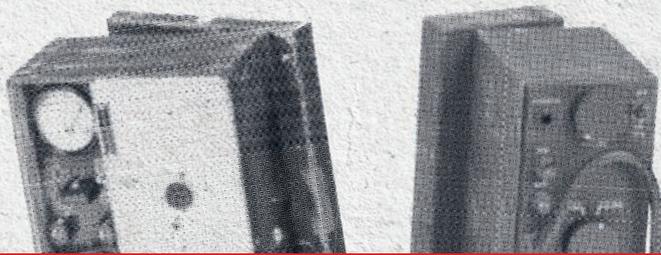


Autori: Glauco Babini  
Adriano Bompani



# VICTORY

Regolamento



12+

ANNI

1-30

GIOCATORI

60

MINUTI

Erickson

## Un gioco di ruolo in forma di librogiooco

*Radio Victory è un piccolo “viaggio nel tempo” scritto con cura a partire da fonti primarie, letteratura secondaria e documenti storici.*

*Sfruttando tutte le potenzialità dello storytelling e delle tecniche mutuatae dai giochi di narrazione (giochi di ruolo e libri-gioco in primis), Radio Victory permette al pubblico di immergersi in prima persona nella vita quotidiana di partigiane e partigiani dell'Appennino, nello scorcio più difficile della Lotta di Liberazione: alle soglie dell'inverno del 1944, tra privazioni, scarsità di cibo e munizioni, furiosi combattimenti, sganciamenti e marce forzate.*

*I personaggi del gioco sono persone reali, facenti parte della missione alleata “Medlar III, Radio Victory II” viste attraverso il coinvolgente racconto che ne fa il capomissione Santini (Ennio Tassinari) nelle sue memorie pubblicate tra il 1996 e il 2012. Le vicende dei personaggi sono narrate tramite storie a bivi, pensate per essere giocate simultaneamente in autonomia: spesso, però, le scelte dei singoli personaggi influenzano le storie degli altri. Gli eventi di Radio Victory possono prendere così strade leggermente diverse, pur storicamente plausibili, senza mai divergere dagli snodi storiografici fondamentali.*

*Radio Victory è uno strumento educativo ideale per innescare ragionamenti sulla Lotta di Liberazione, come il protagonismo delle donne, la durezza della vita materiale nel 1944, l'importanza della lotta e il ruolo dell'Intelligence alleata.*

*Glauco Babini, Adriano Bompani*

### Perché usare Radio Victory?

1. Radio Victory è un gioco flessibile che **può far giocare da 1 a 30 partecipanti**, per coinvolgere grandi gruppi con una sola copia del gioco.
2. È facile da inserire nelle attività scolastiche, in un evento di public history o in una serata di gioco tra amici. Radio Victory **può essere giocato in 1 ora**, con una preparazione di circa 15 minuti. Al termine si consiglia una sessione di debriefing di circa 30. minuti.
3. Radio Victory cattura lo spirito di un gioco di ruolo, ma senza master. **Non è necessario essere un giocatore esperto** per facilitare questo gioco: Radio Victory fornisce tutte le indicazioni necessarie a guidare i giocatori.

## Materiali di gioco

- 5 Libretti Storia, 1 per ciascun Personaggio
- 5 Schede Personaggi Giocanti, 1 per ciascun Personaggio
- 2 Schede Personaggi Non giocanti (Santini e Anty)
- 34 Carte Prova (vigore, volontà, tecnica, empatia)
- 10 Carte Asso
- 23 Tessere Equipaggiamento
- 40 Tessere Condizione (Ferita / Debolezza)
- 42 Segnalini
- 4 Schede Documenti

## Da procurarsi

Foglio e matita per ciascun gruppo (per segnare il proprio punteggio)

## Panoramica del gioco

Tecnicamente, Radio Victory è un librogioco di ruolo multitavolo. Cosa significa? Che una scatola di Radio Victory contiene 5 libri-gioco, ciascuno dedicato a un Personaggio che evolve nel tempo e in cui i giocatori si immedesimano. Le storie dei Personaggi però sono intrecciate tra loro e vanno giocate in contemporanea su più tavoli.

Una persona, chiamata Arbitro (può essere anche uno dei giocatori) si occupa di preparare il gioco e gestirne le fasi.

I giocatori si calano nei panni di uno dei cinque Personaggi e decidono le sue azioni. Anche se è possibile giocare individualmente, il gioco funziona meglio se ogni Personaggio è guidato da un gruppo di persone.

Ciascun gruppo gioca per conto proprio, seguendo le istruzioni del proprio librogioco, secondo il proprio ritmo e indipendentemente dagli altri gruppi: non ci sono turni in questo gioco. Tuttavia, le scelte di ciascun gruppo possono influenzare le opzioni disponibili agli altri gruppi, grazie a un sistema di carte chiamate Assi.

Il gioco è diviso in 3 Atti. Alla fine di ciascun Atto, i gruppi che hanno finito per primi aspettano che anche gli altri gruppi abbiano finito.

Durante la partita ogni gruppo raccoglie dei punti Radio Victory. Alla fine del Terzo Atto, ciascun Personaggio riceve un finale, più o meno positivo in base ai punti Radio Victory raccolti.

Se sei l'Arbitro del gioco, prima dell'inizio della partita leggi anche le prossime sezioni del regolamento. Se sei un giocatore invece, puoi fermarti qui.

## Preparazione

1. L'Arbitro prepara una superficie di gioco chiamata Comando. Questa superficie serve a ospitare dei materiali che i giocatori possono dover manipolare nel corso della partita. Nello spazio Comando, l'Arbitro dispone:

- le tessere Condizione (Ferita / Debolezza)
- i segnalini a disposizione dei giocatori
- le carte Asso a faccia in giù, in ordine di numero
- le schede di Santini e Anty, mettendoci sopra i seguenti:

**ANTY** - 3 segnalini sulle Razioni (Kit di Pronto Soccorso e Sapone rimangono vuoti)

**SANTINI** - 3 segnalini sulle Razioni, 2 segnalini sulla Borraccia

2. L'Arbitro divide i giocatori in gruppi. È preferibile avere almeno 2 giocatori per gruppo, ma come detto in precedenza si può giocare anche individualmente. Non è necessario che i gruppi abbiano lo stesso numero di giocatori.

3. L'Arbitro presenta i Personaggi ai gruppi:

- **Aldo**, il combattente.
- **Maria**, la staffetta.
- **Cuttini**, il tecnico radio.
- **Maria Mora**, la guida.
- **Ranocchio**, la recluta.

Ciascun gruppo sceglie un Personaggio diverso. Non è necessario usare tutti i Personaggi, è consigliabile farlo se ci sono almeno 10 giocatori.

4. Se all'interno di ogni gruppo ci sono almeno 3 giocatori, l'arbitro assegna loro questi ruoli: Lettore, Staffetta e Cronista.

● **Il Lettore** ha il compito di leggere ad alta voce i testi del gioco. Quando è necessario prendere delle decisioni, il Lettore deve assicurarsi che tutti i giocatori del gruppo siano consultati.

● **La Staffetta**, quando il gioco lo richiede, va a prendere o a consegnare materiali a un altro gruppo (che gioca con un altro Personaggio), oppure al Comando (un'area di gioco indicata dall'Arbitro). La Staffetta ha anche il compito di tenere in ordine i materiali di gioco come scheda, carte e tessere.

● **Il Cronista** ha il compito di prendere appunti sulla storia e di aiutare il resto del gruppo a ricordare dettagli importanti.

Se ci sono più di 3 giocatori per gruppo, i ruoli possono essere redistribuiti dopo ciascun Atto, in modo che ogni giocatore possa occupare almeno un ruolo nel corso di una partita.

Se ci sono meno di 3 giocatori, le funzioni possono essere accorpate come preferiscono i giocatori.

5. L'Arbitro consegna a ciascun gruppo i materiali di gioco del Personaggio scelto:
  - Il libretto del Personaggio
  - La scheda del Personaggio
  - Le carte Prova del Personaggio
  - Le tessere Equipaggiamento del Personaggio
6. L'Arbitro legge (o riassume) ai giocatori le sezioni Introduzione storica e Regole del gioco. Poi dà inizio alla partita. Il Lettore di ogni gruppo prende il libretto relativo al proprio personaggio, va all'Atto 1, paragrafo 1, e inizia a leggere ad alta voce per il proprio gruppo.

## Introduzione storica

*Ottobre 1944. Gli eserciti alleati hanno liberato l'Italia meridionale e centrale. Le forze nazifasciste sono arroccate a nord dell'Appennino tosco-emiliano, dietro una linea di postazioni fortificate chiamata Linea Gotica. Credendo che le forze alleate scenderanno presto in Emilia, il Comando partigiano regionale dà ordine alla Divisione Modena di prepararsi a liberare Bologna. All'insaputa dei partigiani, visto il clima inclemente e l'accanita resistenza nemica, gli Alleati hanno invece deciso di rimandare alla primavera le offensive in grande scala. L'avvicinamento a Bologna rischia di diventare una catastrofe.*

*L'OSS - il servizio segreto statunitense - invia una squadra, guidata da un agente italiano con nome in codice "Mario Santini", ad avvisare le formazioni partigiane. Una prima missione ha successo: le brigate agli ordini del comandante Armando accettano di collocarsi sulla linea del fronte, accanto agli eserciti alleati, a patto di non cedere le armi. L'OSS li accoglie tra le sue fila. È un caso molto raro nella storia della Lotta di Liberazione.*

*Ma il Comando partigiano è all'oscuro di tutto e rinnova l'ordine di marciare su Bologna. Mario Santini parte con una nuova squadra. La missione: attraversare a piedi la Linea Gotica, raggiungere il secondo gruppo di brigate vicino a Montespечchio nell'Appennino modenese e convincerle a unirsi alle forze di Armando a Lizzano in Belvedere.*

## Regole del gioco

### Librogioco

La storia è divisa in paragrafi numerati, alla fine di ogni paragrafo il gruppo sceglie tra le diverse opzioni e viene mandato a un nuovo paragrafo numerato, fino al finale.

### Atti

Ogni libretto è diviso in 3 Atti. I gruppi cominciano ogni Atto contemporaneamente, quando un gruppo finisce un Atto, aspetta che anche gli altri gruppi finiscano. Poi ogni gruppo comincia contemporaneamente l'Atto seguente.

### Prove

In alcune situazioni difficili, al Personaggio può essere chiesta una Prova. Per superarla, il gruppo scarta una o più carte Prova del tipo indicato e somma il loro valore. Se il totale è alto, il gruppo può leggere il paragrafo migliore; in caso contrario, deve leggere il paragrafo peggiore. Ogni carta può essere usata una sola volta in tutta la partita. Il gruppo può anche decidere di non giocare nessuna carta, nel qual caso il totale è zero.

Il gruppo può usare anche carte di un tipo diverso (ad esempio, una carta di Empatia per una prova di Tecnica), ma se lo fa deve dimezzare il loro valore - arrotondando per eccesso.

### Equipaggiamenti

Gli equipaggiamenti che il Personaggio può portare e usare sono rappresentati da tessere di varie dimensioni. Sulla scheda c'è uno spazio apposito per posizionarle in modo che non si sovrappongano e non escano dal loro spazio. Alcuni equipaggiamenti hanno un numero limitato di usi, ad esempio, le armi hanno un numero limitato di colpi e le razioni di cibo un numero limitato di pasti. Quando un gruppo prende un equipaggiamento, deve mettere sulla tessera il numero di segnalini indicato nel proprio libretto Storia. Quando l'equipaggiamento viene usato, il gruppo deve rimuovere i segnalini richiesti.

**NB:** Solo la borraccia può essere ricaricata, quando indicato nel libretto Storia. In tutti gli altri casi, se si esauriscono i segnalini, non è più possibile usare l'equipaggiamento.

### Punti Radio Victory

Nel corso del gioco, ciascun Personaggio raccoglie dei punti Radio Victory. Il gruppo tiene a portata di mano un foglio di appunti e aggiorna man mano il totale di punti Radio Victory. Alla fine del Terzo Atto, il finale del Personaggio cambierà a seconda dei punti Radio Victory raccolti.

### Comando

Il Comando è una superficie di gioco comune, in cui l'Arbitro dispone alcuni materiali.

### Aiuto

Alla fine di alcuni paragrafi è indicata la possibilità di chiedere l'Aiuto di un altro Personaggio. In tal caso, il gruppo può usare le carte Prova o i segnalini di quel Personaggio al posto dei propri, ma solo se il gruppo che controlla l'altro Personaggio è d'accordo. Santini e Anty non rifiutano mai il loro Aiuto.

## Condizioni

Un Personaggio può subire ferite, fame, malattie... queste condizioni sono rappresentate da tessere con un lato Ferita (rosso) e un lato Debolezza (giallo). Quando un Personaggio riceve una tessera Condizione, la mette sulla scheda come se fosse un equipaggiamento, con il lato indicato (Ferita o Debolezza) verso l'alto. Se non c'è abbastanza spazio per mettere una tessera Condizione sulla scheda, il Personaggio scarta (butta via) degli equipaggiamenti per liberare lo spazio necessario: il Personaggio è troppo indebolito e deve liberarsi di un po' di zavorra.

## Assi

Gli Assi sono carte particolari che rimangono sempre nell'area di Comando. Il dorso contiene un numero, la faccia contiene una descrizione. Alcuni paragrafi possono indicare di girare un certo Asso a faccia in su: questo è sempre un effetto positivo, e significa che quel Personaggio ha fatto qualcosa che può aiutare gli altri.

## Santini e Anty

Le schede di Santini e Anty rappresentano due "Personaggi non giocanti", con cui i Personaggi giocanti possono interagire tramite l'azione Aiuto. Alla fine del primo e del secondo Atto, se la borraccia di Santini contiene meno di 2 segnalini, l'Arbitro la riempie, cioè aggiunge segnalini fino a riportarla al valore iniziale di 2.

## Giocare con meno di 5 Personaggi

È possibile giocare a Radio Victory senza usare tutti e 5 i Personaggi. Ad esempio, se ci sono solo 3 giocatori, si può scegliere di assegnare un Personaggio a testa e non utilizzare gli altri 2. Lasciate nella scatola i componenti dei Personaggi inutilizzati: libretto Storia, scheda del Personaggio, carte Prova ed Equipaggiamento.

Un Personaggio assente non può fornire Aiuto.

All'inizio di ogni Atto, l'Arbitro tira una moneta per ciascuno degli Assi che normalmente un Personaggio assente avrebbe potuto girare: testa, l'Asso viene girato a faccia in su; croce, l'Asso viene lasciato a faccia in giù.

- Se **Aldo** è assente: all'inizio dell'Atto 1 tirate una moneta per l'**Asso 1**; all'inizio dell'Atto 2 tirate una moneta per l'**Asso 5**.
- Se **Maria Mora** è assente: all'inizio dell'Atto 1 tirate una moneta per l'**Asso 2**; all'inizio dell'Atto 3 tirate una moneta per l'**Asso 8**.
- Se **Maria** è assente: all'inizio dell'Atto 1 tirate una moneta per l'**Asso 3**; all'inizio dell'Atto 2 tirate una moneta per l'**Asso 10**.
- Se **Cuttini** è assente: all'inizio dell'Atto 1 tirate una moneta per l'**Asso 4**; all'inizio dell'Atto 2 tirate una moneta per l'**Asso 7**; all'inizio dell'Atto 3 tirate una moneta per l'**Asso 9**.
- Se **Ranocchio** è assente: all'inizio dell'Atto 2 tirate una moneta per l'**Asso 6**.

È possibile giocare anche con un solo Personaggio, utilizzando queste regole. Per una prima esperienza in solitario, consigliamo Aldo o Maria.

## Documenti presenti nel gioco

**Cifrario Radio.** Cifrario originale della missione Zella della stessa organizzazione (ORI-OSS) operante a Forlì. *Consultabile presso: 'Istituto storico della Resistenza e dell'età contemporanea in Ravenna e provincia, Fondo ORI - Farneti*

**Ultima lettera di Anty.** Lettera autografa di Irma Marchiani alla sorella. *Consultabile presso: Archivio Istituto nazionale Ferruccio Parri, Fondo Malvezzi Piero - Lettere dei condannati a morte della Resistenza italiana e europea, b. 14 fasc. 57*

**Mappa di Fanano.** Mappa militare americana del 1944. *Consultabile presso: University of Texas Libraries, PCL Map Collection, Italy 1:50,000 - Series 4229, U.S. Army Map Service, 1944*

## Bibliografia

Ermanno Gorrieri “La Repubblica di Montefiorino”, Il Mulino, 1966

Ennio Tassinari “Un ‘americano’ nella Resistenza”, Longo Editore, 1996

Claudio Silingardi “Una provincia partigiana”, Franco Angeli, 1998

Peter Tompkins “L'altra Resistenza”, il Saggiatore, 2005

Ennio Tassinari “L'ORI (Organizzazione della Resistenza Italiana)”, Longo Editore 2011

Davide Angeli, Marco Minardi “La guerra sulla pelle, Servizi segreti, Alleati e Resistenza nel racconto dell'agente dell'ORI-OSS Ennio Tassinari”, Unicopli, 2012

Massimo Turchi “Linea gotica - L'attacco. Agosto- Ottobre 1944” Diarkos, 2024

<https://la-linea-gotica.com/audio/intervista-a-ennio-tassinari-promemoria/>

## Glossario storico

### **Angelo (Renato Giorgi)**

Comandante di Brigata, è un esponente di primo piano della Divisione Modena e tra i principali collaboratori di Armando. Attualmente comanda il Gruppo Brigade Est.

### **Armando (Mario Ricci)**

Comandante Generale della Divisione Modena, attualmente a capo delle forze partigiane inquadrato nell'OSS e schierate sul fronte a Lizzano in Belvedere, accanto al Corpo di Spedizione Brasiliano.

### **CLN - Comitato di Liberazione Nazionale**

Organo di governo clandestino, costituito dai partiti antifascisti il 9 settembre 1943, all'indomani della fuga del Re e del Capo del Governo, allo scopo di guidare la guerra di liberazione.

### **CVL - Corpo Volontari della Libertà**

Denominazione ufficiale delle forze armate partigiane, al comando del CLN.

### **Divisione Modena**

Nata nel corso della primavera del 1944 dall'unificazione delle forze partigiane modenesi, attualmente è divisa in tre gruppi: il principale, che è rimasto a Montefiorino, uno con Armando a Lizzano e uno con Angelo a Benedello.

### **Gruppo Brigade Est**

Raggruppamento composto da circa 800 partigiani al comando di Angelo, che ha l'ordine di avvicinarsi a Bologna per preparare l'insurrezione. La missione "Medlar III, Radio Victory II" ha l'obiettivo di farli ricongiungere con le forze di Armando a Lizzano.

### **ORI - Organizzazione per la Resistenza Italiana**

Organismo creato da antifascisti italiani che si sono messi a disposizione dei servizi di intelligence americani, ai fini di sostenere la Resistenza italiana.

### **OSS - Office of Strategic Services**

Servizio di intelligence militare americano, nato a guerra iniziata, nel giugno del 1942. Nel dopoguerra fu sostituito dalla CIA - Central Intelligence Agency.

## Glossario di gioco

**Aiuto:** se è disponibile, il gruppo può temporaneamente usare le carte Prova e gli equipaggiamenti di quel Personaggio come se fossero suoi.

**Asso:** carte speciali che si trovano sempre nel Comando. Il dorso contiene un numero, la faccia una descrizione. Quando l'asso viene girato a faccia in su, la descrizione indica che un Personaggio ha eseguito un'azione particolarmente significativa.

**Atto:** la storia di ciascun Personaggio è divisa in tre Atti. Tutti i gruppi cominciano ciascun Atto simultaneamente.

**Comando:** un'area centrale di gioco comune, gestita dal narratore. Ospita materiali di cui i giocatori possono avere bisogno durante la partita: tessere Ferita / Debolezza, segnalini, le schede di Santini e Anty, le carte Asso.

**Prova:** per superarla, il gruppo sceglie e scarta una o più carte Prova del tipo indicato, ne somma il valore, poi va al paragrafo indicato dal totale ottenuto. Se il gruppo non gioca nessuna carta, il totale è zero. Il gruppo può usare anche carte di un tipo sbagliato, dimezzando il loro valore.

**Scartare:** ad esempio una carta o un equipaggiamento che viene tolto dai componenti a disposizione del Personaggio. Il componente scartato può essere rimesso nella scatola: a meno che non venga detto diversamente, non verrà più usato nel corso della partita. I segnalini scartati tornano nella riserva comune.



*Foto inedita di Irma Marchiani, recentemente ritrovata da Vincenzo Magnani presso archivi privati a Sestola. Consultabile presso: Istituto per la storia della Resistenza e della società contemporanea in provincia di Modena.*

## BRIEFING

L'Arbitro introduce il gioco leggendo ai giocatori:

- Introduzione storica
- Regole del gioco

Si consiglia di dedicare a questa attività circa 15 minuti.

Non è necessario che i giocatori abbiano conoscenze più approfondite, dato che la narrazione li immergerà nella vicenda storica. Ma in caso di utilizzo a scuola, è possibile introdurre il tema storico alla classe nei giorni precedenti, eventualmente integrandolo con l'ascolto di brani selezionati da questa intervista a Ennio Tassinari, ricca di particolari interessanti:

<https://la-linea-gotica.com/audio/intervista-a-ennio-tassinari-promemoria/>

## DEBRIEFING

L'Arbitro conduce la restituzione collettiva finale, il cui obiettivo è far sì che i giocatori condividano e facciano proprie le esperienze che ciascuno di loro ha vissuto, confrontandosi e discutendone in pubblico.

Si consiglia di dedicare a questa attività circa 30 minuti.

Suggeriamo di fare riferimento a questo schema in 3 parti:

### 1. COS'È SUCCESSO

Ogni gruppo racconta in estrema sintesi agli altri gruppi cosa è successo al proprio personaggio dall'Atto 2 in poi, quando le storie divergono. Quello che l'Arbitro deve sollecitare, più che la ricostruzione esatta delle vicende individuali, è la percezione del percorso collettivo. Per esempio: hanno notato la correlazione tra il messaggio radio mandato da Cuttini e il bombardamento americano nell'Atto 2?

Un'altra riflessione che può essere messa in evidenza qui è il ruolo che il servizio segreto americano scelse di avere nella Lotta di Liberazione. Anche solo da questo minuscolo punto di osservazione sulla guerra vediamo l'OSS impegnato in due missioni finalizzate alla salvaguardia di brigate partigiane, a cui assicura rifornimenti, inquadramento nelle proprie fila e supporto aereo. La tesi molto diffusa oggi della irrilevanza militare della Resistenza, evidentemente, non avrebbe trovato il consenso del Comando OSS.

### 2. COS'È SUCCESSO VERAMENTE?

Come sappiamo, le vicende del gioco sono basate sulle memorie del capomissione. La sua narrazione è dominante, ma una quota (potremmo dire circa il 20%) di ciò che i personaggi hanno vissuto è di invenzione.

L'Arbitro chiede ai giocatori di provare a identificare le parti inventate. Spesso capita che sembri inverosimile l'intervento dell'aviazione USA o il fatto che Maria Mora non viene fucilata per via della ferita alla gamba, che invece sono fatti narrati dalla fonte. Al contrario, le principali parti di invenzione sono:

- il fatto che Maria, Aldo e Ranocchio accompagnino Anty a Benedello e quindi molte delle cose ambientate in quel luogo (tranne la scena della morte del Comandante Primo, che è narrata da altre fonti)
- quasi tutta la vicenda di Maria Mora in carcere (Santini dice solo che incontrò Anty e che a un certo punto, per via della ferita, fu trasferita in ospedale a Reggio).
- ciò che accade a Cuttini e Ranocchio nell'Atto 3 dopo l'attacco alla colonna partigiana (tranne l'episodio di Ranocchio e la radio, che è narrato da Santini)

Un altro aspetto da mettere in luce è dato dalle foto dei Personaggi. Santini e Anty sono rappresentati dalle loro foto vere, perché sono figure storiche di rilievo e le loro vicende sono facilmente reperibili. Degli altri Personaggi invece si sa molto poco, quindi per rappresentarli abbiamo usato foto segnaletiche di antifascisti famosi: Cuttini è Leone Ginzburg, Maria Mora è Teresa Noce, Ranocchio è Sandro Pertini, Maria è Camilla Ravera, Aldo è Altiero Spinelli. In un contesto di public history (non a scuola, per motivi anagrafici) è interessante chiedere ai giocatori di riconoscere i personaggi reali: a volte viene riconosciuto Pertini, raramente Ginzburg, le donne non vengono mai riconosciute, pur essendo esponenti politici di primissimo piano. Questo può aprire un ragionamento sulla questione di genere, che affrontiamo nel prossimo punto.

### **3. COM'È ANDATA A FINIRE?**

Consigliamo di aprire quest'ultima parte facendo circolare il documento dell'ultima lettera di Anty e dandone lettura.

È interessante chiedere ai giocatori come immaginano che sia andata a finire per il loro personaggio in seguito alle vicende narrate. Nella realtà, tutti i membri della missione sopravvissero, ma il dopoguerra fu durissimo per tutti e per alcuni, tragico. Ranocchio saltò su una mina mentre bonificava il terreno vicino a casa sua. Le due donne invece - come tutte le partigiane non combattenti - ebbero scarso riconoscimento per lo straordinario apporto dato alla causa della Liberazione, rimanendo relegate all'oblio e alla miseria. "Seppi tempo dopo - racconta Santini - che Teresa dovette emigrare in Francia e quindi persi le sue tracce. Ma fu una vergogna sapere che una persona valorosa come lei dovesse trovarsi in quelle condizioni, fu una delle tante ingiustizie del nostro dopoguerra. Non ebbe mai ciò che si meritava - conclude - ed io mi son sempre sentito in colpa per questo".

Sul protagonismo misconosciuto delle donne nella Resistenza è stato scritto molto, ma le parole che Santini usa per parlarne in "La guerra sulla pelle" riteniamo che siano particolarmente efficaci e che la loro lettura da parte dell'Arbitro possa essere un ottimo modo per concludere il debriefing.

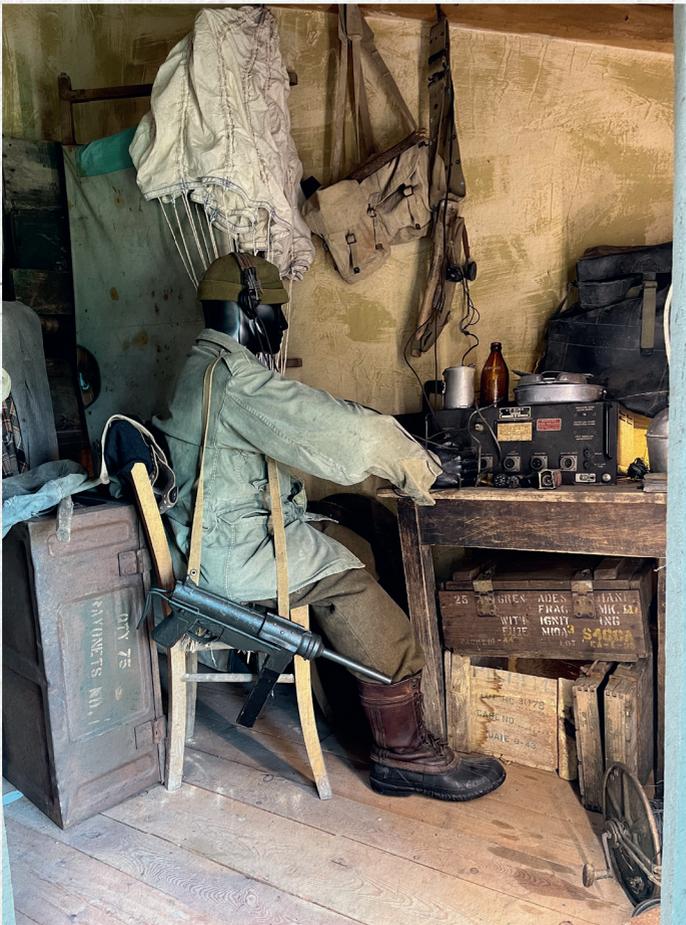
## Le Memorie di Santini

*“Senza le donne non si sarebbe mai riusciti a combattere la guerra partigiana. Dopo l’8 settembre eravamo un popolo di sbandati, con l’incombente minaccia di essere messi al muro se non ci fossimo presentati all’autorità dell’invasore. Quando scegliemmo di non presentarci alle milizie fasciste e cominciammo a nasconderci, ebbene chi proteggeva i nostri rifugi, chi ci nutriva e avvertiva dell’imminente pericolo erano le donne, le nostre madri, le nostre sorelle, mogli e fidanzate. Le stesse poi ci portavano le armi, le munizioni, gli esplosivi e quando ci organizzammo in bande, molte di loro furono inquadrare e armate con noi. Erano le donne che ci fornivano tutte le informazioni, sempre loro che arrivavano trafelate a dirci quando stava per arrivare il nemico a rastrellare la zona e a permetterci di sganciarci proprio mentre loro stesse venivano coinvolte nelle rappresaglie e tante volte trucidate sul posto. Erano le donne a custodire i nostri figli e ancora loro a curare le nostre ferite. Erano sempre le donne a seppellire e a piangere i nostri morti. Rischiavano la vita come noi e tante, troppe, morirono. Le donne furono delle vere partigiane, delle patriote sottovalutate da noi e dalla Storia.”*

## Museo dei Monti della Riva

Il museo *Monti della Riva: Felix Pedro – Linea Gotica* è allestito nei locali della vecchia scuola di Trignano, frazione di Fanano.

L'idea del museo nasce nel 2002, a seguito del convegno “Riva Ridge 1945-2002 – Una montagna di pace”, dove furono invitati ex soldati americani, tedeschi e partigiani italiani per far loro raccontare la esperienza della battaglia. Da questo convegno è nato il progetto “Storie di persone coinvolte nella guerra della Linea Gotica”, che focalizza l'attenzione su come la guerra cambi le persone e come questi cambiamenti possano avere eco e risonanza a livello familiare e giungere, di generazione in generazione, fino ai giorni nostri.



*Diorama che rappresenta l'operatore radio di una missione OSS, la cui postazione è ambientata in un contesto rurale tipico del territorio.*



In collaborazione con:

 Ludo Labo

Con il patrocinio di:



**ISTITUTO NAZIONALE  
FERRUCCIO PARRI**

RETE DEGLI ISTITUTI PER LA STORIA  
DELLA RESISTENZA E DELL'ETÀ  
CONTEMPORANEA - ETS



Università  
di Genova



**CeRG** CENTRO  
DI RICERCA SUL GIOCO

**Un gioco di Glauco Babini e Adriano Bompani**

**Coordinamento:** Sara Lisa Di Mario

**Progetto grafico:** Leonardo Michelon

**Editing:** Luca Albani

**Direzione artistica:** Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-4091-0

©Erickson 2025