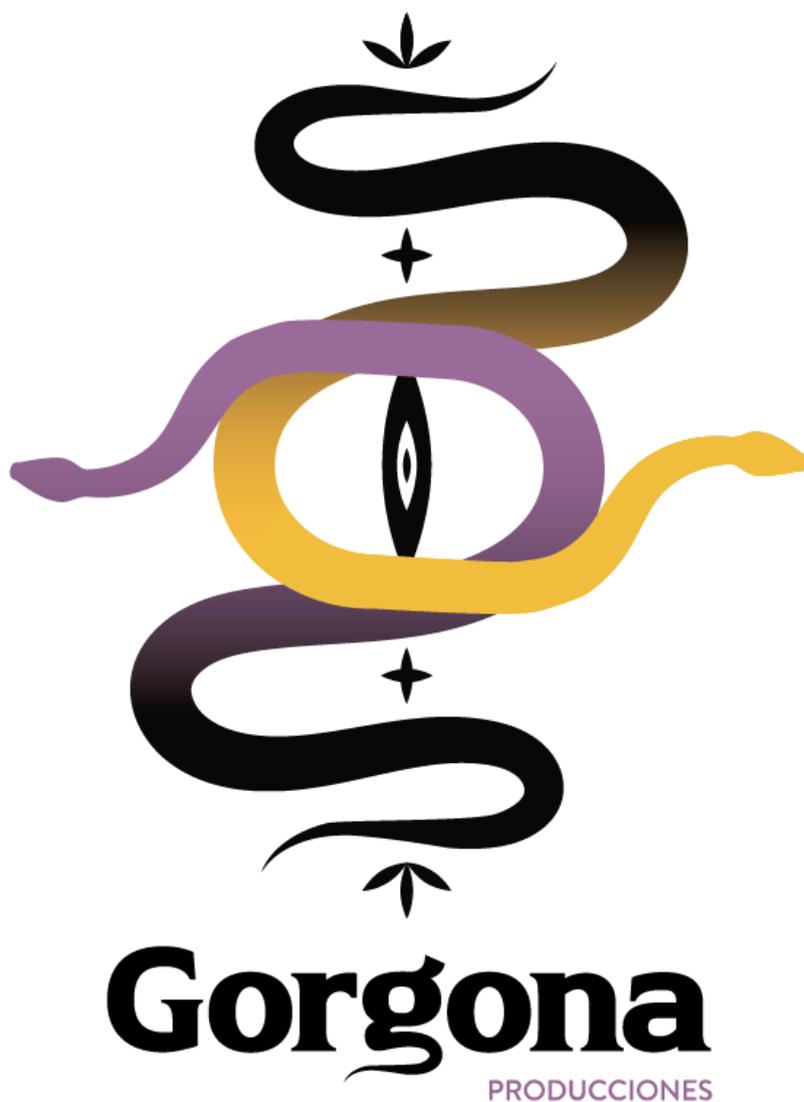




Sicilia. 1923.

Guía de Diseño



Sicilia. 1923.

Guía de Diseño para la 3ª edición, febrero 2023.

© Producciones Gorgona

Las fotos de juego que ilustran este paso muestran una localización que no se corresponde con la real (ahora mejorada).



Corre el año 1923, y los carnavales se esperan con más ansia que nunca. Todos los conflictos parecen haberse dejado a un lado: los atentados anarquistas, las persecuciones fascistas, las "protecciones" mafiosas... La gente se prepara para festejar el advenimiento de la cuaresma.

Entre ellos, los Badalamenti, una de las familias terratenientes más importantes de las cercanías de Cefalú. Su fiesta de Carnaval, como todos los años, es esperada con ansia por todos los habitantes de las cercanías. Saben que sólo las personas más cercanas a la familia podrán asistir pero, ¿quiénes habrán sido los afortunados este año?





INTRODUCCIÓN

"Sicilia. 1923." es un evento basado en los inicios de la mafia siciliana, un momento de la historia muy complejo, donde las familias más tradicionales están en una gran tesitura: ¿apoyarán a los recién llegados fascistas? ¿Harán más fuertes a las familias? ¿derrotarán a los anarquistas que tan movidos estaban en los últimos años? Pero la situación política no es lo único importante en este evento, la interacción social y familiar serán esenciales. Esto permite conocer los inicios de la familia Badalamenti, poner los pilares de la estructura que llevará hasta la primera parte (cronológicamente hablando) de esta trilogía "Mafia", a la que siguen "Hasta que la Mafia nos Separe" y "Mafia Original".

El evento es fundamentalmente inmersivo y narrativo, teniendo como objetivo que los jugadores puedan vivir el personaje y sean partícipes de un momento clave que formó la isla que ha llegado al imaginario colectivo, sobre todo gracias a las películas de Hollywood como El Padrino. Aunque tampoco hay que olvidar la Sicilia del pasado, esa Sicilia de nobles venidos a menos, la Sicilia de "El Gato-pardo", que en estos momentos confluye con la modernidad de aquellos primeros turistas que visitan la isla.

No tiene reglas ni fichas numéricas, sólo una historia de personaje sobre la que se construye la narración. Así pues, tan sólo habrá unas pautas que ayudarán al correcto desarrollo del evento, con unas palabras de control.

"Sicilia. 1923." es un evento que hemos realizado dos veces más, y vuelve revisado para esta tercera edición, donde esperamos llevar el Carnaval un paso más allá para todos sus participantes. Para jugar este rol en vivo no es necesario haber jugado ninguno de los otros dos vivos de la Trilogía de Mafia, ya que son totalmente independientes.

A diferencia de los otros dos eventos de la saga, "Sicilia. 1923:" es un vivo de terror sobrenatural, con elementos que van más allá del realismo. Tenedlo en cuenta a la hora de apuntaros a él.



SOBRE EL EVENTO

Datos técnicos:

- N° de jugadores: 17
- Precio: 250€
- Lugar: Palacete de Belmonte (Belmonte, Cuenca)
- No recomendado para menores de 18 años
- Género: Histórico/misterio y terror sobrenatural

Créditos:

Idea original y guión: Mirella Machancoses y José Fabregat.

Dirección 3ª edición: Mirella Machancoses y José Fabregat.

Dirección 1ª Y 2ª edición Mirella Machancoses y José Fabregat.

Colaboradores:

1ª edición: Iria Ros y Celio Hernández.

2ª edición: Andrea Machancoses y Aryanna Chtk.

3ª edición: por definir

Diseño de vestuario: Mirella Machancoses y Aryanna Chtk.



¿Qué incluye el precio?

- Alojamiento en pensión completa en un palacio, habitaciones compartidas.
- Personajes con historia pre-escrita
- Toda la actividad y el material para la misma, excepto el vestuario

¿Qué requiere por vuestra parte?

- Vestuario años 20
- Un disfraz apropiado para acudir a una mascarada en esa época
- Ganas de pasarlo bien

Palacete de Belmonte: lugar del evento



¿Qué podéis esperar en este evento?

SÍ

- Fichas pregeneradas con alta resolución social.
- Evento estructurado
- Terror sobrenatural (sin gore)
- Recibir fichas completas un mes antes del evento.
- Recibir un resumen del personaje asignado poco un par de semanas tras la inscripción.

NO

- Sandbox
- Discriminación off-rol, incluido en la asignación de personajes.
- Fichas de personaje numéricas

Temas

SÍ

- Auge del fascismo
- Homofobia
- Sexismo y sufragismo
- Anarquismo
- Arqueología
- Magia ritual
- Conflictos familiares

NO

- Violencia sexual
- Maltrato infantil
- Maltrato de animales

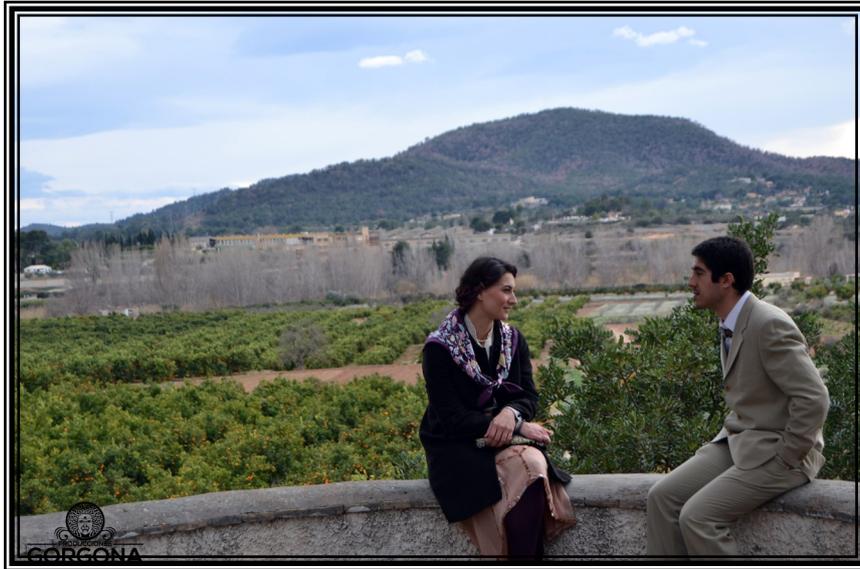
Tratamiento del Género

En "Sicilia. 1923." tenemos personajes pre-escritos pertenecientes a los géneros masculino y femenino. Conocemos la existencia de un abanico de posibilidades, tanto entonces como ahora, pero hemos decidido incluir esas dos opciones que son las más visibles históricamente.

Queremos dejar claro que, aunque el machismo o la homofobia existen en este evento, no son centrales a la trama de la mayoría de los personajes y tanto los personajes masculinos como femeninos tienen entidad propia, capacidad de maniobra y muchas horas de juego y diversión.

Además, la asignación de estos personajes no se hará en base a vuestro género o sexo biológico sino a las preferencias que mostréis en el cuestionario. Os recomendamos que lo rellenéis con cuidado, ya que influirá mucho en el personaje que recibiréis.





Proceso de inscripción

Abriremos las inscripciones el día **4 de julio a las 20h** y estará abierta hasta el **domingo 17 de julio de 2023 a las 23h**. A diferencia de nuestros eventos anteriores, no se priorizará el más rápido, sino los cuestionarios más complejos o que nos cuadren con los personajes disponibles. Con ello queremos garantizar, además, la viabilidad del evento antes del cobro a los participantes.

Tras hacer el casting, se os enviará un correo diciendo si estáis dentro o no, así como la lista de participantes seleccionadas. Dispondréis de un par de días para contestarnos que todo está correcto tanto por vuestra parte como con el resto de los jugadores elegidos. En caso de haber algún problema, la organización se reserva el derecho a pedir a un participante que se retire del evento. Si queréis más información sobre este proceso, podéis consultarlo en el apartado "Protocolo de Seguridad".

Si tuviésemos un gran número de peticiones, podríamos plantearnos hacer un segundo pase del evento, pero dependería enteramente de las inscripciones que recibamos durante el proceso.

A partir de ese momento, los jugadores elegidos dispondrán de una semana para hacer el pago de la reserva (120€) o de la totalidad del evento (250€). La plaza no se considerará tuya hasta que no se haya realizado este primer pago.

Pagos y devoluciones

Los 250€ pueden pagarse en uno o dos plazos:

- Primer plazo (120€): a pagar durante la semana siguiente al correo de aceptación.
- Segundo plazo (130€): A pagar antes del 15 de enero de 2023.

La reserva del evento no se devuelve bajo ninguna circunstancia, aunque si encontráis a un sustituto que quiera pagarosla y le revendéis la plaza, no tenemos problema. Eso sí, la persona que venga a sustituir tendrá que rellenar toda la documentación y pasar por el mismo proceso de flagging que el resto de participantes. Nuestro objetivo es hacer un evento lo más inclusivo posible.

Ahora mismo no podemos ofrecer plazas reducidas, pero por experiencia sabemos que suele haberlas a última hora (¡incluso gratis!), así que si el tema económico es un problema para participar en nuestros eventos, escribenos a producciones.gorgona@gmail.com y te avisaremos si se dispone finalmente de alguna plaza de estas características.



Horario

Viernes

- 16:00. Recepción de la gente.
- 19:00. Briefing y talleres de inicio.
- 21:00 Comienza la partida con la cena
- 2:00 Fin del primer acto.

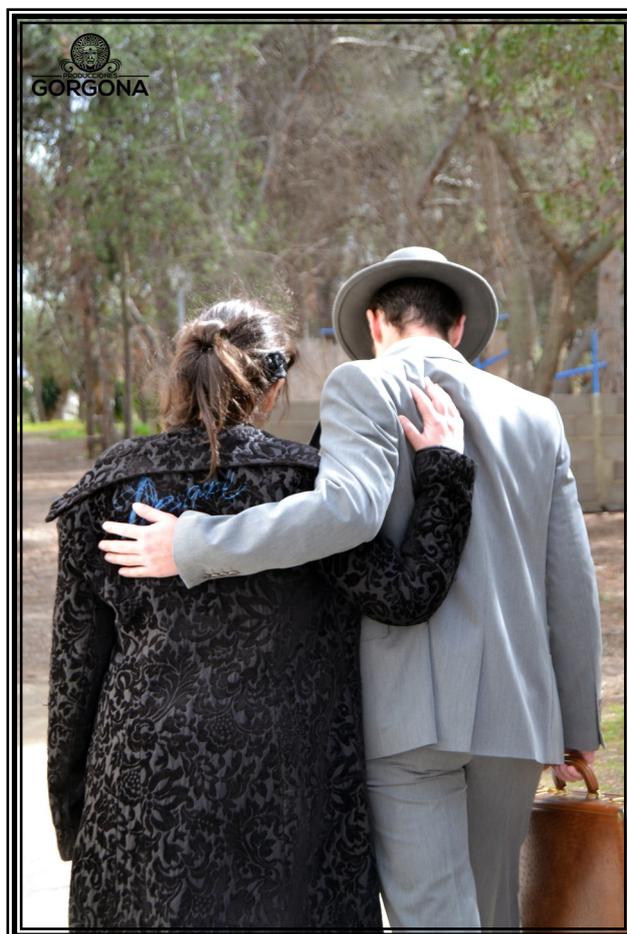


Sábado

- 9:30 Desayuno
- 11:00. Comienzo del acto 2.
- 14:00 Comida
- 18:00 Empiezan los preparativos del Carnaval. Hora de cambiarse.
- 18:30 Recepción del Carnaval.
- 20:00 Primer baile
- 21:00 Cena
- 22:00 Segundo baile
- 00:00 Comienzo del acto final
- 3:00: Fin del vivo y talleres de salida
- 4:00. Fiesta post-vivo

Domingo

- 10:30 Desayuno
- 14:00 Comida comunitaria antes de abandonar el lugar.



REGLAS DE JUEGO

Como ya hemos dicho en la introducción, este es un evento estructurado, que busca la inmersión en la época y la situación. Esto significa que no hay unas fichas numéricas ni unas habilidades que tengan los personajes. Además seguimos la regla del 360, es decir, todo lo que hay en partida es jugable e interactuable, intentando hacer el escenario lo más similar posible a una casa de los años 20. Por tanto, intentando disimular lo máximo posible todos los elementos anacrónicos.

En cuanto al sistema de juego, es bastante sencillo, habiendo unas pautas muy básicas que os detallamos a continuación.

Palabras de seguridad: Éstas permiten mejorar la experiencia de juego al hacer que el nivel de seguridad/consentimiento del evento sea mayor.

- **Emergencia:** Se usa para parar el juego por completo. Sólo debe usarse en casos de gran necesidad, cuando los límites físicos o emocionales de un jugador han sido sobrepasados. También en caso de accidente. Para la escena por completo, y hay que esperarse a comprobar que todo está correcto antes de continuar el juego.
- **Verum:** Sólo puede ser utilizado por una organizadora, e implica que las palabras que se digan a continuación son reales. Ejemplo: "Verum, todos al suelo", y todos los jugadores deben hacerlo. Se usará en situaciones especiales.
- **Piensa en la familia:** frase usada para desescalar la situación si se vuelve incómoda para alguna jugadora.



¿Va todo bien?: Si ves a otra jugadora apurada en alguna situación, que no sabes si es dentro o fuera de juego, hazle un gesto de OK para comprobar que se encuentre bien.

- Las posibles respuestas son:
 - Pulgar hacia arriba: todo bien, no necesito nada.



- Mano abierta agitándose (así-asá): no tengo muy claro como me encuentro.
 - Pulgar hacia abajo: me encuentro mal..



En estos dos últimos casos, se debe parar inmediatamente la escena y llamar a una persona de organización en caso de ser necesario.

Mecánicas de violencia: Para este juego no es necesaria la utilización de ninguna técnica especial. Para representar la violencia se usará el marcar los golpes contra el contrincante. No debería haber demasiada violencia cuerpo a cuerpo.

Para las pistolas, que no tendrán disparador, el jugador que recibe el tiro decide si le ha dado y el rango de la herida. Para esto, se pide sentido común (si te dan en la cabeza, lo normal es que mueras).

En general, la gravedad de las heridas las marca el jugador que las recibe, y serán menos graves al principio del evento, aumentando la letalidad hacia el final de la partida.

Mecánicas de sexualidad: No se usa ars amandi ni técnicas similares. El sexo no es un tema principal en la partida para la mayoría de los personajes (aunque sí para algunos, que se asignarán según las respuestas al cuestionario de inscripción). No hay escenas sexuales por diseño, pero quien quiera realizarlas lo hará de manera simulada, con contacto con todas las partes del cuerpo excepto las zonas erógenas.

Play to flow: Juega para fluir. Esta es la regla más importante para esta partida, y debe ser recalcada a los jugadores. Lo importante es crear una buena historia juntos y no ganar ni perder. No hace falta que a tu personaje le vaya todo mal, si no que la historia creada entre todos sea relevante. Deja fluir el juego, reparte las tramas, cuenta tus secretos en el momento adecuado. Todos los participantes son narradores y escritores de esta historia una vez empieza el juego.



TALLERES

Este rol en vivo tiene talleres de inicio y salida obligatorios para hacer de la experiencia más inmersiva y segura para todas.

Talleres de entrada

Antes de comenzar el vivo, realizaremos una serie de talleres. Estos consistirán en una breve introducción a los mecanismos de seguridad que utilizaremos en la partida, así como una serie de talleres para conocernos fuera de personaje. Se acabará con talleres de construcción de personajes, que incluirán tiempo para cambiarse. La asistencia a esos talleres es obligatoria.

Talleres de salida

Los talleres de salida tienen como objetivo hacer que el jugador se despegue del personaje y ayudar tanto con lo que se suele llamar "bleed" como con la llamada "depresión post-vivo". Será algo ligero que no nos llevará demasiado tiempo.

Si quieres saber más sobre este fenómeno, recomendamos leer este artículo:



PROTOCOLO DE SEGURIDAD

En Producciones Gorgona queremos conseguir que nuestros eventos sean lo más seguros e inclusivos posibles, para ello tenemos un protocolo de seguridad estricto y unas normas que todas las asistentes a nuestros eventos tienen que seguir.

El incumplimiento de cualquiera de los puntos de este protocolo de seguridad permitirá a la organización tomar medidas disciplinarias al respecto, incluido la expulsión del mismo en casos graves.

LOS PRINCIPIOS

Respeto: Se pide máximo respeto por el resto de participantes, tomando en consideración sus límites, la utilización de palabras de seguridad, etc. Esto se tiene que aplicar a la relación entre jugadores y con organización, y tanto dentro como fuera del evento.

Seguridad: La seguridad física y emocional de todos los participantes de "Sicilia. 1923." es una prioridad para nosotras. No estará permitido ningún tipo de acoso, intimidación, abuso o interacciones no consentidas. Cualquiera de estas actitudes será considerada una ruptura grave del código de conducta.

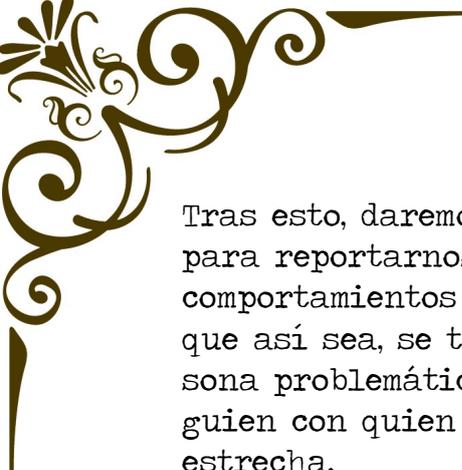
Inclusión: Buscamos crear un espacio seguro para todas. Damos la bienvenida a cualquier participante, independientemente de su género, etnia, edad, sexualidad, religión o creencia, tipo de cuerpo, neurotipo o cualquier otra característica.

Si tienes cualquier discapacidad o problema médico que haga que tu acceso a los espacios sea difícil, no dudes en contactarnos para intentar hacer lo posible para contar contigo.

Cualquier violación de este código podrá ser reportada de manera anónima (o no) al correo producciones.gorgona@gmail.com o a cualquiera de los organizadores durante el transcurso de la misma. Todo nuestro personal, incluido colaboradores, estará formado para tratar correctamente cualquier problema de seguridad derivado del evento.

ANTES DEL EVENTO

Para garantizar que nadie se sienta incómoda durante el mismo, tenemos una política de lista abierta de asistencia a nuestros eventos. Para ello, al inscribirte, nos autorizarás para compartir tu nombre con el resto de participantes.



Tras esto, daremos un par de días de tiempo a todas las de la lista para reportarnos si hay algún problema con algún asistente (malos comportamientos en el pasado, acoso, discriminaciones, etc.). En el caso que así sea, se tomarán las medidas oportunas para retirar a la persona problemática del evento. También nos podréis advertir si hay alguien con quien no te importa coincidir pero no quieres una relación estrecha.

Si no quieres coincidir con una persona por motivos estrictamente personales, estará en tu mano seguir adelante con la inscripción en el evento. Entendemos que vuestra seguridad y comodidad está por encima del juego.

DURANTE EL EVENTO

Durante el evento no toleraremos ningún comportamiento que atente contra las normas de conducta antes expuestas. En el caso de observar alguna clase de acoso o ser reportado a cualquiera de nosotros, estos serán los pasos a seguir:

1. Hablar con la víctima y asegurarnos que está bien y se siente cómoda con las medidas disciplinarias que se vayan a tomar.
2. Hablar con la persona agresora para que corrija su comportamiento, o mantener un ojo sobre ella si la víctima pide que no lo hagamos.
3. En caso de rupturas graves o reincidencia se expulsará a la persona agresora del evento. La persona agresora no tendrá derecho a pedir la devolución del dinero, ni ninguna clase de compensación.

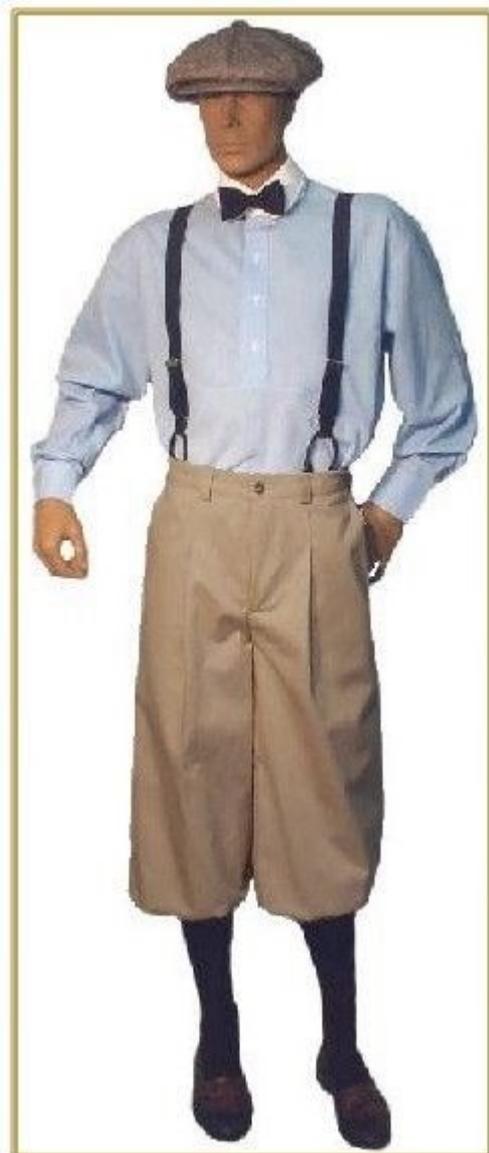




Los zapatos de moda eran los conocidos como **spectators**, en doble color blanco/negro o blanco/marrón. Pero también botines, y zapatos de cordones clásicos.

Para el campo se suelen llevar trajes deportivos, como bombachos con tirantes, camisas y gorra, que da un look más distendido.

Los sombreros de moda son los canotiers, el hamburgo, la gorra y la fedora. Aún se usa el sombrero de copa pero solo para ocasiones de gran postín, acompañando a un frac.



1920s Men's Hats



Panama



Homburg



Derby



Newsboy



Fedora



Gambler



Boater

VintageDancer.com



Top Hat

No os olvidéis que jugaremos en febrero, en Cuenca, así que las posibilidades de que haga frío no son desdeñables, así que cuidad la ropa de abrigo.

Extra Big and Warm Quality Built
Our Best 36 Inch Moleskin Coat
Leather Trimming Lets Wear SHEEP LINED TO EDGE
A Full \$16 Value!
\$13.75

\$11.85
Genuine Leather Coat—Sheepskin Lined

\$17.45 Sheep Lined to Edge
\$14.95 True Length—48 or 52 inches

\$18.95 Famous "Winter-Sing" Ulster—Extra Long—48 or 52 inches

\$19.95 All Wool Melton
Lambskin Fur Collar

262 Montgomery Ward & Co.'s Fall and Winter Catalogue—1928-29

44-726 44-723 44-725

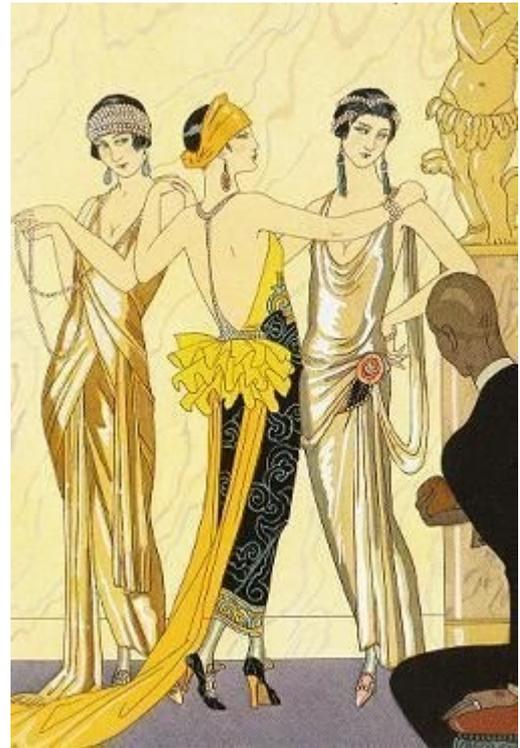
44-724 44-722 44-727 44-728

ALL & WINTER 1920-21 We Pay Shipping Charges on Any Order Amounting to \$5.00 or Over. 239

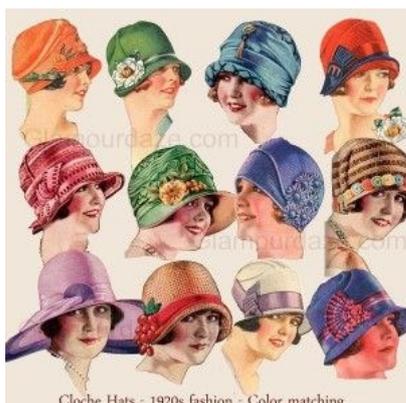
Si queréis ver más referencias de moda masculina, podéis consultarlas en nuestro Pinterest:



Por la noche los vestidos podían ser cortos, pero también largos hasta justo por encima de las rodillas.



Sombreros: está de moda el sombrero cloché (tipo casquete), así como algunos tipos de pamelas. Los tocados de noche suelen ser vistosos, con plumas y cuentas. El pelo es corto según la última moda, especialmente peinado con ondas al agua.



La moda de campo y deporte ha comenzado ya, así que es perfectamente posible lucir un modelo más deportivo por el día, incluso luciendo pantalones!

Asimismo, recordad que es invierno en Cuenca, así que pensad qué ropa de abrigo llevaréis: chaques, abrigos, mantones, etc.



Álbum sobre la moda femenina en los años 20, en nuestro Pinterest:



Más información sobre el peinado en la época en nuestro Pinterest:

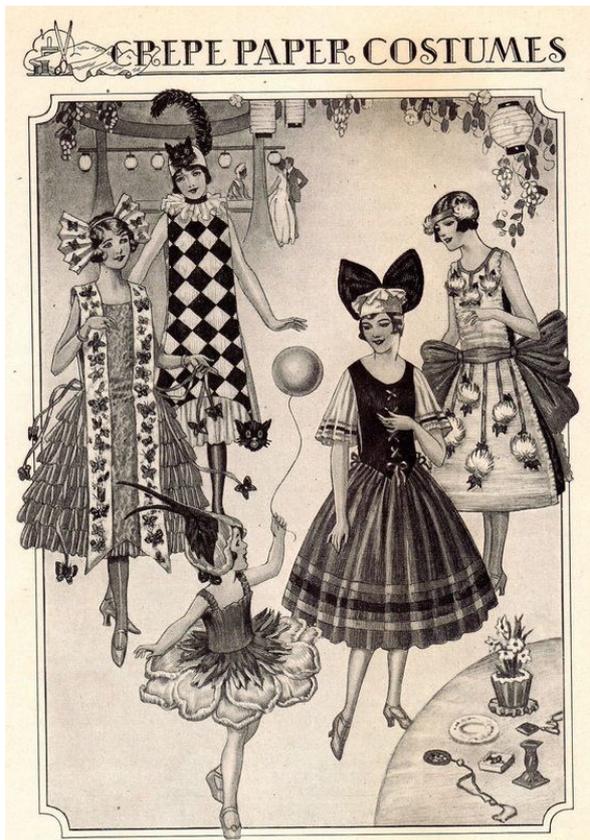


DISFRACES DE CARNAVAL

El Carnaval es algo muy celebrado en todo el mediterráneo, y Sicilia no iba a ser menos. Los temas de los disfraces suelen ir en consonancia con lo que está de moda. En 1923, destaca:

- Lo egipcio
- Las referencias a la antigüedad clásica
- Alegorías de las estaciones
- Animales

Tened en cuenta vuestros personajes (algunos recibirán indicaciones de qué les pega), a la hora de diseñar vuestros disfraces. Y, aunque aquí os adjuntemos imágenes de disfraces de época, sentiros libres de diseñar/aprovechar algo de vestuario que tengáis de otros proyectos.





Otra de las opciones sería usar una máscara (estilo veneciano o no), con un disfraz a juego o, quien no pueda, sobre un traje más simple. Aún así, aconsejamos disfraz entero, ya que creemos que va a aportar mucho a vuestro juego.



En nuestro Pinterest encontraréis también un álbum de referencia para los disfraces:

