la comunità unita e aggiornata sull'attualità.
Gestiscono le fonti di informazione e preparano i notiziari e i bollettini ufficiali del Bunker 101.

2.4.1 OPERATORI ARCHIVISTI

Hanno in gestione tutti i materiali, le risorse e i magazzini del Bunker 101. Custodiscono l'intero archivio del Bunker, compresi i rapporti più importanti e classificati. Si occupano inoltre dell'archivio dei documenti e dei reperti che ci permettono di comprendere la nostra storia.

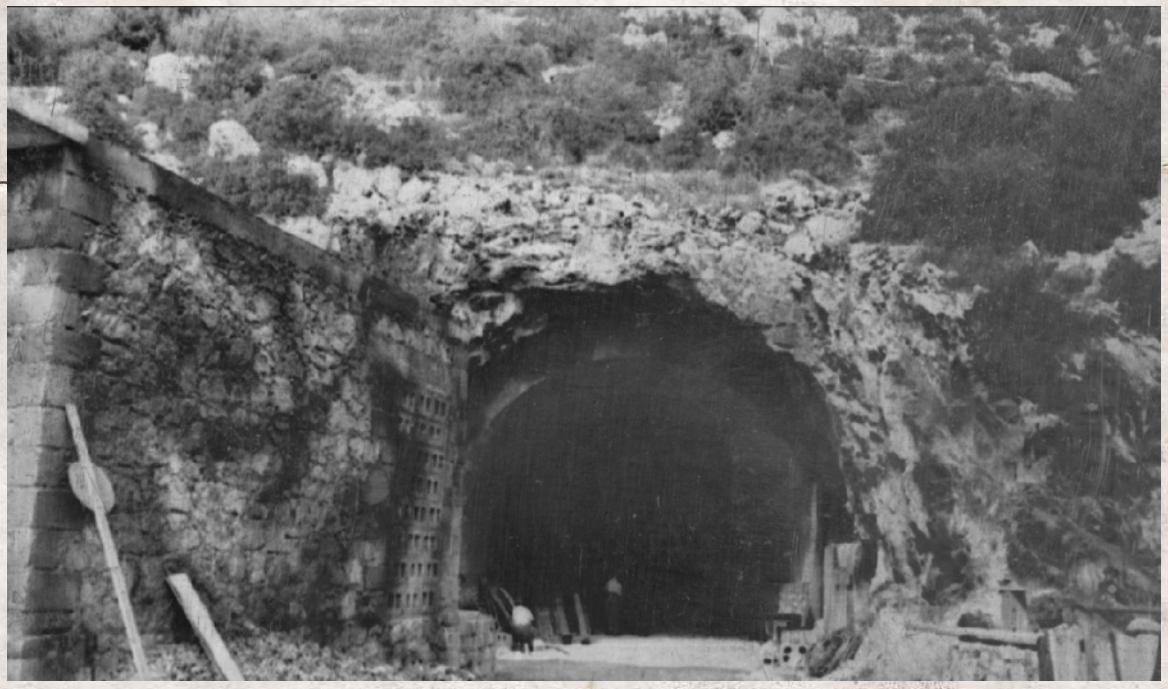
Cercano di comprendere attraverso le poche tracce rimaste cosa è successo durante il conflitto globale termonucleare. Conducono studi e approfondimenti, partendo spesso da fonti complesse, per poi presentare i risultati alla comunità attraverso le esposizioni nel Museo della memoria.

Conservano e restaurano oggetti unici, come per esempio le rarissime pellicole cinematografiche che ci mostrano i tempi prima del bunker, in modo che possano essere messi a disposizione della comunità. Coordinano inoltre i Club, perché sappiamo bene che la vita non è fatta di solo lavoro!

2.4.2
OPERATORI CRONISTI

Sono i reporter del bunker, si occupano di raccogliere le notizie in presa diretta, per dare voce ai Cittadini e tenerli aggiornati sulle questioni di attualità. Sono la redazione del Tunnel, il mezzo d'informazione più amato dal Bunker 101.

Si occupano anche della comunicazione interna del bunker per le campagne di sensibilizzazione. Anche se la quotidianità, i risultati sportivi e l'intrattenimento vogliono la loro parte, a tenere banco di questi tempi è il clima elettorale e nessun Cittadino si perderebbe mai un dibattito tra i candidati.
Del resto siamo tutti protagonisti, quando si tratta del nostro bunker.



APERTURA VARCO NORD - 1956

2.5.

DIPARTIMENTO SICUREZZA: AUDACIA E DISCIPLINA

Il Dipartimento di Sicurezza si occupa di proteggere il Bunker 101 ed è organizzato secondo una catena di comando, con al vertice il Ministro della Sicurezza.
Quest'ultimo rappresenta la massima carica militare e, pur essendo parte attiva di un organo civile come il Consiglio della Sinergia, mantiene le proprie prerogative. Anche se non abbiamo più contatti con l'esterno da generazione, questo non ci autorizza ad abbassare la guardia.

Gli Operatori e i Supervisori della Sicurezza si occupano di monitorare 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.

2.5.1. OPERATORI INTELLIGENCE

Pur addestrandosi duramente insieme alle squadre di Esploratori, sono addetti all'acquisizione e alle decifrazione dei dati inviati dalle sonde ancora attive.

Un'operazione inaugurata dal Primo Presidente Schneider in persona e che ancora procede alla mappatura in remoto delle condizioni della crosta terrestre.

Inoltre gli Operatori Intelligence gestiscono le comunicazioni radio e le postazioni radar, portano avanti il Protocollo di risposta alle minacce esterne e coordinano esercitazioni o le manovre in caso venga attivata la procedura di emergenza.

2.5.2.
OPERATORI
ESPLORATORI PITCHER E CATCHER

Si addestrano in vista di ciò che nessun Cittadino ha mai tentato: mettere piede nelle aree contaminate esterne del Bunker 101.

Sono divisi in due unità che si preparano ad alternarsi nell'affrontare in prima persona le missioni extra-bunker. Indossano le tute anti-radiazioni, si sottopongono ad addestramenti fisici e simulazioni e partecipano ai briefing per definire gli obiettivi di missione.
Al ritorno da ciascuna missione si sottopongono a test psicologici e controlli medici supplementari.

2.5.3.
OPERATORI
ESPLORATORI SHORTSHOP

Sono la mente del programma di esplorazione Extra-bunker.
Progettano e verificano le attrezzature di esplorazione Extra-Bunker in ambienti di simulazione.
Sono addestrati a formare il comando missione che supporterà e monitorerà da remoto le attività degli Esploratori sul campo.

Fisseranno gli obiettivi, pianificheranno le missioni e stabiliranno protocolli e priorità. Guideranno le Squadre in remoto attraverso l'InterLink. Redigeranno inoltre rapporti di missione dettagliati per il Ministro della Sicurezza.

3.

IL GOVERNO E I POTERI DEL BUNKER 101

DIPARTIMENTO DELLA SICUREZZA

SUPERSEDES MP-20, GENNAIO 2056

3.0.

IL CONSIGLIO DELLA SINERGIA

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.

Il Consiglio della Sinergia si occupa del potere legislativo ed esecutivo. Promulga leggi e organizza le risorse per trasformare le decisioni in realtà. Le operazioni del Consiglio della Sinergia si svolgono a porte aperte, chiunque può assistere a queste riunioni. In caso di estrema necessità il Presidente può chiedere una riunione confidenziale, ma deve avere l'approvazione della maggioranza del Consiglio.

Il Codex infatti prevede un rapporto di massima trasparenza tra Cittadini e governo: nemmeno il Consiglio della Sinergia ha l'autorità di cambiare questo documento fondante; a meno di non organizzare un referendum con suffragio universale in cui si ottenga almeno l'80% dei consensi.

Il Consiglio della Sinergia è formato dal Presidente, il Presidente uscente e i cinque Ministri dei Dipartimenti.

All'interno del Consiglio le decisioni vengono prese a maggioranza, ogni voto vale uno e l'astensione è vietata. Se due mozioni consecutive vengono bocciate, il Presidente ha il diritto a chiedere la sostituzione di uno dei cinque Ministri: i Supervisori del Dipartimento sono quindi tenuti a eleggere d'urgenza un nuovo Ministro.

Se per qualsiasi ragione il numero di componenti del Consiglio della Sinergia è inferiore a 7, il Consiglio della Sinergia procede alla nomina diretta tra i Cittadini del bunker. Le cariche così individuate sono temporanee e decadono al ripristino della normale amministrazione. Nel dettaglio le prerogative del Consiglio della Sinergia sono:

- Emanare nuove leggi o modificare leggi esistenti.
- Portare avanti il programma di governo sulla base del quale è stato eletto.
- Gestire il sistema di contromisure di sicurezza.
- Stabilire priorità e assegnare risorse.
- Proporre la creazione di nuove Licenze.
- Assegnare e revocare le Licenze esistenti.
- Ratificare le assegnazioni dei Cittadini ai Dipartimenti.
- Ratificare le promozioni e riassegnazioni.

3.0.1.
LA PRIMA CARICA: IL 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.

Quando non è impegnato in ruoli istituzionali, nel disegno di un nuovo progetto di legge o nella direzione del Consiglio di Sinergia, è a disposizione nel suo ufficio sempre aperto per i Cittadini.

È un compito di grande responsabilità e impegno. Al termine del suo mandato il Presidente (pur avendo un seggio nel Consiglio anche per la prossima legislatura come Presidente Uscente) riprende le funzioni lavorative che ha interrotto quando ha assunto la carica.

3.0.2.
LA SECONDA CARICA: I 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.

Il Ministro deve anche contribuire a creare le condizioni affinché sia possibile svolgere i lavori nel modo più efficiente e corretto. Per questo motivo si occupano di semplificare e ottimizzare i flussi di lavoro, di organizzare il lavoro e di prendere nel consiglio le decisioni per migliorare la produttività e l'efficacia del proprio dipartimento.

Quando non è impegnato nelle attività del Consiglio, il Ministro deve sempre essere nei luoghi dove si svolgono i lavori del proprio Dipartimento. Al termine del suo mandato un Ministro riprende le funzioni lavorative che ha interrotto quando ha assunto la carica.

LA LEGGE DEL BUNKER 101: IL CODEX

Il primo Consiglio della Sinergia, presieduto dal Presidente Christian Schneider, decise di adottare un codice di norme - conosciuto come Codex - per indicare ai Cittadini il giusto comportamento da seguire all'interno del Bunker 101. Emendate nel corso degli anni, le norme del Codex possono riassumersi in alcuni articoli principali:

Art. 1 - I Cittadini tendono con ogni fibra del proprio essere al più nobile degli scopi: la difesa e perpetuazione del genere umano.

Art. 2 - Tutti i Cittadini devono contribuire alla prosperità del Bunker attraverso la partecipazione alla vita quotidiana, specialmente svolgendo le mansioni che sono loro assegnate nei Dipartimenti, nei Blocchi, nelle Unità e nei Club.

Art. 3 - I Cittadini si riconoscono nella bandiera e nei trattati dell'USAP.

Art. 4 - Il disfattismo e ogni atto o forma di pensiero che diffonda un clima di tensione o discordia è lesivo del vivere civile. Questi atteggiamenti devono essere tenuti sotto controllo ed eventualmente sanzionati.

Art. 5 - Le riunioni del Consiglio della Sinergia sono pubbliche salvo casi eccezionali, il suo primo compito, così come quello di Ministri e Presidente è di essere al servizio dei Cittadini.

Art. 7 - Restano in vigore come da Codice Penale Italiano tutti i reati contro la Persona e la Proprietà, vengono sanzionati come da protocollo di Rieducazione.

Art. 8 - Tutti le ammende per i diversi tipi di reati vengono comminate dalla Commissione. E in particolare attraverso il protocollo di Rieducazione. Una eventuale sentenza di Esilio deve essere convalidata dal Consiglio della Sinergia.

Art. 17 - È severamente vietato richiedere o procurare l'aborto. I trasgressori saranno puniti dalla Commissione del Dipartimento Benessere, in stretto accordo con il Consiglio della Sinergia.

Art. 25 - Chiunque metta in pericolo la salute dei Cittadini, comprometta l'integrità del bunker o ne danneggi irrimediabilmente le strutture è sottoposto all'immediato giudizio della Commissione del Dipartimento Benessere, in stretto accordo con il Consiglio della Sinergia.

Art. 37 - Al compimento della maggiore età, ogni Cittadino è tenuto a sottoporsi al test di Destinazione, in modo da essere assegnato a un Dipartimento e poter svolgere le mansioni più adeguate alla sua predisposizione, secondo le valutazioni degli Educatori del Dipartimento Benessere e dietro approvazione finale da parte del Consiglio della Sinergia.

Art. 42 - È vietato esercitare i diritti sanzionati dalle Licenze a meno che non si possegga una adeguata Licenza.

Art. 51 - L'Esilio forzato di un Cittadino dal Bunker 101 può essere richiesto dal Consiglio della Sinergia solo nel caso in cui quest'ultimo si sia macchiato di reati ritenuti gravi.

Art. 75 - In situazione di emergenza che preveda l'evacuazione parziale, con conseguente riduzione forzata del perimetro del Bunker 101, è fatto obbligo di seguire gli ordini del Dipartimento Sicurezza.

Art. 76 - In accordo con le procedure di sicurezza, viene istituita la Scala Schneider, una lista di priorità per indicare gli aventi diritto ad accedere al perimetro ridotto. L'autorità per stilarla e aggiornarla spetta al solo Consiglio della Sinergia, sulla base dei rapporti individuali.

Art. 79 - In situazione di estrema emergenza, il Ministro della Sicurezza può richiedere all'interno del Consiglio della Sinergia una votazione straordinaria e immediata per indire lo Stato di Emergenza. Per tutta la durata delle condizioni di pericolo, l'unica autorità vigente è quella del Ministro della Sinergia e ogni Cittadino, a prescindere dal Dipartimento di destinazione, può essere arruolato nella Civil Defence.

Art. 81 - A fronte di un sostanziale prolungamento dell'aspettativa di vita e in nome della sostenibilità del Bunker 101, al compimento del quarantesimo anno di età per ogni Cittadino è previsto un regime ridotto per quanto riguarda l'Assistenza da parte del Dipartimento Benessere, a partire dalla somministrazione dei farmaci antiradiazioni, e la nutrizione da parte del Dipartimento Ecosistema.

Art. 88 - Il culto del Fondatore Thomas Duncan è ufficialmente riconosciuto dal Consiglio della Sinergia. I Cittadini possono aderire liberamente e professarne il credo.

our friend the

NUCLEAR REACTOR

ECOSYSTEM DEPARTMENT

3.2.
LA GIUSTIZIA DEL BUNKER: LA COMMISSIONE

Ogni buon Cittadino del Bunker sa che seguire le regole del vivere civile è fondamentale per la pacifica convivenza e per la nostra stessa sopravvivenza.
Per questo motivo qualsiasi infrazione delle norme è da considerarsi un vero e proprio atto contro l'intera comunità.

A differenza dei tempi passati, all'interno del Bunker 101 non esistono tribunali, né giudici o avvocati. Il Dipartimento Benessere è incaricato direttamente dal Consiglio della Sinergia di vigilare sui comportamenti antisociali e sulla salute psicofisica dei Cittadini. Di fatto, gli Operatori Terapeutici compilano relazioni periodiche sul comportamento 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.

In caso di comportamento antisociale il Tutelato, cioè il Cittadino sottoposto alla riabilitazione, è affiancato da un Tutore, scelto da una lista di candidati volontari. Chi viene Tutelato può temporaneamente perdere alcune Licenze a giudizio della Commissione giudicante. Fare da Tutore è una grande responsabilità. In qualità di Tutori di qualcuno si diventa legalmente responsabili degli eventuali comportamenti antisociali del Tutelato e si è tenuti a impegnarsi per la sua riabilitazione, attraverso il protocollo di reintegro supervisionato dagli Educatori della Memoria.

Al termine del periodo di riabilitazione, il Supervisore Terapeutico sottopone al Consiglio della Sinergia una relazione sul comportamento assunto dal Tutelato sotto la supervisione del Tutore. Valutati gli esiti della riabilitazione il Consiglio decide se sollevarlo dalla potestà del Tutore e ripristinare, in tutto o in parte, i diritti del Cittadino.

Nei casi in cui un Tutelato venga considerato irrecuperabile e pericoloso per la comunità perde del tutto la Cittadinanza e il Consiglio può imporre il suo Esilio. Una triste quanto rara necessità.

3.3.

I DIRITTI DEL BUNKER 101: LE LICENZE

Una comunità come la nostra ha bisogno di organizzare al meglio le proprie risorse materiali e umane. Essere un Cittadino vuol dire innanzitutto avere cura della comunità e agire come un unico organismo perfettamente bilanciato.

L'individualismo avrebbe un prezzo altissimo per il Bunker: la nostra estinzione. Tutto deve funzionare secondo un'organizzazione coerente, con le priorità che la sopravvivenza ci pone davanti. Per questo motivo il nostro Codex prevede una serie di specifiche Licenze per riservare ad alcuni i diritti che non possono essere di tutti. In genere le Licenze vengono assegnate per particolari meriti.

Possono venire richieste dai Cittadini, ma sono sempre elargite dal Consiglio della Sinergia. In caso di comportamento antisociale è possibile che una o più Licenze vengano sospese o ritirate, secondo il giudizio della Commissione del Dipartimento del Benessere. Sono personali e non cedibili. In determinate situazioni di emergenza possono essere sospese in via temporanea.

Licenza di suffragio: È necessaria per poter partecipare alle elezioni e ai referendum.

Licenza di congedo: È necessaria per risultare assente giustificato durante le ore di lavoro ordinario. Viene rilasciata per motivi di salute oppure per ragioni formative o affettive.

Licenza di ebbrezza: È necessaria per poter assumere alcolici. In genere è rilasciata in quantità limitate.

Licenza di unione: È necessaria per ratificare l'approvazione della comunità alla scelta di due Cittadini di vivere insieme. Nel caso appartengano a due Blocchi differenti, uno dei due ottiene il permesso di trasferirsi.

Licenza di nascita: Una coppia in possesso di Licenza di unione può intraprendere la strada verso la nascita di un nuovo Cittadino. Hanno quindi diritto alla giusta dose di privacy negli spazi dedicati.

3.4.

LA PROCEDURA DI EMERGENZA: LA SCALA SCHNEIDER

L'ecosistema del Bunker 101 è stato progettato ad arte per sostenere un numero ben preciso di Cittadini.
Questo equilibrio richiede collaborazione e anche rinunce da parte di tutti, a partire dai più saggi e anziani che sanno bene di dover dare l'esempio, accettando di essere accompagnati verso il tramonto delle loro vite.
È il ciclo naturale delle cose: spazio e risorse devono essere ridestinate di continuo.
La Scala Schneider è stata introdotta per guardare oltre lo stile di vita al quale siamo abituati.

Il Primo Presidente del Bunker 101, Christian Schneider, ideò questa scala di riferimento per classificare tutti i Cittadini sin dalla nascita e permettere alla nostra società di sopravvivere in caso di calamità.
Anche se il rifugio è stato costruito seguendo crismi di sicurezza davvero eccezionali, è bene essere sempre preparati ad affrontare minacce improvvise o inattese.

La Scala Schneider è composta di tre livelli, in ordine di merito decrescente: Green, Yellow e Red. I Cittadini che possono vantare il grado più elevato, 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.

Non c'è da demoralizzarsi se il vostro livello è Yello o Red, al contrario! Vuol dire che sarà vostra responsabilità permettere al Bunker 101 di sopravvivere in caso sia necessario. Il vostro impegno può essere decisivo. Il livello viene periodicamente aggiornato dal Consiglio della Sinergia ed è determinato da diversi fattori:

- Età
- Sesso
- Stato di salute
- Capacità di concepimento
- Inquadramento/Competenza
- Attitudini/Comportamenti

Ogni Cittadino può comunque aspirare a migliorare la propria posizione nella Scala Schneider, seguendo le indicazioni degli Operatori Terapeutici ed Educatori.

Anche se nessuno può portare indietro la lancette dell'orologio o sconfiggere ogni conseguenza delle radiazioni, tutti possono dare il massimo per rendersi utili o addirittura insostituibili. In fin dei conti è una questione di puro buon senso: per sopravvivere a questi tempi difficili, l'umanità ha bisogno di Cittadini giovani, sani e capaci, di mantenere funzionante il Bunker 101 e di mettere alla luce altri Cittadini ancora più giovani e ancora più sani.

Chi fraintende la libertà con l'individualismo, chi indulge in comportamenti poco lungimiranti per la comunità, si rende inaffidabile per il futuro. Lavorare sodo, mantenersi in salute, trovare la persona giusta per stringere un'unione e assistere al miracolo di una nuova nascita è tutto quello che un buon Cittadino dovrebbe desiderare, per garantirsi un avvenire sicuro grazie a una valutazione positiva nella Scala Schneider.

Chi si allontana da questo modello, per accidente o per scelta consapevole, ha diritto al presente nella nostra società civile e tollerante, ma non al futuro in uno stato di emergenza dove a essere in gioco sarebbe la sopravvivenza dell'intero genere umano.

4.

VITA QUOTIDIANA NEL BUNKER 101

DIPARTIMENTO DELLA SICUREZZA

SUPERSEDES MP-20, GENNAIO 2056

DUNCANISTI: UN CULTO PACIFICO

Thomas Duncan ha progettato il Bunker 101 come risposta alle tensioni che hanno finito per lacerare il mondo irrimediabilmente. Conflitti politici, ma anche religiosi. Nessuna fede corrotta dai secoli, asservita a uomini dagli interessi fin troppo terreni e capace di mettere un popolo contro l'altro poteva trovare posto nella sua visione.

Tutti gli individui che aveva selezionato, però, condividevano già una Fede: quella in lui, l'unico capace di prevedere le estreme conseguenze della catastrofe nucleare. 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.

Al Duncanesimo aderisce circa un terzo della popolazione del Bunker 101, con uno zoccolo duro che affonda le radici nel Blocco Quadrofour, tra i discendenti di coloro che trovarono posto in quella che videro come la Nuova Arca non perché utili o meritevoli, ma perché scelti dalla sorte in accordo con la visione del Fondatore.
A loro avviso, nessun figlio della stessa umanità che ha condannato la terra può considerarsi degno di per sé di essere salvato: del resto Duncan era stato in grado di prevedere la distruzione atomica proprio perché consapevole dell'imperfezione umana. Migliora te stesso per migliorare il mondo, questo era uno dei suoi motti.

I Duncanisti lo mettono in pratica giorno dopo giorno, da soli o durante quelle che chiamano Celebrazioni. Ogni mattina infatti si riuniscono di fronte alla grande tela bianca, attraversata da un taglio cucito.

Secondo la tradizione si tratta di un'opera realizzata dallo stesso Duncan. Uno di loro riapre lo squarcio e un altro lo cuce, a dimostrazione di come tutti portino dentro di sé la capacità di distruggere e di sanare, di tagliare e di cucire. Per questo si confrontano sui contributi di ognuno di loro al Bunker, nel bene e nel male, oltre che sulla direzione presa dall'intera comunità. A guidarli i nastri ormai logori con le registrazioni dei discorsi del Fondatore.

Anche da soli, nella vita quotidiana, i Duncanisti rispecchiano nel loro piccolo questa grande visione.
È possibile riconoscerli perché si salutano l'un l'altro dicendo "Apri il taglio" e "Cuci il taglio", oltre che per la bussola e il ciondolo che portano al collo. Contiene ago, filo e un brandello di stoffa con un taglio.

Più volte al giorno i Duncanisti interrompono le proprie mansioni, per controllare la bussola, rivolgersi a nord verso il reattore e mettersi in ginocchio. Quindi estraggono il proprio brandello di stoffa e cominciano la loro preghiera meditando sui Due Insegnamenti del Fondatore.

I. Taglia la tela - Rifletti sui tuoi errori quotidiani II. Cuci il taglio - Rifletti su come migliorerai oggi

I Duncanisti non hanno un clero, sono uguali tra loro e inseriti nella comunità. A occuparsi delle questioni più pratiche, come la conservazione della tela e l'organizzazione delle ricorrenze, pensano i componenti del Tailor Club.

Fanno inoltre valere i diritti dei Duncanisti, incarnandone i metodi da sempre pacifici e misurati: sono molto esigenti con il Dipartimento Ecosistema perché il Bunker 101 sia conservato come l'opera d'arte che è a tutti gli effetti; concordano con il Dipartimento Benessere un regime alimentare speciale, in accordo con quello che fu del Profeta; discutono con il Dipartimento Memoria la ricostruzione biografica e l'immagine ufficiale di Thomas Duncan; sorvegliano la gestione di Marylin, forse la più grande tra le invenzioni del Fondatore, da parte del Dipartimento Progresso e mettono in discussione la necessità di spingersi oltre i confini, come fanno gli esploratori del Dipartimento Sicurezza. Perché cercare altro, quando c'è così tanto da migliorare in se stessi e nell'opera del Fondatore?

Sebbene le loro posizioni possano sembrare forti agli occhi degli altri Cittadini, è giusto ricordare come i Duncanisti le abbiano sempre espresse nel più totale rispetto delle autorità del Bunker 101.

Anche quando si è trattato di reclamare un proprio posto nel Codex, si sono fatti valere attraverso la protesta pacifica, opponendo alle urla dei propri detrattori il silenzio e senza mai venire meno ai propri doveri come Cittadini. Anche se qualche Cittadino li reputa poco realisti e perfino strambi i Duncanisti sono benvisti dalla maggior parte delle persone anche perché svolgono un ruolo importante nel bunker, sono una forza in grado di preservare e migliorare la società del Bunker 101.

4.1.

FUORI DAL BUNKER: LE OPERAZIONI MILITARI

Le aree esterne del Bunker 101 sono contaminate da radiazioni letali. A partire dal 1961 il Dipartimento Sicurezza monitora costantemente il livello di radioattività, grazie a una flotta di 81 sonde terrestri inviate a perlustrare le aree limitrofe al bunker.
Oltre a raccogliere misure e campionature, le sonde trasportano ciascuna una capsula del tempo e una placca su cui è incisa una frequenza radio di emergenza per contattare il Bunker 101. Una testimonianza per eventuali sopravvissuti, nonché l'ultima volontà del Fondatore Thomas Duncan. Un modo per raccontare l'esistenza dell'ultimo rifugio dell'umanità, senza però svelarne direttamente la posizione.

Alla morte di Duncan, il Presidente Schneider ha assegnato agli operatori della Sicurezza il compito di elaborare costantemente i dati inviati dalle sonde.
Oggi, nel 2057, meno della metà delle sonde invia ancora segnali di posizione e lettura dell'ambiente circostante, senza che siano mai stati rilevati segni certi di sopravvissuti o di vita intelligente. Con il passare dei decenni, i malfunzionamenti e il deperimento delle batterie atomiche stanno chiudendo per sempre gli occhi e le orecchie del Bunker 101.

Il controllo dell'ambiente esterno resta però una priorità fondamentale per il Bunker 101: per questo è stato avviato un ambizioso programma di esplorazione umana all'esterno del bunker.

Alcuni calcoli sul decadimento del cobalto radioattivo indicano che i livelli di contaminazione nella 1K Area sono in lieve calo. 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. Senza questi opportuni accorgimenti un Cittadino perderebbe i sensi nell'arco di un minuto, andando incontro a morte certa.

Le dosi concentrate di pillola Daisy (o come vengono chiamate Daisy+) e le tute anti-radiazioni sono frutto del lavoro di Cittadini che hanno dedicato alla causa anni di studio e sperimentazione.

Se si escludono alcuni test condotti negli ultimi decenni, durante i quali sette eroi hanno dato la vita, nessun Cittadino che abbia lasciato volontariamente il Bunker è mai sopravvissuto.

Il sacrificio dei primi sette volontari ha permesso agli scienziati del Dipartimento Progresso di elaborare una combinazione tale di misure anti-radiazioni da permettere a un gruppo di Esploratori di prepararsi al Grande Viaggio: per la prima volta nella storia del Bunker 101, un manipolo di Esploratori scelti metterà piede nelle aree esterne.

Dopo anni di incessanti addestramenti e simulazioni, il grande giorno è finalmente arrivato.

0K
AREA

Il Bunker 101. Il sistema di ventilazione, i filtri e la griglia anti-radiazioni preservano una atmosfera salubre. L'area è costantemente monitorata per impedire e contenere eventuali contaminazioni.
Tempo di sopravvivenza: Indefinito se coadiuvato da giusta somministrazione di Daisy.

1K
AREA

Le gallerie sotteranee immediatamente fuori dalle porte stagne del Bunker 101 sono parzialmente contaminate dalle polveri radioattive. Tutto ciò che proviene da quest'area deve essere sottoposto a decontaminazione prima di entrare a contatto con i Cittadini.
Tempo di sopravvivenza se provvisti di tuta anti-radiazioni e pillola Daisy+: 60 minuti. Senza protezioni: 1 minuto.

10K
AREA

La superficie terrestre. Tutto ciò che esiste al di fuori della montagna del Bunker 101. Il cielo sopra le nostre teste è una nube letale di polveri radioattive. Tutto ciò che proviene da quest'area deve essere sottoposto a decontaminazione prima di entrare a contatto con i Cittadini.
Tempo di sopravvivenza se provvisti di tuta anti-radiazioni e pillola Daisy+: Inferiore a 1 minuto. Senza protezioni: Inferiore a 1 minuto.

4.2.

IL DOPOLAVORO NEL BUNKER 101: I CLUB

La vita non è fatta di solo lavoro e il nostro Fondatore lo sapeva bene, tanto da istituire fin dagli albori del Bunker 101 i nostri amati Club.
Ogni Cittadino partecipa con entusiasmo alle attività di quello che ha scelto, sotto la supervisione degli Operatori Archivisti della Memoria che mettono a disposizione il materiale necessario a questi svaghi.

Non si è mai visto un Cittadino che non faccia parte di un Club: verrebbe da chiedersi a che tavolo siederebbe a pranzo altrimenti, visto che è quello il momento designato per questi stimolanti ritrovi.

4.2.1 ELEPHANT CLUB

Sono gli attivisti del partito omonimo che si fa garante della continuità all'interno del Bunker 101, 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.

4.2.2 DONKEY CLUB

Sono gli attivisti del partito omonimo che vede in Marylin la chiave per affrontare le sfide sempre diverse 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.

4.2.3
MASTIFF CLUB

Sono gli attivisti del partito omonimo che incarna da sempre il ruolo di opposizione, auspicando cambiamenti più radicali del nostro stile di vita.
Queste posizioni non sono mai valse l'elezione di un Presidente tra le loro fila.

4.2.4
TAILOR CLUB

I coordinatori dei Duncanisti, sempre pronti a rimboccarsi le maniche per le Celebrazioni del Fondatore.

Conservano e preparano la tela, si assicurano che le esigenze dei Duncanisti siano tenute nella debita considerazione e invitano gli altri Cittadini ad avvicinarsi al Culto.

4.2.5
DECENCY CLUB

Si occupano di mantenere alto il decoro del nostro bunker, occupandosi di agghindarlo come si deve per i festeggiamenti.
Sanno bene che la bellezza è in ogni singolo Cittadino e sono a disposizione per consigli (e rammendi) quando si tratta di abbigliamento, trucco e parrucco.

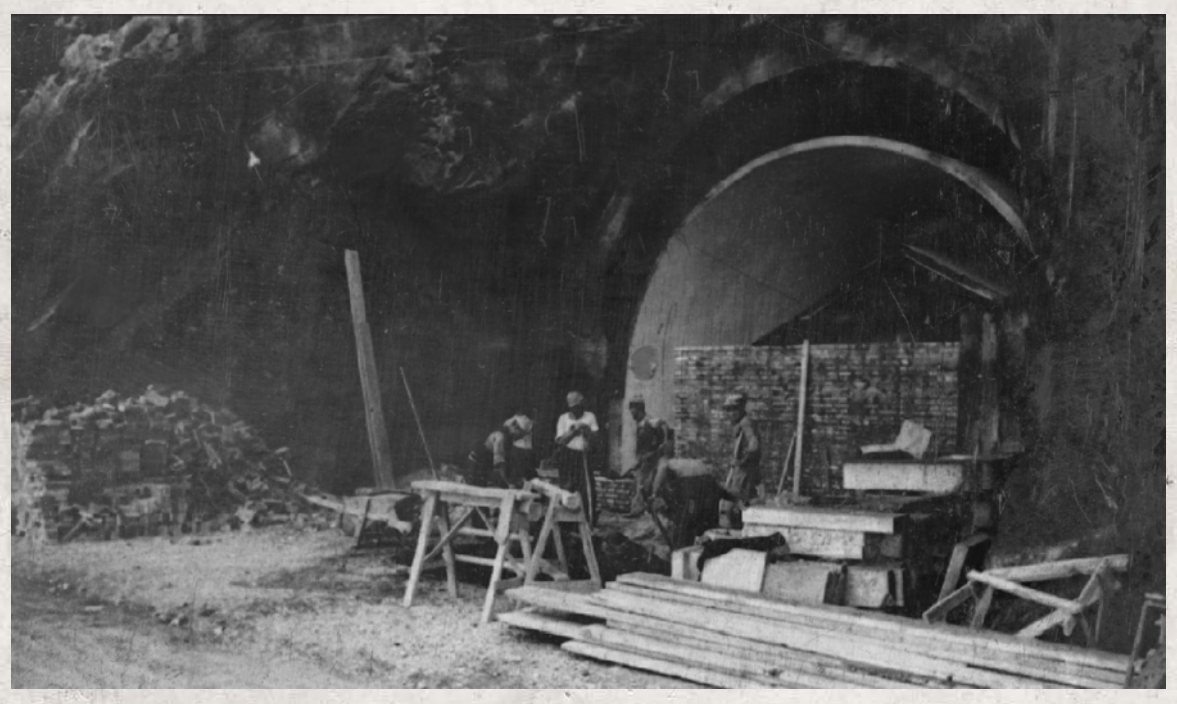
4.2.6
DANCING CLUB

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, che si tratti di recapitare un invito o di suggerire a un Cittadino il miglior compagno di ballo.
E, perché no, di vita.

4.2.7

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, sotto lo sguardo attento di un preparatissimo arbitro.
Venite a incontrare i vostri campioni preferiti.



INIZIO LAVORI VARCO EST - 1955

sequenced FOOD
IS LIKE FRESH
FOOD

4.3.

LE ELEZIONI NEL BUNKER 101: DIVENTARE PRESIDENTE

Il Presidente viene eletto ogni quattro anni, così come i Ministri, ma le elezioni sono sfalsate di due anni, perciò ogni due anni ci sono delle elezioni: una volta si vota in quanto Cittadini dei Blocchi per eleggere il Presidente tra i candidati, un'altra si vota in quanto lavoratori dei Dipartimenti per eleggere il proprio Ministro tra i Supervisori.

Nel Bunker 101 esistono tre Club politici ed è tra i loro attivisti che si svolgono le Primarie per scegliere i candidati al ruolo di Presidente. L'intera popolazione, però, è estremamente partecipe della vita politica: il Fondatore ci ha insegnato a non ripetere gli errori del passato, evitando che la politica diventi una carriera a se stante e che le decisioni vengano prese in stanze del potere chiuse a chiave. Quest'anno il dibattito politico si preannuncia più caldo che mai, con temi che non smettono mai di essere attuali.

Questione #1
LA SCALA SCHNEIDER

Elephant Club
«È doveroso che questo documento continui a essere aggiornato dal Consiglio della Sinergia con la massima cautela: in quanto unica garanzia per il futuro dell'umanità, non può essere modificato con irresponsabile disinvoltura.»

Donkey Club
«È inevitabile che alcuni Cittadini siano insoddisfatti della propria posizione nella Scala finché hanno modo di ritenerla arbitraria e scritta nella roccia: affidarne la compilazione a Marylin, sottoponendole ogni rapporto stilato sul conto di ogni Cittadino, è il solo modo per renderla più equa ed efficiente».

Mastiff Club
«La Scala Schneider è da sempre un modello di discriminazione. I suoi criteri sono iniqui e retrogradi. Abolirla o riformarla in maniera radicale è la cosa da fare per una comunità che voglia considerarsi civile».

Questione #2

DESTINAZIONE E RIDESTINAZIONE, LA MERITOCRAZIA.

Elephant Club:
«Se viviamo in una comunità coesa, organizzata e felice lo dobbiamo al certosino lavoro di valutazione svolto negli dagli Educatori del Dipartimento Benessere, supervisionati dal Consiglio della Sinergia. Ogni Cittadino del bunker è un organo insostituibile del corpo sociale e ha il proprio posto. Volerlo cambiare è un'operazione rischiosa, da affrontare solo quando necessaria oltre ogni dubbio».

Donkey Club:
«Gli Educatori del Dipartimento Benessere svolgono un ottimo lavoro e nessun altro potrebbe stilare i criteri di valutazione. Ma gli uomini sbagliano e hanno simpatie, com'è normale che sia. Il Consiglio della Sinergia non può che approvare il lavoro di professionisti, senza aggiungere nulla. Trasformiamo la preziosa esperienza degli Educatori in dati per Marylin, snelliremo il loro lavoro e soprattutto li porremo al di sopra di ogni sospetto».

Mastiff Club:
«Destinazione vuol dire meritocrazia? Allora perché il Dipartimento Sicurezza è composto per il 75% da Cittadini nati nel Blocco Unaone? E perché è quasi impossibile ottenere una Ridestinazione per un Cittadino del Blocco Pentafive? Certo, la vecchia scusa della specializzazione: ma chi ha stabilito che l'efficienza è più importante dell'equità? Siamo vincolati per la vita a un esame svolto da ragazzi».

Questione #3

IL PROBLEMA DEL SOVRAPPOPOLAMENTO

Elephant Club:
«Il nostro dovere è tutelare la vita dei Cittadini, quelli che ci hanno votato e quelli che non l'hanno fatto. Se davvero arriveremo al punto in cui le nostre risorse non potranno sostenere nuovi Cittadini, la cosa più giusta da fare è revocare le Licenze di nascita già concesse. In attesa di trovare una soluzione».

Donkey Club:
«Guardare al futuro è un dovere importante almeno quanto conservare il passato. E i nostri figli sono il nostro futuro, impedire che altri vedano la luce vuol dire condannare l'umanità. Questo è il criterio che ha portato i Presidenti del passato alla dolorosa decisione di sospendere l'Assistenza medica ai Cittadini oltre i 40 anni d'età. Se sarà necessario per salvaguardare la comunità, abbasseremo questa soglia».

Mastiff Club:
«Non si può negare una Licenza a chi l'ha acquisita, non c'è ragione che tenga. E il governo non dovrebbe avere il potere di stabilire quanto a lungo i Cittadini possono vivere. Solo belle parole, senza soluzioni? La verità è che nessuno vuole sentir parlare di razionamento delle risorse. Ma è l'unica cosa da fare, se vogliamo che a uccidere i Cittadini siano davvero le radiazioni invece che il governo».

Questione #4

ABOLIRE LA CATENA DI COMANDO MILITARE

Elephant Club:
«Il Dipartimento Sicurezza è uno dei fiori all'occhiello della nostra comunità e affidarsi a loro in ogni situazione di emergenza è puro buon senso. In ogni campo è la specializzazione a fare la nostra forza. E chi dice che in quanto unici superstiti dell'umanità non possiamo avere nemici commette lo stesso errore di quelli che non hanno creduto al nostro Fondatore. Che non hanno creduto alla minaccia atomica. Finché non è stato troppo tardi».

Donkey Club:
«La divisione tra militari e civili in effetti suona piuttosto datata ormai. Bisogna però distinguere tra operazione e operazione. Se è vero che le sonde inviate dal Primo Presidente e controllate dalla nostra Intelligence hanno sempre stentato a dare frutti, l'Esplorazione umana dell'Extra-Bunker è ormai prossima a diventare realtà. Chissà cosa potrebbe dirci Marylin, sottoponendole inediti campioni raccolti in prima persona? La nostra proposta è valutare la possibilità di ridestinare Cittadini e risorse dall'Intelligence agli Esploratori».

Mastiff Club:
«Tutti si riempiono la bocca di efficienze, finché si arriva al Dipartimento Sicurezza. In che modo l'invio di sonde ha migliorato la vita dei Cittadini? Quanti uomini e risorse siamo pronti a sacrificare in nome dell'esplorazione? Il Dipartimento andrebbe soppresso e i suoi Cittadini ridestinati, all'interno di un più ampio schema di ristrutturazione della comunità. Dopo quello che la guerra ha fatto al mondo, come si può tollerare ancora l'esistenza di una figura come il Ministro della Sicurezza?».

4.4.

LA SERATA DANZANTE: INCANTO SOTTO IL MARE

Una dei più importanti avvenimenti della vita del Bunker 101 è la serata danzante che si tiene per tradizione nell'anniversario del popolamento del Bunker la sera del 19 agosto.
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!

È proprio durante questa festa che la maggior parte delle coppie si è conosciuta, non c'è momento migliore per trovare la propria anima gemella.
È tradizione rivolgersi al Dancing Club per invitare la persona che già ci fa battere il cuore o per farsi assegnare il miglior compagno possibile, in modo da evitare l'imbarazzo della scelta.
Nella serata, oltre ai tipici balli USAP (boogie-woogie, rock'n roll, swing), ci saranno giochi, gare di abilità e destrezza, sia per i grandi si per i piccini. Senza dimenticare l'attesissima elezione del Re e della Regina del ballo, scelti dalla giuria del Dancing Club.

È un momento importante per la comunità, per ricordare tutti coloro che hanno fatto la storia del Bunker 101 e per portare avanti il testimone della nostra incredibile storia.
Tutti sono tenuti a partecipare, con la sola eccezione delle ronde e del personale strettamente indispensabile al funzionamento del Bunker 101.

LO SPORT DEL BUNKER 101: 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 durante le partite di campionato e perfino durante quelle di allenamento.

Vincere il campionato non è solo una questione sportiva, è un fatto di orgoglio, è il simbolo dell'impegno, della perseveranza e dell'affiatamento della squadra e dell'intero Blocco. Il Bounce è un gioco che richiede riflessi e velocità, ma anche astuzia e una buona mira.

In ogni match si affrontano due squadre ciascuna formata da una coppia di giocatori (ed eventualmente un terzo giocatore con cui darsi cambio). L'obiettivo del gioco è fare rimbalzare la palla (simile a quella da volley) contro una sezione di muro (detto anche Primo Giocatore) colpendola con qualsiasi parte del colpo. Non è possibile fermare o trattenere la palla.

Se dopo aver rimbalzato contro il muro, la palla rimbalza almeno una volta entro la linea di fondo, allora la squadra che l'ha colpita ottiene un punto. La squadra che raggiunge per prima 11 punti conquista il set. La partita è vinta quando si conquistano due set.

5.

INFORMAZIONI PER I CITTADINI DEL BUNKER 101

DIPARTIMENTO DELLA SICUREZZA

SUPERSEDES MP-20, GENNAIO 2056

5.0.

SOUTHERN WAY: NEW ITALIAN LARP

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. In pratica significa soprattutto che a noi stanno a cuore alcuni principi: Bunker 101 - Fallout larp è una grande narrazione condivisa, una storia che si crea **INSIEME** agli altri giocatori, **NON CONTRO.**

Quando c'è una rivalità è sempre tra personaggi e MAI tra giocatori. Ascolta gli altri giocatori, divertiti con loro.

Bunker 101 - Fallout larp è un gioco in cui ogni personaggio può fare la differenza ed è parte vibrante della narrazione. Non importa se sei il Presidente o l'ultimo dei Cittadini. La storia ruota intorno a te. Non ci sono ruoli minori, siamo tutti alla pari. Interpreta il tuo personaggio e il resto verrà da sé.

Bunker 101 - Fallout larp una illusione a 360° ispirata alle atmosfere postapocalittiche, ma non è il gioco di ruolo dal vivo del videogame Fallout e non si rifà in alcun modo alla sua ambientazione, né ad altre preesistenti. Tutto quello che ti serve è in questa guida. Il bunker è ciò che resta dell'umanità, un rifugio dove riflettere su cosa è rimasto del passato e su cosa invece è cambiato, dove ciascuno è chiamato a vivere una distorsione del Sogno americano e a decidere cosa è disposto a sacrificare per continuare a sognare. È il confronto tra ciò che siamo stati, ciò che siamo e ciò che vorremmo essere.

5.1.

LA SOLA E UNICA REGOLA

La Chaos League non utilizza regolamenti complessi, l'unica regola che devi sempre rispettare durante il gioco è questa: utilizza sempre il buon senso.

Il buon senso è la bussola che ti deve guidare, la regola che devi sempre rispettare. Non mettere mai te stesso o gli altri in situazioni spiacevoli o pericolose. Nella location ci saranno oggetti VERI, non utilizzarli in modo improprio.

Non saltare un burrone, non spaccare un tavolo, in breve: non fare niente che sia effettivamente pericoloso. Bunker 101 - Fallout larp non è un larp basato sul combattimento o sulla violenza fisica, in effetti questi due aspetti sono quasi del tutto assenti.

Inoltre tutto il gioco è supervisionato da master che sono indistinguibili dai giocatori che vegliano sul corretto svolgimento del gioco. Se hai bisogno di una pausa sarai accompagnato nella nostra safe room. Lì puoi trovare cibo, bevande, qualcuno con cui parlare e, se vuoi, un abbraccio.

5.2.

SAFEWORDS

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.

In queste situazioni dunque non è necessario utilizzare safeword o regole complesse, fai in modo semplicemente di uscire dalla scena interpretando il tuo ruolo.

Frasi come "*Io qui ho chiuso, me ne vado*" o "*Questa cosa non mi interessa*" andranno benissimo per uscire da una situazione potenzialmente spiacevole. Tieni conto che tutte il design del gioco è progettato in modo assolutamente inclusivo e rispettoso.

5.3.

WORKSHOP PRIMA DEL GIOCO

Il 26 agosto prima dell'inizio del gioco, saranno tenuti alcuni workshop che serviranno a perfezionare la tua conoscenza dell'ambientazione e dello stile di gioco.

Ci saranno anche momenti per conoscere meglio gli altri giocatori, specialmente quelli del tuo Blocco, Dipartimento e Club.

5.4.

COSTUMI

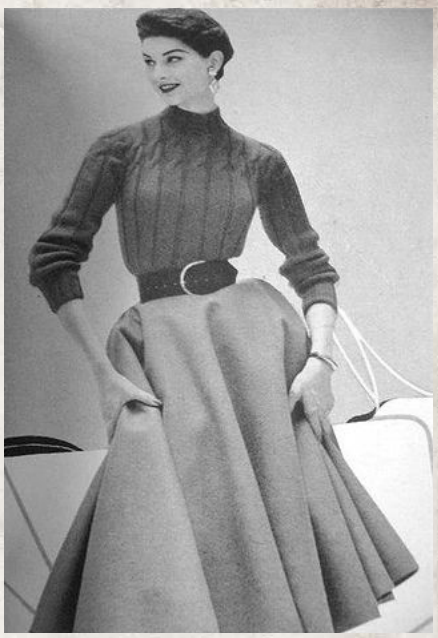
La moda nel Bunker 101 è ancora legata saldamente allo stile dei gloriosi anni '50, declinato com'è ovvio in maniera diversa tra uomini e donne. Ogni giocatore deve procurarsi un costume cioè un abito borghese che per alcuni mestieri verrà integrato da divise e/o accessori forniti dalla Chaos League; il vero tocco di classe è disporre di un cambio d'abito per la serata danzante.

5.4.1. IL GENTIL SESSO: ABITI DA GIORNO

Le donne indossano camicette o top neri. Sebbene il colore sia obbligato e uguale per tutte. le fogge sono delle più diverse: dai colli a barchetta alle decorazioni con volant e fiocchi.

Per le gonne il concetto è opposto: devono essere tutte ampie e a ruota, oppure arricciate in vita (gathered skirt), ma ci si può sbizzarrire con le fantasie, basta che riportino almeno in parte il colore del Dipartimento di appartenenza.

Per rendere le gonne ancora più voluminose è d'obbligo indossare la sottogonna di tulle arricciato, detta anche petticoat, che può essere di qualsiasi colore. Più ampia è meglio è.
La lunghezza della gonna arriva almeno al ginocchio, ma meglio se arriva qualche centimetro più in basso.

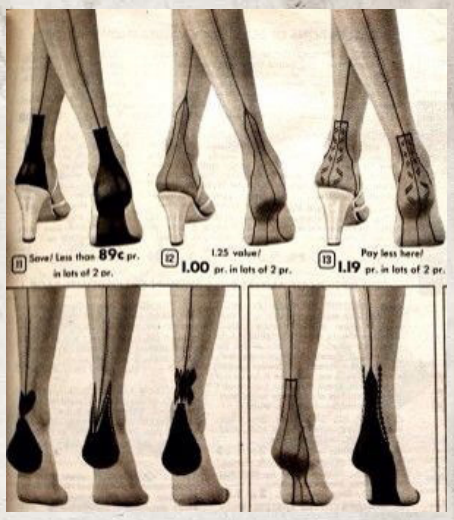


Sono molto in voga le fantasie geometriche come righe, pois e tartan. Meno comune ma comunque presenti i tessuti fiorati o con fantasie più elaborate. La stoffa più comune è il cotone, ma la più ambita è la lana. Sono apprezzati i tessuti rigidi che danno volume alla gonna.

Le gonne a matita sono invece considerate terribilmente demodè e non vengono praticamente più indossate da nessuno.

Per completare l'insieme, niente di meglio di un bel maglioncino anche per ripararsi dai 13 gradi costanti che regnano nel bunker. Vanno di gran moda i cardigan o i gemelli di lana, abbinati con foulard di seta annodati stretti intorno al collo.

Altro accessorio irrinunciabile sono le calze, con la vistosa cucitura sul retro e spesso il tacco decorato. Vengono spesso sorrette dal reggicalze, ma la maggior parte delle ragazze ormai preferisce le più comode collant.

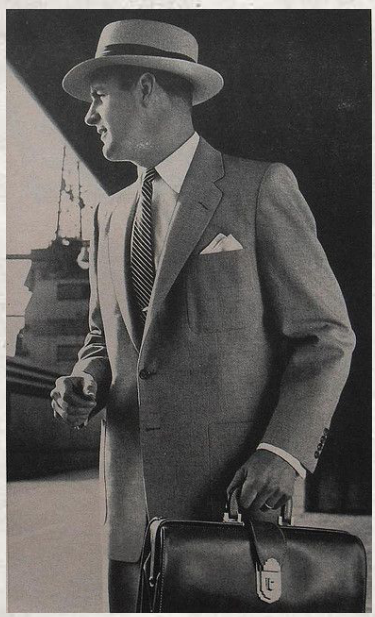


Le scarpe sono di svariate fogge e spesso i tacchi sono stati abbandonati in favore di più pratiche ballerine o parigine, più comode per muoversi negli ambienti sotterranei.

Anche i cappelli sono molto in voga, meglio se piccoli e leggeri. In particolare i cloche vanno per la maggiore, senza dimenticare il fascino dei foulard annodati in testa o a mo' di turbanti.

5.4.2.
I GENTLEMAN:
ABITI DA GIORNO

Gli uomini sembrerebbero sfoggiare tutti camicia bianca, giacca e pantaloni eleganti, meglio se a vita alta e con la piega, ma in realtà sono quelli che tengono maggiormente a distinguersi per posizione sociale, oltre a non dimenticare mai d'intonare gli accessori come cravatte a papillon ai colori del proprio Dipartimento.



Nel Dipartimento Sicurezza sono irrinunciabili i completi, con giacche e pantaloni rigorosamente intonati, mentre nel Dipartimento Benessere non mancano gli spezzati.

Nei Dipartimento Progresso e Memoria abbondano i cardigan e i gilet sopra le camicie candide, con le giacche riservate ai più amanti della moda.

Soltanto i lavoratori del Dipartimento Ecosistema, o quelli che tengono a ostentare

umiltà, preferiscono girare in maniche di camicia. Nessuno, però, si distacca dalla scelta del bianco come colore, assolutamente obbligatorio.

Venendo agli accessori, la cravatta sottile è una scelta più moderna, mentre gli appassionati dei bei tempi andati sceglieranno un colorato papillon.

Le scarpe si alternano in egual misura tra stringati e mocassini. I calzini sono rigorosamente lunghi al ginocchio, meglio se in filo di lana e monocromatici.

Il cappello è un altro accessorio irrinunciabile per dare sfogo alla propria personalità. Stetson, Fedora, Borsalino sono tutti nomi sopravvissuti nel Bunker 101. Senza dimenticare la coppola.

5.4.3.
BALLI E DANZE: ABITI DA SERA

Durante le feste e i balli, è concessa più varietà nel vestiario. I colori sono del tutto liberi, anche per le bluse femminili e le camicie maschili, che smettono di essere rispettivamente nere e bianche.
Le signore possono sfoderare abiti interi, dalle fantasie più sgargianti, e mostrare così la propria condizione sociale in una vera e propria gara di eleganza. Ciò nonostante gli abiti lunghi fino ai piedi sono comunque rari, vista la scarsità di stoffa lamentata nel bunker.

Gli uomini possono ricercare a propria volta l'eleganza, vestendo l'abito buono per imitare la moda dei mestieri più prestigiosi, oppure tornare ai tempi di gioventù con una scelta trasgressiva: tra gli adulti magliette bianche, jeans e giacche di pelle sono accettate, ma comunque non ben viste, solo in queste occasioni. Resta pur sempre roba da Pentafive. Chi invece dovesse avere a disposizione uno smoking si candiderebbe subito come maestro di stile del Bunker 101. Se hai dubbi o domande contatta la nostra bravissima costumista Maria Guarnieri (estala@gmail.com).

5.4.4.
I COLORI DEI DIPARTIMENTI

Dipartimento Benessere ----------> Verde
Dipartimento Ecosistema ---------> Rosso
Dipartimento Memoria ----------> Giallo
Dipartimento Progresso. ----------> Blu
Dipartimento Sicurezza ----------> Grigio

5.5.
COSE DA PORTARE OBBLIGATORIAMENTE

1) Costume Uomini per TUTTI i giocatori :
   a) Giacca e pantaloni scuri (marrone, nero, grigio, blu)
   b) Camicia bianca
   c) Altri indumenti (maglione, pochette, cravatta) del colore del dipartimento
   d) Accessori o meglio un abito per il party (nessuna restrizione di colore).

2) Costume Donne per TUTTE le giocatrici:
   a) Camicetta, blusa o maglietta nera
   b) Gonna con il colore del Dipartimento
   c) Accessori o meglio un altro costume per il party (nessuna restrizione di colore)

Tenete presente nella preparazione del costume, che la temperatura nel bunker è fissa intorno ai 13 gradi centigradi.

Se hai domande, cerchi consiglio o hai richieste speciali riguardo i costumi scrivi alla nostra fantastica costumista Maria Guarneri (estala@gmail.com)

3) Effetti personali (asciugamano, etc.)
4) Preferibilmente Coperta e lenzuola (in alternativa sacco a pelo di colore neutro.

5.5.2.
COSE DA NON PORTARE

Per evitare sbilanciamenti nel "sistema Bunker 101" e per rispettare la verosimiglianza narrativa chiediamo a tutti di astenersi assolutamente dal portare:

+ Cibo
+ Alcool
+ Armi (anche quelle specifiche per larp)
+ Oggetti anacronistici (post 1957)

5.6.
APPUNTAMENTO PER LA REPLICA ITALIANA

L'appuntamento per tutti i giocatori è alle ore 10.00 del giorno 30 agosto in fondo a Viale Europa, 00060 Sant'Oreste RM.

È necessaria la massima puntualità per rispettare gli altri giocatori e iniziare a giocare nei tempi giusti.

+ NON arrivate già in costume.

Il gioco termina nel pomeriggio del giorno settembre (16.30 ca.). A seguire ci sarà la mitica cena di fine live.

GUARDA SU GOOGLE MAP IL POSTO DELL'APPUNTAMENTO

DIPARTIMENTO DELLA SICUREZZA