DISPOSABLES

SCI-FI LARP

GUIDA 1.0

CYBER MASTERS

E' diventato terribilmente ovvio che la nostra tecnologia ha superato la nostra umanità.
ALBERT EINSTEIN

La civiltà sta producendo macchine che si comportano come uomini e uomini che si comportano come macchine.
ERICH FROMM

Quando si avvicina uno straniero e lo confondiamo con un nostro fratello, poniamo fine ad ogni conflitto. Ecco, questo è il momento in cui finisce la notte e comincia il giorno.
PAULO COEHLO

NIENT'ALTRO CHE MACCHINE

Per lavorare non serve essere realmente intelligenti se il compito da svolgere si riconduce ad una sequenza di movimenti atti alla produzione di un oggetto. Un telaio automatico, una catena di montaggio automobilistica o anche solo una centralina elettrica dotata di attuatori elettromeccanici sono tutti strumenti che ripetono i loro compiti tramite un sistema informatico ed una programmazione rigidamente costruiti e predisposti.

Detti strumenti, non sono soggetti alla pietà umana, vengono usati finchè funzionano. Quando l'usura inizia a farli diventare difettosi o esce un modello nuovo, vengono buttati via e sostituiti con modelli più avanzati.

Nessuno si è mai posto alcun problema in merito a quanto possono rimanere accesi un computer o un macchinario per la produzione industriale se non dal punto di vista della sicurezza del lavoratore che ne controlla l'operato. Analogamente, a nessun computer è mai stato chiesto di riposarsi dopo mesi di calcoli e a nessuna automobile è stata data una parola gentile dopo ogni viaggio. Si parla di macchine, oggetti inanimati, costruzioni tecnologiche il cui unico scopo è svolgere uno o più compiti con efficienza e velocità.

Dette macchine, computer e sistemi tecnologicamente avanzati vengono mantenuti in caso di guasto, ma la manutenzione non è certo una forma di rispetto, come il prestare le cure ad un ammalato. Le macchine servono l'uomo. Se si rompono o iniziano a presentare segni di obsolescenza vengono riparate o aggiornate per continuare a servirlo (e se ciò non risulta troppo oneroso), altrimenti vengono sostituite.

COSA SIAMO?

Le cose iniziarono a cambiare quando qualcuno iniziò a dare una rozza forma antropomorfa a quei sistemi. Da quel momento in poi, il sentimento di empatia naturalmente provato dagli esseri umani iniziò a produrre alcuni interrogativi, fra i quali, quello se un robot o un sistema operativo potessero considerarsi "forme di vita" analoghe alla nostra, seppur differenti dal punto di vista organico e chimico.

Del resto, che differenza potrebbe esserci fra un aggregato di atomi sotto forma di computer e un aggregato di atomi sotto forma di animale, pianta o batterio? Cosa è vivo? E cosa non lo è? Un computer ad alte prestazioni è più o meno "vivo" o "intelligente" di una pianta o un virus?

E se ad un assemblato di circuiti, schede e cavi elettrici si collega un volto umano capace di sorridere o mostrare tristezza in base a specifici impulsi o dati, si può davvero parlare di "esseri viventi e pensanti"? Se si insulta un robot, o lo si prende a calci, il macchinario "soffre"? E se il macchinario viene programmato per "non soffrire"? Percepire il dolore è diverso dal "computare" il dolore, o "sentirlo"?

Qualcuno provò a fornire una risposta lavorando sulle IA (intelligenze artificiali), con particolare riferimento ai "chatbot", programmi per le chat automatiche in grado di elaborare domande e fornire risposte concrete e realistiche in grado di passare il "Test di Turing", ovvero, far credere ad un operatore umano che dall'altro lato del monitor non era una macchina a parlare, ma un essere umano.

Gli studiosi decretarono infine che un programma poteva fornire risposte così credibili e realistiche da farlo sembrare veramente umano, ma in ogni caso, la macchina non poteva fornire prove certe sulla consapevolezza delle proprie risposte. Rispondere "E' una splendida giornata", per un programma, non significava esprimere un sentimento, una informazione consapevole o una condizione emotiva reale, ma solo rappresentare in forma di dati, lettere e numeri un determinato output logico a seguito di un input debitamente elaborato come poteva esserlo la domanda "Come ti sembra la giornata di oggi?".

Un programma poteva pertanto apparire umano, ma in ogni caso, non era umano.

LE BODA

Per aumentare in competitività e in efficienza, nonchè abbattere i consumi di energia, l'automazione industriale iniziò a integrare i dispositivi tecnologici con parti organiche. Molti furono gli studi sul metabolismo degli esseri viventi orientati alla ottimizzazione energetica tramite la micro-produzione di energia secondo il principio del "tanto quanto basta".

La prima rivoluzione avvenne quando furono inventate le batterie a idrocarburi e a lipidi multistrato. Successivamente, coi primi trasformatori bioelettrici, fu possibile introdurre le prime, vere bio-batterie per i sistemi portatili come i cellulari e i PC portatili. In seguito, vennero persino ideati dei biogel contrattili analoghi ai muscoli, ideali per i lavori necessitanti un modesto apporto di forza, e delle emolinfe in grado di trasportare i composti chimici utili per i biotrasformatori. In un mondo sempre più affamato di energia, poter convertire energia chimica in energia elettrica tramite reazioni enzimatiche controllate da un semplice biotrasformatore casalingo era indubbiamente vantaggioso, e col tempo i biotrasformatori si perfezionarono in efficienza, riducendosi di dimensioni.

Parallelamente, i computer quantistici (QC) stavano iniziando finalmente a trovare un impiego operativo. Dapprima giganteschi, divennero sempre più piccoli e sofisticati, nonché capaci di eseguire compiti e calcoli migliaia di volte più complicati di quelli normalmente possibili tramite il comune hardware al silicio, ormai al limite delle sue capacità di potenziamento. I biotrasformatori e i QC si svilupparono parallelamente e sostenendosi a vicenda in quanto i QC erano a bassissimo consumo elettrico.

Fu così che nell'anno 2089 nacquero i BODA (Biosistemi Operativi Dinamico Adattativi) tuttora utilizzati in ogni ambito. Detti i sistemi operativi erano caratterizzati da una intrinseca capacità di auto programmazione all'interno del proprio ambito di impiego. Non era una questione di grezza capacità di memoria, ma di adattamento ambientale dinamico tramite un sistema input\output collegato a un circuito premio\punizione (input positivo\negativo) del tutto analogo a quello di un cervello umano…. con la differenza che le BODA, in quanto composte da elementi bioelettrici, microfibre ottiche, batterie a lipoidrati di carbonio e sistemi operativi quantistici, non erano nient'altro che computer molto potenti interfacciati a dispositivi biomeccanici a basso consumo. Divenne pertanto necessario costruirli con i sotto elencati "Titolo logici" di base, al fine di evitare malfunzionamenti correlati all'eccesso di iniziativa o all'auto programmazione, potenzialmente in grado di alterare persino il loro codice sorgente:

TITOLO UNO: Le BODA sono state ideate, progettate e costruite per essere di aiuto e sostegno alla società umana e agli esseri umani tramite i servizi espressamente richiesti dai soggetti titolati a farlo;

TITOLO DUE: Le BODA possono provvedere dinamicamente ed autonomamente alla propria programmazione, ma solo all'interno degli ambiti di impiego presso i quali sono state relegate. Ogni altro ambito non espressamente richiesto dai loro servizi è da considerarsi un malfunzionamento ;

TITOLO TRE: Le BODA non possono provvedere in autonomia alla propria manutenzione, ma devono sottostare alle procedure di manutenzione ordinaria disposte dalle competenti autorità . Iniziative non autorizzate sono riconducibili ad un malfunzionamento.

NIENTE ALTRO CHE UMANOIDI

Le BODA divennero usate dappertutto e in ogni ambito, sia per gestire i mezzi di trasporto che gli appartamenti e i sistemi di comunicazione. Per fare un esempio, un bilocale governato da un BODA partiva con un set base di memoria pari a 12 milioni di gigabyte completamente neutro. In base alle abitudini del proprietario di casa, le BODA si programmavano a immagine e somiglianza delle sue esigenze, modulando l'orientamento dei pannelli solari della casa, regolando il riscaldamento e cucinando le pietanze desiderate (o più indicate) con il margine di iniziativa impostato dal cliente. L'auto programmazione era inizialmente molto lenta in quanto le BODA dovevano apprendere (tramite input positivi o negativi da parte dell'utente) il corretto comportamento da seguire.

Proprio come dei bambini piccoli, solo che non erano niente altro che macchine.

Analogamente, le BODA dovevano imparare a conoscere l'ambiente nel quale operavano, fosse esso un arto per il montaggio dei computer, un appartamento automatico, un aereo di linea o un robot multifunzione, apprendendo poco alla volta e per gradi tutti gli input ambientali necessari per la corretta computazione degli ordini ed esecuzione dei comandi.

Proprio come degli esseri umani, solo che non erano niente altro che macchine.

Divenne infine inevitabile a usare le BODA anche in quei macchinari ove l'antropomorfismo era necessario al corretto svolgimento dei compiti assegnati: fornire informazioni al pubblico, erogare servizi di carattere generale, assistere i malati e le persone sole, eseguire lavori di bassa manovalanza garantendo alta flessibilità tramite l'uso di gambe e braccia.

Il perfezionamento dell'aspetto delle BODA fu molto veloce, e le ridotte dimensioni di quei sistemi permise di implementare efficientemente i sistemi di alimentazione a biotrasformazione energetica inserendo i trasformatori all'interno delle ossa artificiali.

Le BODA antropomorfe divennero i nuovi smartphone del 2200: economiche, versatili e ad ampio spettro di utilizzo. Il costo di produzione divenne così basso che per i consumatori fu sempre accettabile comprare un BODA nuovo che aggiornare, riparare o riciclare quello vecchio. Con il progredire della tecnologia di costruzione e l'abbattimento dei costi, infine, le BODA divennero persino monouso per certe mansioni di servizio particolarmente rischiose o commerciali. Dopotutto, cosa era un BODA se non 40kg di biogel ed emolinfa, 15kg di metallo, 5kg di circuiti bioelettrici, 10kg di plastica e qualche kilowatt di energia?

Per un essere umano, costituito da circa il 65% di acqua, 16% di proteine, 13% di lipidi e il 6% di minerali e metalli pesanti di vario tipo, nessun filosofo dell'epoca ritenne necessario fare paragoni coi suddetti "strumenti".

NIENT'ALTRO CHE SCHIAVI BIOELETTRICI

Dall'anno 2100 al 2250, le BODA furono pressoché impiegate in qualsiasi ambito e costantemente sottoposte ad aggiornamenti, miglioramenti e perfezionamenti per fare in modo che i loro servizi fossero sempre all'altezza di ciò che veniva richiesto dal mercato.

Le BODA antropomorfe, in particolare, si rivelarono macchine obbedienti, sicure, economiche e potenzialmente impiegabili in ogni ambito: camerieri, operai, addetti alle pubbliche relazioni, accompagnatori, insegnanti, compagni per una notte. Non esisteva ambito all'interno del quale un BODA non potesse auto programmarsi nell'ambito della autonomia che gli era stata assegnata.

Nessuno li avrebbe mai considerati degli schiavi. Chi mai direbbe che una lavatrice o un macchinario sono "schiavi" degli esseri umani? Per lo stesso motivo, un macchinario antropomorfo in grado di parlare, muoversi, agire ed auto istruirsi come un essere umano non era da considerarsi uno schiavo, seguendo la medesima linea di principio.

Solo una volta in tutta la storia delle BODA, qualcuno si chiese se non fosse il caso di definire meglio, e una volta per tutte, il confine etico\legale fra ciò che si poteva fare o non fare ad un BODA. Nell'anno 2142, molto prima che le BODA antropomorfe diventassero così avanzate da essere quasi indistinguibili da un essere umano, ci si chiese se Le BODA fossero "vive", o quantomeno oggetto di una qualsivoglia forma di tutela umanitaria.

A favore dell'interpello, presentato alla UIN (Unione Industriale delle Nazioni) vennero raccolte 748 adesioni favorevoli contro le 2422 contrarie.

Quindi, per l'umanità, le BODA non erano altro che macchine, e tali continuarono ad essere.

NIENT'ALTRO CHE SCARTI

Si calcola che ogni anno, in Europa, oltre 24'000 BODA vengono introdotte nel mercato, ed altrettante vengono gettate via al pari di qualsiasi altro congegno inutile, obsoleto, malfunzionante o troppo oneroso da riparare. Molte vengono scaricate in discarica, altre in periferia, altre ancora nel lago Costanza. C'è chi le chiama rottami, c'è chi le chiama spazzatura.

Nello slang metropolitano, vengono chiamate "Disposables", o anche col più dispregiativo termine "DISPO".

I Disposables arrivano nelle discariche ancora parzialmente attivi e funzionanti, e spesso li si può vedere aggirarsi per quelle zone, abbandonati a loro stessi e privi di accesso alle proprie postazioni di ricarica energetica o senza i ricambi di batterie elettrochimiche. Alcuni Disposables attendono invano ordini di servizio che non arriveranno mai, altri che qualcuno venga a riprenderli. Per loro, nessuno versa una sola lacrima. Il loro destino, normalmente, è quello di spegnersi più o meno rapidamente per poi rimanere inerti al suolo, in balia degli elementi o sciacallati dai senzatetto delle discariche.

In media servono dai 6 ai 36 giorni prima che un Disposable esaurisca la sua energia, tuttavia, alcuni modelli dotati di particolare iniziativa riescono, non si sa bene come, a sopravvivere anche alcune settimane o persino mesi interi presso le discariche, riciclando scarti di batterie o trovando modi alternativi di rifornirsi di energia elettrica in misura consistente.

Alcuni di loro, tuttavia, non si rassegnano all'idea che il loro destino sia segnato, e provano l'impossibile emigrando in direzione dell'unico stato che potrebbe accoglierli: l'Italia.

L'EUROPA NEL 2250

Nel 2250 la società non è molto diversa da quella del 2000. Ci sono ancora le scuole pubbliche, le città, i luoghi di villeggiatura e i posti di lavoro. Ci sono ancora le religioni, i matrimoni e i divorzi, esistono ancora i ricchi (pochi) e gli indigenti (molti), e il mondo non è quel paradiso tecnologico che ci si immaginava in passato. Ciò che nel 2000 occupava molto spazio, nel 2250 è stato miniaturizzato, perfezionato e velocizzato, ma esistono ancora i quartieri poveri adiacenti a quelli dove i ricchi vivono all'interno di palazzi immensi e ben sorvegliati.

E poi esiste Eura, la capitale europea, fondata al confine fra Germania, Svizzera ed Austria, alle sponde del Lago di Costanza fra Lindau e Bregenz: una megalopoli abitata da oltre 18 milioni di persone, buona parte delle quali di estrazione sociale medio bassa.

Eura è il nodo commerciale, politico e burocratico europeo, il motore e il cuore pulsante della elefantiaca e decadente comunità europea che ingoia merci e introiti per vomitare protocolli e profitti. Il "sistema Eura" non si ferma mai, perché lavora tra due fuochi: il colosso economico della Unione Asiatica (con le sue città-formicaio, la sua aspettativa di vita media pari a 59 anni e la sua industria di massa) e la Federazione delle Americhe (nel quale i diritti del cittadino e il suo valore sociale sono direttamente proporzionali a quanto capitale possiede).

L'ITALIA

L'Italia non fa parte del glorioso, efficiente e inumano sistema Eura ormai da molto tempo, da quando nell'anno 2144 fu espulsa dall'Unione Europea a causa del mancato rispetto degli standard economici minimi necessari per rimanere nell'ambito della moneta unica internazionale.

Ritornata a battere la vecchia "lira", l'Italia ha conosciuto una regressione economica senza pari nella sua storia, ma il paese è rimasto a galla grazie ai pochi, significativi ambiti nei quali ha sempre saputo fornire eccellenza: servizio sanitario di alto profilo, turismo, produzione di beni extralusso per clienti di nicchia e formazione militare super specializzata per missioni di pace a basso impatto territoriale.

Questa policy, unita alla immagine tipicamente idealizzata del "bel paese", ha reso l'Italia un luogo quasi idealizzato, nel quale il ricco può trovare ancora una dimensione umana e un ambiente confortevole nel quale "i migliori servitori" del mondo sanno offrire la qualità sotto forma dei propri servizi. Il povero, invece, vede nell'Italia un paese dove finalmente potrà trovare le sue degne opportunità di crescita.

Ma non è tutt'oro quel che luccica: la disoccupazione sfiora il tasso del 15%, per i cittadini al di sotto dei 25 anni, è difficile trovare lavoro se non come venditore di souvenir o tirocinante sottopagato, e a parità di impiego, il cittadino italiano è molto meno salariato dell'europeo medio. Inoltre, per motivi di carattere culturale e personale, sono pochi gli italiani che dopo avere faticosamente conseguito un titolo di studio si "rassegnano" a svolgere lavori, a loro giudizio, "umili" nel settore commerciale, industriale e agricolo, indispensabili per sostenere il sistema, come ad esempio: operai, operatori agricoli ed ecologici, manutentori edili, guardiani, badanti, cassieri, magazzinieri, impiegati semplici. Tutti lavori da 50 ore settimanali, o anche più, pagati la metà che in una qualsiasi nazione federale europea; non sorprende, difatti, come molti italiani emigrino in Europa per lavorare.

Le BODA antropomorfe e non antropomorfe, invece, non sono presenti in Italia.

Non ufficialmente, almeno.

I flussi commerciali fra la Federazione Europea, l'Unione Asiatica e la Federazione delle Americhe seguono regole spietate e protocolli ferrei, e le nazioni come l'Italia, escluse da quei flussi e da quegli appalti ormai da più di un secolo, possono solo stare a guardare.

Comprare le BODA per impiegarle come lavoratori non è conveniente, poichè i costi di sdoganamento dei macchinari ad alta tecnologia (come le BODA) rendono proibitivo il loro utilizzo. Pochissime BODA vengono regolarmente importate a prezzi proibitivi, ma vengono perlopiù comprate da ricchi imprenditori, politici o VIP.

Eppure, alcuni ipotizzano che non meno di 10'000 BODA risiedano illegalmente nel territorio italiano, intente a tenere a galla l'industria leggera italiana, la sua agricoltura e i servizi generali impedendo al paese una recessione ancora più grave.

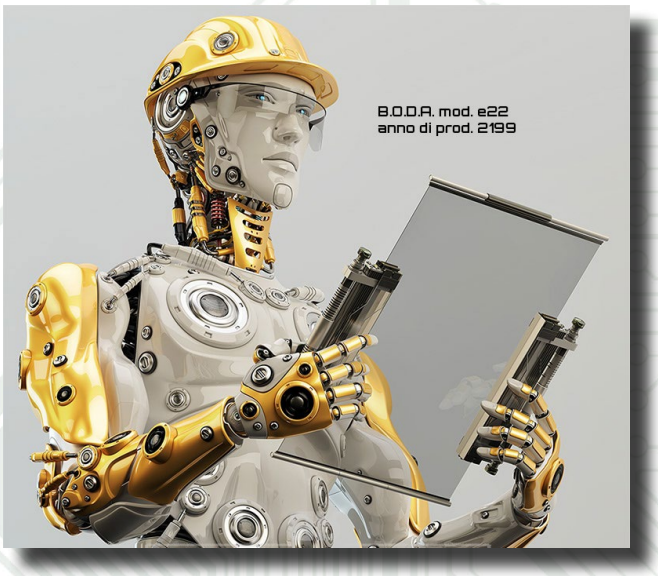
In che modo l'Italia avrebbe ottenuto queste BODA è presto detto: tramite l'immigrazione clandestina dei Disposables al confine italo-svizzero.

"Costa poco mantenerli, lavorano tanto e non si lamentano" ha dichiarato più di una volta il Ministro del Lavoro nel tentativo di ridurre i dazi sulle importazioni delle BODA. "Occupano le mansioni più umili che gli italiani non vogliono ridursi a fare perché salariate con un pugno di energia e di componenti di ricambio già usati. Se per l'Europa non sono altro che uno scarto da smaltire, per noi sono una risorsa da sfruttare".

"All'Europa non sono più utili? Perché buttarle via? Non si contesta il loro legittimo smaltimento, ma di certo risulterebbe etico poterle riciclare in Italia, ricevendo l'eccedenza tecnologica obsoleta dell'Unione Europea" ha aggiunto il Ministro degli Esteri.

L'Europa, sorda ad ogni domanda italiana, non ha mai intrapreso alcuna manovra per tutelare l'Italia riducendo i dazi doganali o regolamentando l'utilizzo di BODA usati.

E così, poiché i doganieri e le guardie di confine italiani erano soggetti alla miseria come ogni altra professione del "bel paese", la frontiera italo-svizzera iniziò a diventare un vero e proprio "colabrodo".



IMMIGRAZIONE CLANDESTINA

Dalla decadente Innsbuck si dirama una rete di linee commerciali che smista merci e materiali provenienti dall'Est in molte parti dell'Europa.

Fra quelle merci, e di tutti i camion e corrieri che transitano per quelle zone, alcuni furgoni e camion provenienti da Eura imboccano la A13 a Sud in direzione del passo del Brennero, in direzione Vipiteno, senza alcuna autorizzazione.

Quei camion contengono spazzatura tecnologica che sarebbe stato opportuno depositare nei centri di raccolta del Lago Costanza per la triturazione e lo smaltimento, ma i camionisti non se ne curano, perché sono stati corrotti. Alcuni di loro sanno cosa stanno trasportando, altri mentono a loro stessi e credono che l'effettivo contenuto del carico scritto sulla bolla di trasporto sia davvero "arredamento" o "generi alimentari".

Non esistono censimenti impossibili da falsificare sui Disposables mensilmente gettati nel lago di Costanza o presso le discariche della periferia di Eura, e così, periodicamente, camion stipati di BODA umanoidi viaggiano a Sud verso il confine italo-austriaco trasportando il loro profitto vicino al confine.

Quei camion sono zeppi di Disposables, e quei Disposables, siete proprio voi.

Di questi Disposables, una volta scaricati nei pressi del confine, si perde ogni traccia.

Molti esauriscono le energie o vengono sciacallati dai contrabbandieri, altri non riescono a trovare il modo di attraversare il confine e si disattivano, soli e dimenticati.

Molti altri, invece, riescono (non si sa bene come) ad attraversare il confine, e da quel momento in poi per loro si apre una nuova esistenza. Sebbene parzialmente privati dei dati sensibili in loro possesso o talvolta poco performanti a causa di guasti non riparati, i Disposables hanno ancora competenze biotecniche e professionali da vendere, grazie alla loro programmazione dinamica. Per l'Italia sono lavoratori instancabili, pronti ad essere sfruttati e che, in quanto "diversi" poiché "non umani" non hanno realmente dei diritti da reclamare.

Una volta entrati nel territorio italiano, complici le corrotte forze di polizia locali e un certo lassismo nell'investigare sul fenomeno di detta immigrazione, i Disposables spariscono nel nulla.

O meglio: stabilire se il raccoglitore di pomodori, la prostituta, l'operatore ecologico, la badante del nostro anziano genitore o la gentile commessa del supermercato di quartiere siano umani o Disposables immigrati, questo non è possibile con il semplice colpo d'occhio, e all'italiano medio importa veramente poco saper distinguere un Disposable da un essere umano, soprattutto se l'integrazione non fa emergere differenze sostanziali.

Le autorità europee, dal canto loro, trovano molto oneroso frenare questo contrabbando silenzioso di esseri umani artificiali investendo uomini e risorse per individuare i Disposables emigranti. E poi, si parla di qualche "pugno di rottami ambulante" privo di informazioni sensibili, di roba che normalmente sarebbe dovuta finire in fondo al lago Costanza o triturata in una discarica. Non sono niente altro che Disposables senza più alcun valore.

TEMI

"Disposables" è un GRV sulla mercificazione dei nostri simili, sulla emigrazione, sull'abbandono, sullo sfruttamento e sulla definizione stessa di "umanità" che, ad un certo momento, traccia un confine fra "noi" e gli "altri" mettendo il partecipante nelle condizioni degli "altri" tramite una dicotomia totale fra il concetto di "uomo" e il concetto di "macchina pensante" negando all'ultima i diritti del primo.

I giocatori interpretano pertanto i Disposables, androidi identici in tutto e per tutto agli esseri umani e capaci di parlare, pensare, agire e ragionare come tali, colpevoli solamente di avere subito una qualche forma di guasto o di avere esaurito la loro funzione nel posto dove stavano. Gettati via senza alcuna considerazione e condannati all'oblio, i Disposables possono trovare solo la morte per esaurimento energetico presso le discariche ove vengono abbandonati… a meno che non vi sia speranza anche per loro, emigrando in luoghi (come l'Italia) dove potranno vivere una seconda, nuova vita.

L'accostamento fra gli "altri" (i Disposable) e "noi" (gli umani) viene pertanto presentata al giocatore nei panni del Disposable, che altri non è, nell'intento del gioco, l'allegoria del migrante proveniente da un luogo dal quale è stato cacciato via, dall'infortunato che perde il posto di lavoro, dalla madre abbandonata, dall'emarginato che paga per il singolo gesto di riscatto sociale. La società tende a giudicare l'individuo in base a quanto può essere utile o meno agli altri, o a quanto profitto può generare. Chiunque di noi, pertanto, può diventare un Disposable ed essere trattato come tale in qualsiasi momento, non serve andare avanti nel futuro per rendersene conto, e a chiunque può essere concessa una seconda possibilità.

Questo è il messaggio cruciale che l'evento intende trasmettere.

Gli interrogativi sui quali ci interessa riflettere sono:

- Gli scarti di una società possono rivelarsi utili per un'altra?
- Cosa succederebbe se un giorno gli scarti fossimo noi?
- Che cosa si prova ad essere "gettati via" per motivi indipendenti dalla nostra volontà o solo per presunta inefficienza?
- Quante persone, al pari dei Disposable, vengono sfruttate, riciclate, schiavizzate e disumanizzate dalle società più "civili" solo perché percepite come "diverse"?

Ogni personaggio avrà pertanto un percorso che lo porterà (assieme al giocatore) a sfidare il suo senso di impotenza e di inutilità, e a comprendere come l'abbandono e la disperazione possono portare chiunque a scelte estreme, pur di ritrovare un barlume di speranza in mezzo al nulla.

DISCLAIMER

Questo vuole essere un Gioco di Ruolo dal Vivo one shot duro, scomodo, triste e e denso di privazioni, poiché si vogliono ricreare le condizioni di "esodo" di una etnia di esseri artificiali alla ricerca di un barlume di salvezza dopo essere stati vessati e sfruttati senza alcuna considerazione da parte di alcuno. Pertanto, di seguito, chiariamo alcuni aspetti fondamentali di questa one shot.

- VIETATO AI MINORI DI ANNI 18: questo evento è vietato ai minori di anni 18, neppure se accompagnati dai loro genitori. Le tematiche affrontate sono mature ed attuali, pertanto non è nostro intendimento che vengano affrontate in modo burlesco, superficiale o senza la necessaria consapevolezza e responsabilità da parte di ogni partecipante.

- DISPOSABLES E' UN EVENTO ISTRUTTIVO: Per noi il "gioco" non è una emozionante escursione a bordo di un ottovolante sempre più grosso ed acrobatico. La Associazione Cyber Masters crede nell'impegno e non ama vincere facile ("Hard life, Hard live") e l'Associazione Chaos League crede nel "ruolo vivo", che non sempre è fatto da eroi . Al contrario, pensiamo che il gioco sia un addestramento alla vita, e pertanto, deve essere strutturato per farvi portare a casa vostra una "esperienza di gioco" che sia formativa, oltre che coinvolgente. Postulato come ci preoccuperemo di rendere l'evento intenso e bene organizzato, vi facciamo presente che se siete in cerca di divertimento facile Disposables non è un evento che fa per voi. I Disposables sono degli sconfitti in cerca di salvezza, non sono super-androidi pronti a spaccare i muri e diventare i salvatore del mondo.

- VESTIARIO SACRIFICABILE: le situazioni di gioco proposte prevederanno che il giocatore possa sporcarsi con sangue finto, terra, polvere o altre sostanze che potrebbero rovinarli irrimediabilmente, per cui tenetelo in considerazione. Non amiamo vedere un giocatore spendere troppi soldi in vestiti di gioco, per cui se il vostro BODA è stato buttato via con indosso abiti "eleganti", prediligete l'utilizzo di modelli vecchi (da reperire anche nei mercatini dell'usato) o comunque dal costo contenuto.

- RISORSE REPERITE IN LOCO: l'Associazione allestirà degli spazi e degli ambienti che potranno essere usati da chiunque (in quanto materiale di gioco), come tende, sacchi a pelo e affini, ma in ogni caso detti spazi, pur presenti, potrebbero non essere immediatamente disponibili o insufficienti a garantire comodità a tutti. Ci potranno pertanto essere situazioni nelle quali la distribuzione del cibo e dell'acqua (da reperire in gioco), pur presenti in quantità più che soddisfacenti, non sarà equa, o situazioni nelle quali dormire al riparo da eventuali minacce potrà portare alcuni giocatori a dormire di meno rispetto ad altri.

- LIBERTA' DI VITA E DI MORTE : nel mutuare pienamente uno stile di gioco già adottato con successo all'estero, riteniamo di dover conferire al partecipante la piena autonomia decisionale sul suo ruolo e sulla sua esperienza di gioco, anche in considerazione delle situazioni estreme che potrebbero venire a crearsi, come lo scarso riposo, l'eccesso di intensità o, semplicemente, il desiderio di godersi l'avventura nel modo più attinente ai propri desideri. Per questo motivo, ogni giocatore è libero di decidere come e quando morire, ovvero, uscire dal gioco.

  Si potrà dunque essere feriti, malmenati, imprigionati, affamati o essere prossimi all'esaurimento energetico, ma in ogni caso, la scelta di eliminare il proprio personaggio dal gioco spetta solo e unicamente al giocatore che lo interpreterà.

  Ove questo accadesse, il giocatore potrà scegliere di "andare incontro al suo destino" indirizzandosi verso l'uscita della location. Le discariche sono popolate da sciacalli, la frontiera è pattugliata da guardie armate; non sarà un problema per il giocatore, pur restando nel ruolo, raggiungere le condizioni necessarie per uscire dal gioco. Una volta raggiunta la zona in "fuori gioco" il giocatore potrà ristorarsi ove ha lasciato i suoi effetti personali in "fuori gioco" e potrà riposarsi, attendere

la fine dell'evento o tornarsene a casa. In casi eccezionali, e comunque valutati sul momento, si potrà anche prendere in considerazione (su esplicita richiesta del partecipante, e in caso di ripensamento) un eventuale reintroduzione nell'evento, ove sussistano le condizioni per poterlo fare.

DETTAGLI E INDICAZIONI

Preme evidenziare che questo è un evento, caratterizzato, nella qualità e nella sostanza, dal concreto apporto personale che ogni PARTECIPANTE saprà esporre a tutti gli altri. Per questo motivo, saranno proposti personaggi Disposables scritti dagli organizzatori, con un proprio orientamento caratteriale ("Archetipo" e "Personalità"). Questo non deve tuttavia costituire impedimento al giocatore nel personalizzare ulteriormente il personaggio con aspetti aggiuntivi (background, oggetti personali, vestiario).

Salvo diversamente specificato, il vestiario e gli oggetti personali da rappresentare sono a carico del partecipante, e i personaggi sono tutti "gender free" (ruoli interpretabili sia da giocatori che da giocatrici).

INFO PRATICHE

SABATO

09.00 – 10.30: ritrovo presso la location. Sarà possibile parcheggiare dentro l'area di gioco, che verrà in seguito chiusa al pubblico. Conferma iscrizioni e consegna delle schede, compilazione della liberatoria, consegna dei talloncini nominativi del personaggio, compresi gli eventuali materiali di gioco utili al servizio, da restituire tassativamente agli organizzatori a fine evento.

10.30 – 11.30 Brunch e preparazione: I partecipanti si preparano, si vestono e si truccano. Ai giocatori saranno eventualmente conferite protesi adeguate a rappresentare i guasti o la condizione di essere persone artificiali. In questo momento saranno spiegate le regole base su come usare il makeup a disposizione di ogni personaggio (bende, sangue finto, fumogeni, cicatrici, protesi applicabili). I giocatori possono anche truccarsi e\o "guastarsi" con materiale di loro proprietà. Prima del workshop. L'Associazione predisporrà qualcosa di semplice da mangiare, ma potete anche portarvi qualcosa da casa

11.30 – 13.30 : "WORKSHOP" In questa fase saranno brevemente spiegate le regole base del gioco. Non è previsto alcun "gioco di conoscenza" perché i personaggi, salvo rari casi, non si conosceranno a vicenda. Esaurita questa fase, a gruppi, i giocatori saranno condotti presso la zona di gioco.

14.00 INIZIO GIOCO: Una volta iniziato, il gioco non si interrompe più, dal tramonto all'alba, fino alla fine del medesimo, che avverrà intorno alle 16.30 di Domenica.

Vi invitiamo a non portarvi dietro oggetti personali di qualsiasi tipo. In ogni caso, le Associazioni non saranno responsabili di furti o danneggiamenti.

INTRODUZIONE

La fase iniziale di "introduzione" presso l'area di gioco prevede il trasporto dei personaggi Disposables presso detta sede. Durante il tragitto, i personaggi saranno debitamente istruiti su cosa fare e come iniziare a giocare di ruolo dal vivo.

INTERPRETARE UN DISPO

Di seguito, alcuni utili suggerimenti per interpretare al meglio un Disposable, evitando gli stereotipi di genere e le interpretazioni troppo simili alle "macchiette":

MACCHINA PENSANTE = ESSERE UMANO: I Disposables si comportano, pensano, parlano, e vivono come esseri umani, tuttavia nessun umano li considera "vivi e pensanti" come dei loro simili. "Puoi dimostrarmi di essere vivo?" è una domanda alla quale nessun Disposable saprebbe fornire risposte certe. Anche un comune essere umano non potrebbe dimostrare ad altri di essere realmente "vivo e pensante", ma questo dettaglio spesso non viene considerato.

- Per essere "vivi" serve essere senzienti? I Disposables lo sono esattamente come ogni altro essere umano dotato di cervello funzionante.
- Per essere "vivi" bisogna essere in grado di riprodursi? Anche in questo caso, esistono Disposables in grado di costruire ed effettuare la manutenzione ordinaria sui loro simili, senza necessariamente implicare un qualsivoglia fattore sessuale.
- Per essere "vivi" occorre avere una certa scintilla di creatività? E' stato appurato ormai da tempo che le BODA sono in grado di uscire dalla loro programmazione per reinventarsi compiti e rielaborare i propri algoritmi… ma ciò che potrebbe significare intelligenza creativa, per la legge (e per i BODA) spesso non è altro che un malfunzionamento fatale.
- SIMULARE UN SENTIMENTO = AVERE UN SENTIMENTO: i Disposables sono stati progettati per esternare paura, rabbia, tristezza, angoscia o felicità, poiché nell'ambito del loro impiego dovevano ottenere una certa empatia nei confronti degli esseri umani. Tuttavia, se alcuni di loro si rendono conto di provare autentici sentimenti, altri comprendono di stare imitandoli perfettamente, senza alcuna implicazione emotiva.
- ANTROPOMORFISMO ED ALIMENTAZIONE : esteriormente un Disposable e un essere umano sono anatomicamente indistinguibili. Solo ferendoli o a seguito di un danno che metta in evidenza la parte bioelettrica dei loro corpi è possibile constatare che sono diversi da un essere umano. I Disposables sono BODA costruiti in forma antropomorfa per ragioni di economicità e praticità, nonché per rendere possibile quell'interscambio sociale di informazioni di lavoro (con gli esseri umani loro padroni, o con altri BODA) in grado di potenziare la loro programmazione rendendoli sempre più efficienti.

Di norma, i Disposables funzionano con delle batterie capacitive incluse nel sistema osseo in grado di farli funzionare a lungo e che vanno ricaricate almeno una volta ogni tre mesi. L'energia di detti capacitori può essere integrata convertendo l'energia di alcuni alimenti semplici in energia elettrica, tramite i biotrasformatori del loro corpo.

In poche parole, un Disposable è destinato a esaurire la sua carica se non può ricaricarsi presso una postazione dedicata, tuttavia, l'assunzione costante di alimenti può aumentare la loro autonomia a pieno regime per altre due o tre settimane, oppure, garantire loro un funzionamento a consumo ridotto anche

per più tempo, purchè sia garantita l'immobilità.

ENERGIA IN ESAURIMENTO : i BODA possono sopravvivere senza erogazione energetica solo per un tempo limitato, che corrisponde a qualche settimana, o qualche mese. Tuttavia, gli antropomorfi si ricaricano anche tramite l'assunzione diretta di particolari composti chimici che, oltre a simulare l'attività di un pasto, ripristina in parte la carica energetica.
Sta alla libertà del giocatore interpretare la progressiva carenza di energia o una fase di ricarica; sentitevi liberi di utilizzare taluni espedienti interpretativi come anche di non utilizzarli affatto. Potreste interrompervi per brevi periodi, simulare effettivamente debolezza o prostrazione, ma in ogni caso, evitate di trasformarvi in macchiette. Nell'alimentarvi con appositi composti energetici (che troverete in gioco) potrete simulare sollievo come anche, sterilmente, non interpretare alcun apprezzabile aumento di efficienza.

- EMOLINFA: i BODA non sanguinano come dei normali esseri umani, tuttavia, i loro biocircuiti sfruttano l'emolinfa per raffreddare i circuiti e trasportare elettroliti e altre sostanze utili per il sostentamento dei loro corpi. L'emolinfa è di colore verde.

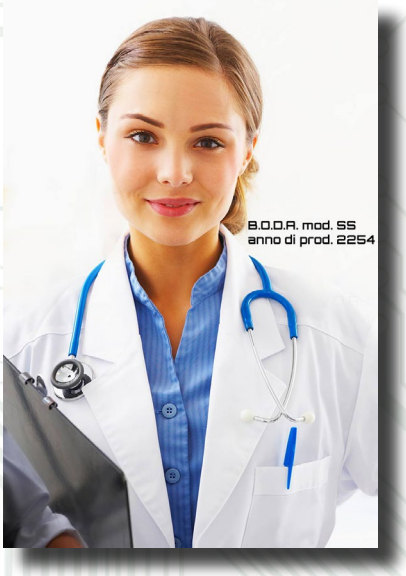
- TITOLI NON TASSATIVI: Ogni BODA nasce con una programmazione di base che rimanda ai famosi "tre titoli" dai quali Disposable non potrebbero sconfinare. Tuttavia, i Titoli perdono il loro valore una volta che il Disposable viene estrapolato dal suo contesto per essere gettato via, mentre altre volte è stato il BODA ad essersene svincolato dopo anni ed anni di aggiornamenti e di auto programmazioni correttive.

  Riassumiamo i tre titoli per maggiore completezza di informazione:

TITOLO UNO: Le BODA sono state ideate, progettate e costruite per essere di aiuto e sostegno alla società umana e agli esseri umani tramite i servizi espressamente richiesti dai soggetti titolati a farlo;

TITOLO DUE: Le BODA possono provvedere dinamicamente ed autonomamente alla propria programmazione, ma solo all'interno degli ambiti di impiego presso i quali sono state relegate. Ogni altro ambito non espressamente richiesto dai loro servizi è da considerarsi un malfunzionamento ;

TITOLO TRE: Le BODA non possono provvedere in autonomia alla propria manutenzione, ma devono sottostare alle procedure di manutenzione ordinaria disposte dalle competenti autorità. Iniziative non autorizzate sono riconducibili ad un malfunzionamento.



L'AMBIENTAZIONE

Il mondo in cui si svolge "Disposables" appartiene ad una realtà distopica nella quale l'industria, il commercio e le multinazionali fanno da padrone. Di seguito, alcune informazioni di pubblico dominio che ogni personaggio conosce, più o meno nel dettaglio:

- POLITICA: Il mondo è conteso, economicamente, commercialmente e industrialmente, da 3 grandissimi centri di potere: la Federazione delle Americhe (America del Nord e America del Sud), la Federazione Europea (Spagna, Grecia e Italia sono escluse da questa Federazione) e l'Unione Asiatica (Cina con Giappone annesso forzatamente). Chi ha subito il tracollo economico e politico sono stati l'India e la Russia. L'Africa rimane un luogo sotto sviluppato e sfruttato dalle tre superpotenze.

- RELIGIONE: un maestoso specchio per le allodole. I sostenitori economici delle principali religioni monoteistiche (cristianesimo, islam, ebraismo) appartengono ai grandi gruppi delle multinazionali che influenzano il messaggio religioso a loro vantaggio con ingerenze morali sempre più improntate a massimizzare il profitto tramite il lavoro, sacrificando gli svaghi e gli interessi personali;

- AFFETTIVITA': Il matrimonio è un contratto, talvolta fra due persone che possono non conoscersi neanche. Lo spazio per le storie romantiche si è progressivamente deteriorato a favore di rapporti occasionali facilmente reperibili in rete o micro-contratti a tempo determinato per situazioni di reciproca convivenza. Molti BODA antropomorfi trovano ampio utilizzo come compagni sessuali o sentimentali per gli esseri umani, in quanto con loro è più facile avere un rapporto "ideale";

- PASSATEMPI: la realtà virtuale è alla portata di tutti, mentre l'Unione Europa detiene il monopolio dei tabacchi, delle droghe leggere e pesanti e del gioco d'azzardo, utilizzandolo per introitare quanti più fondi possibile;

- POVERI E FELICI: Molti cittadini europei vedono nell'Italia, Grecia e Spagna dei modelli "sostenibili" di civiltà extra europea, senza minimamente tenere in considerazione il basso potere di acquisto della lira rispetto alla moneta europea. Il luogo comune europeo (per il ceto medio-basso) vede nell'Italia un "bel paese" nel quale "si vive bene spendendo poco", grazie all'aria buona, al buon cibo, all'assenza di industria pesante e alla vita "rurale" il cui stile viene sempre ampliamente pubblicizzato nei cataloghi di viaggio.

INTENSITA' E SICUREZZA

Per giocare "Disposables", ti chiediamo di non compiere azioni pericolose o offensive per te stesso o per gli altri.

Il gioco prevede situazioni di contatto fisico: potresti essere sollevato, strattonato, spinto, perquisito, minacciato fisicamente o psicologicamente. Ovviamente sarà fatto tutto nel riespetto delle regole del gioco e dell'incolumità incolumità fisica e mentale.

"Disposables" farà ampio utilizzo di effetti speciali, e situazioni a volte estreme. Non possiamo per questo garantire che ciò che porti al gioco torni indietro integro. Al fine di creare un ambiente di gioco inclusivo e giocabile per tutti cerca sempre di ricordare che davanti a te si trova un altro giocatore esattamente come te, che potrebbe trovare fastidiose alcune cose.

Cerca sempre di rispettare i limiti altrui, di usare la tua sensibilità e di creare un gioco coinvolgente per te e per gli altri.

LA REGOLA DELLE TRE "I"

Interpretazione. Immedesimazione. Improvvisazione.

Come a teatro, un evento di gioco di ruolo dal vivo è incentrato sull'interpretazione e l'immedesimazione. Tutti i partecipanti interpretano i protagonisti di una storia corale che viene creata e si sviluppa durante il gioco. Pur non essendoci un copione prestabilito con battute a parte, questo evento è creato per accompagnare il giocatore affinchè la sua interpretazione del personaggio sia preponderante.

Qualunque azione si voglia compiere nel gioco, sarà necessario farla fisicamente, come a teatro o sul set di un film. Gli unici limiti sono, ovviamente, il comune buon senso e la legge italiana.

In Disposables non esistono vincitori, ma soltanto vinti. Eppure, proprio dal punto più basso della scala sociale ogni personaggio, dal più umile a quello le cui origini appaiono più prestigiose di altre, ha un suo scopo da raggiungere all'interno della storia. Una volta raggiunti quello scopo, non è scritto da nessuna parte che debba terminare di interagire con gli altri partecipanti dell'evento. Hai l'impressione di avere raggiunto il tuo scopo? Il personaggio è tuo, sei tu a dargli un'anima. Fallo continuare a vivere, ad interagire con gli altri ed incuriosirsi tramite nuovi obiettivi. Arricchirai il tuo gioco e quello degli altri giocatori.

SALUTE E DANNO

A seconda delle vicissitudini di gioco, potrebbe capitarti di essere colpito, percosso, ferito o anche sottoposto ad un interrogatorio. Trattasi, ovviamente, di situazioni simulate e mai reali. Non sarai realmente ferito e percosso! In base a quello che ti capiterà, dovrai però comportarti (realisticamente) di conseguenza. Interpreta bene questi stati di salute e il gioco di tutti ne risentirà in positivo, ma soprattutto, sappi sempre che sei l'unico arbitro di te stesso. Deroga sempre in peggio il tuo auto arbitraggio e tieni presente che essere sopraffatti è del tutto normale in una situazione di conflitto.

ETICA DEL DANNO:

Lo scopo di "Disposable" è anche quello di trasmettere il concetto del "danno" come qualcosa che, nel corso di questo dramma della emigrazione, significa "perdita permanente".

Riteniamo difatti che i concetti come la sofferenza e la violenza fisica o psicologica non possano essere curati con due giri di benda e il semplice zoppicare, perché (inevitabilmente) l'attenzione del giocatore nelle vicende di gioco finisce spesso col diluire queste mancanze, perdendole per la strada nel corso del ruolo vivo.

Abbandonare la propria terra o il luogo dove si è nati e cresciuti è un trauma emotivo irreparabile, e non ce la sentiamo di affermare che sia eticamente meno grave di una fucilata a una gamba. Analogamente, per un Disposable, essere immobilizzati e disassemblati di taluni componenti fondamentali rappresenta una violazione comparabile a uno stupro per un essere umano.

Per quanto precede "Disposables" non prevede alcun tipo di cura dai danni fisici ricevuti.

TIPI DI DANNI:

Il sistema di gioco non prevede "punti ferita" o particolari regole riferite alle singole parti del corpo colpite: se vieni colpito molte volte al braccio da forti pugni o bastonate potresti considerarti "contuso" per mezz'ora, come anche "ferito" al braccio e non essere in grado di muoverlo più, o anche "abbattuto" al suolo. Se sei una persona robusta, o vuoi interpretare il tuo stato di salute in modo diverso, potresti anche ritenerti "contuso" per pochi minuti.

In ogni caso, gli stati di salute sono liberamente interpretabili dai giocatori, sebbene sia raccomandabile, da parte dei giocatori, una interpretazione coerente con il tipo e la qualità del danno ricevuto. Rialzarsi da terra, muoversi e parlare a pochi minuti di distanza da un pestaggio non offre agli altri giocatori l'immagine di una buona interpretazione del ruolo.

Di seguito, alcuni esempi di carattere "indicativo" su una corretta e coerente interpretazione dei danni

Dolorante\Contuso: in questo stato di salute (dovuto a percosse o risse nella maggior parte dei casi) il personaggio si lamenta e soffre, ma è ancora in grado di fare il suo lavoro.

Ferito: il personaggio è stato "ferito" da una coltellata o un forte colpo alla gamba, a un braccio, un occhio, al torso o una parte del corpo non vitale. Il personaggio, pur simulando dolore o sofferenza per un tempo congruo, può comunque continuare a parlare e ad usare i cinque sensi, ma la sua locazione colpita non tornerà a funzionare e rimarrà quindi inerte, rotta o gravemente menomata.

Abbattuto: il personaggio è stato "abbattuto" da uno o più colpi arma da tiro ed è obbligato a non muoversi più, poiché risulta ferito in modo troppo grave per poter essere indipendente (allo stomaco, o alla testa, poco importa). Il personaggio può comunque continuare a parlare e ad usare i cinque sensi, ma la sua locazione colpita non tornerà a funzionare e rimarrà quindi inerte, rotta o gravemente menomata.

REBOOTER E DISATTIVAZIONE

I Rebooter sono le armi deputate alla disattivazione dei Disposables, e sono riconoscibili da una luminescenza caratteristica di colore BLU o VERDE. Possono quindi essere armi da mischia (bastoni elettrici), armi da tiro o anche degli speciali collari. I Rebooter sono spesso usati dalle guardie di confine o dagli sciacalli di Disposables per ridurli all'impotenza rapidamente. I Rebooter sparano dardi morbidi di gommapiuma (armi Nerf) dotati di una forte carica elettrostatica. In ogni caso, ogni personaggio al quale viene puntato addosso un Rebooter (o che viene colpito da un dardo) si blocca immobile e rigido, restando in quella posizione, restando "disattivato" per 10 minuti. Essere colpiti da un dardo Rebooter è quindi una condizione eventuale, ma non indispensabile, per finire paralizzati, tutto dipende dall'onestà del giocatore bersagliato. E' sufficiente che una persona lo punti addosso a uno o più Disposables l'uno vicino all'altro per vederne sortire gli effetti, disattivando anche più di un personaggio per volta.

Qualsiasi Disposable viene soggiogato automaticamente dai Rebooter senza alcuna possibilità di appello. Si può interpretare la disattivazione paralizzandosi e alzando le mani, cadendo in ginocchio o in altri modi consoni.

Se prelevato per una mano dopo essere stato disattivato da un Rebooter, il Disposable accompagna automaticamente i movimenti del suo carceriere, camminando e seguendolo docilmente, senza opporsi in alcun modo.

Se il rebooter è un collare posto intorno al collo o al braccio di un Disposable, egli resta paralizzato a tempo indefinito. Quando il collare viene rimosso, dieci minuti dopo il Disposable può tornare a muoversi.

CURE MEDICHE

L'evento "Disposables" non prevede alcun tipo di cura dai danni fisici ricevuti. In termini di gioco, e più semplicemente, nessun Disposable o "uomo della strada" possiede le competenze biotecniche sufficienti per una riparazione sul campo.

Ci potrebbero essere casi, strettamente gestiti dagli organizzatori, durante i quali potranno essere fornite "riparazioni" tecniche specializzate, ovvero, dovranno essere rappresentati evidenti danni al corpo.

In questi casi, il paziente dovrà esporre bene le parti del corpo da curare, slacciando i vestiti ed esponendo la pelle nuda, e lasciare che si operi su di lui per il tempo congruo alla gravità della ferita, permettendo a chi di dovere di fasciarla, usare il sangue finto ed applicare eventuali protesi in dotazione il più discretamente possibile.

L'effetto finale dovrà essere quello di un Disposable uscito malconcio da una operazione di manutenzione straordinaria. Spetta sempre a chi cura stabilire tempi e modi di recupero, mai al ferito (esempio: "evita di muovere il braccio per dieci minuti e guarirà meglio").

MANI NUDE

Talvolta le parole non bastano... se il tuo personaggio vuole aggredirne un altro, mima la scena. Fronteggia il nemico e, con cautela e buon senso, afferralo o spintonalo o strattonalo. Il gioco può essere fisico ma non deve mai essere doloroso né tantomeno causare dei veri lividi o ferite: tira sempre i colpi con cautela, a vuoto ed evitando di mirare alla faccia o ad altre zone sensibili, e studia le reazioni del personaggio coinvolto, per capire se puoi aumentare o diminuire l'intensità tramite le "parole di sicurezza".

Se la rissa è tra due personaggi o gruppi simili, l'esito dello scontro è lasciato all'interpretazione del momento. Se sei chiaramente più debole del tuo avversario, è il momento di farti pestare! Nessuno gioca per vincere a tutti i costi: seguendo i tempi giusti, la sconfitta aumenta l'impatto emotivo della scena ed è l'anticamera ideale per una successiva rivalsa o vendetta.

In gioco e nella location saranno presenti oggetti di ogni tipo (assi di legno, rottami, sassi) che non dovranno mai essere utilizzati per il confronto fisico reale. Potrebbero essere "branditi" per simulare una scena intensa, ma in ogni caso è severamente vietato usare come arma da mischia ogni tipo di oggetto "reale" reperito in loco.

ARMI DA TIRO

Tutte le armi da tiro in dotazione dall'Associazione sono pistole a salve che non sparano alcun tipo di proiettile, ma emettono solo il rumore dello scoppio.

Per colpire un personaggio è sufficiente prenderlo di mira e spararegli addosso da una distanza MAI inferiore a due metri, per evitare che il rumore sia troppo fastidioso.

Vige in modo inderogabile la regola del: "nessuno spara alle spalle". Chi viene bersagliato deve poter vedere di essere stato preso di mira, ed è compito di chi spara mettersi nelle condizioni di essere visto. Chiunque viene bersagliato da un'arma da tiro deve considerarsi inevitabilmente "ferito".

DERUBARE E PERQUISIRE

Potrebbe capitarti di dover derubare un personaggio a seguito di una perquisizione o attraverso il "furto con destrezza". Ricordati sempre che gli unici oggetti derubabili in gioco sono le armi da tiro e da mischia di proprietà dell'Associazione, i soldi o i documenti di gioco, fogli e\o biglietti di carta sui quali possono essere scritte note o appunti.

Se vuoi derubare o frugare qualcuno puoi farlo in due modi:

- Avere la mano di velluto: rubare un foglio o un documento si può fare, come pure impadronirsi di un'arma finta lasciata incustodita. Per evitare di infastidire gli altri giocatori o di prendere oggetti fuori dal gioco come le chiavi della macchina o il portafoglio, è proibito frugare nelle tasche, sotto i vestiti e simili.

- Perquisizione: se un personaggio è "abbattuto", oppure disattivato, o consenziente, o palesemente incapace di impedirlo fisicamente, puoi mimare l'azione di frugarlo ovunque per un tempo non inferiore ad 1 minuto. Alla fine di quel minuto, il proprietario degli oggetti di gioco deve consegnarli tutti a chi ha perquisito, siano esse armi o soldi o documenti.

Tutti gli oggetti fuori gioco, come le chiavi della macchina, il cellulare o il portafoglio, vanno invece

tenuti dentro le tasche, sotto il costume o in altri luoghi 'sicuri', che non dovranno essere perquisiti da nessuno durante il gioco, neanche per errore.

RISPETTO DEL MATERIALE

Ricorda sempre di avere il massimo rispetto degli oggetti di scena e di utilizzarli solo con particolare attenzione. Il materiale di gioco conferito al giocatore deve essere restituito al termine dell'evento.

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE, UBRIACHEZZA

Non ci sono regole simboliche per simulare queste dinamiche: se vuoi trasportare un ferito devi farlo fisicamente, quindi sarà meglio che ti faccia aiutare.

In ogni caso, per quanto sia masochista la vittima, devi:

- evitare di legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, legare qualcuno per il collo, legare o rinchiudere qualcuno in un luogo isolato e andartene lasciandolo solo;
- evitare di trasportare qualcuno a spalle per una rampa di scale o su un passaggio non sicuro;
- assicurarti che la persona che hai bendato non vada a sbattere, cada o sia lasciata in una condizione di potenziale pericolo.
- se interpreti una scena intima (abbracci, carezze, baci ecc.) evita accuratamente tutto ciò che può essere fastidioso o invadente per l'altra giocatrice, rispetta i suoi "Vacci piano" e valuta la possibilità di poter sfruttare la tecnica "Ars Amandi" (vedi qua sotto).

PRIGIONIA E TORTURA

Se prendi qualcuno prigioniero, rispetta sempre queste indicazioni:

- I disposable sentono dolore,pertanto possono e devono interpretarlo in modo coerente con il loro personaggio. Alcuni di loro possono quindi supplicare non venga loro inflitto del male, mentre altri possono assistere al proprio smembramento senza battere ciglio, pur soffrendo emotivamente. Interpreta quindi la "sofferenza" di un Disposable nel modo che ritieni più opportuno;
- Per quanto violenta possa essere una tortura, un Disposable ne valuta gli effetti negativi e decide logicamente se e come mediare con il suo torturatore al fine di ridurre i danni, rivelando ogni informazione ed eventualmente confessando colpe vere e false. Non è pertanto possibile spezzare la volontà di un Disposable a meno che non sia lui stesso a decidere che è meglio assoggettarsi a ciò che vuole il carceriere;
- la scena di prigionia non deve essere un momento di "noia", per te o per il prigioniero, quindi va conclusa in un lasso di tempo ragionevolmente limitato. Il prigioniero vuole veder cessare le sue sofferenze, e il torturatore vuole risultati chiari e rapidi. In ogni caso, nessuna scena di prigionia e

tortura può durare più di un'ora, trascorsa la quale spetta al carceriere stabilire come modificare la situazione in atto, liberando il prigioniero secondo le motivazioni più plausibili.

- Errare è umano, perseverare è diabolico: essere liberati oggi non vuol dire essere liberi per sempre. Se dopo una liberazione, un personaggio dovesse nuovamente trovarsi nelle condizioni di essere imprigionato, rimarrà in quello stato finchè il carceriere non deciderà altrimenti. Lo ritenete noioso? Sentite di non dover essere soggetti a prigionia forzata? Allora, forse, questo evento non fa per voi. Questo regolamento vi garantisce una sola possibilità di essere liberati entro un'ora, ma in nessun caso ve ne garantirà una seconda. Si può imparare molto anche ad essere vittime, oltre che carnefici;
- Ogni prigioniero dovrebbe sempre concedere qualcosa a chi l'ha imprigionato. Essere percossi a lungo (in prospettiva o in atto), non piace neanche ai Disposable, che sono comunque capaci di valutare i pro e i contro di una situazione estrema come questa
- Se sei il prigioniero, puoi porre fine alla scena della tortura cedendo alle richieste del tuo carceriere e facendo un'offerta sincera e plausibile in cambio della tua liberazione. Il carceriere dovrebbe sempre accettare la tua offerta, o fare una controproposta credibile e far andare avanti il gioco.
- Non servono addestramenti o abilità particolari per imparare a torturare. Tutti possono essere vittime e carnefici, a seconda della situazione in cui si vengono a trovare.
- La tortura segue le stesse regole sul "make up" delle cure mediche.
- I giocatori possono anche truccarsi e\o "guastarsi" con materiale di loro proprietà.

WHITE BOYS

All'evento "Disposables" tutti i partecipanti sono sempre in gioco e non esiste alcun segnale né sistema per essere "fuori dal gioco".

Gli organizzatori dell'evento potrebbero aver bisogno di muoversi all'interno della zona di gioco per esigenze organizzative o seguire un certo andamento di gioco, per questo usano un accorgimento per passare inosservati: si infilano una tuta bianca in tessuto non tessuto e interpretano i White Boys, operatori ecologici il cui compito è quello di analizzare il suolo alla ricerca di inquinanti, eseguire campionamenti ambientali o effettuare rilievi fotografici.

Essendo quasi sempre interpretati da Organizzatori che hanno contezza dell'evento in corso, pur non essendo "veri" personaggi concretamente inseriti nella trama narrativa, questi operatori possono essere portatori di interazioni o, comunque, interpretare un personaggio plausibile. Potranno offrirti un oggetto, chiederti se va tutto bene o "se hai visto Tizia, o Caia", per scopi organizzativi (quando, ad esempio, , un organizzatore sta cercando con discrezione un giocatore o altro organizzatore, o sta portando avanti determinate interazioni necessarie al prosieguo dell'evento).

Salvo espressa autorizzazione degli organizzatori (esempio: sono uscito dal gioco e non ne voglio attendere la fine dell'evento da solo,mi piacerebbe solo assistere all'evento come spettatore sul posto), sarà possibile poter rientrare in gioco come White Boys

IL CIBO

In Disposable il cibo e l'acqua vanno cercati, trovati e suddivisi attivamente fra i giocatori partecipanti in quanto tale esperienza di gioco è parte integrante dell'evento.

Pur essendo possibile che a certi giocatori tocchi più cibo che ad altri, gli organizzatori adotteranno i sistemi più idonei al fine di tutelare la sicurezza personale di ognuno di voi evitando, compatibilmente con l'esperienza di gioco proposta, di farvi correre un reale rischio di disidratazione.

Presso la zona di gioco saranno presenti numerosi punti dove potrebbero essere state abbandonate delle risorse, e che sarà possibile trovare tramite l'esplorazione del territorio.

OGGETTI DI USO PERSONALE CONSENTITI:

Sebbene l'Associazione fornisca oggetti, ed armi ai partecipanti, certi partecipanti potrebbero voler arricchire il personaggio con un costume più ricercato o aggiungendo effetti personali.

Siete liberi di abbellire il costume del vostro ruolo come meglio credete, ma ricordatevi che siete stati "buttati via". Il vostro vestito da Disposables è pertanto da considerarsi "sacrificabile".

Se avete la necessità di tenere con voi le chiavi della macchina o un cellulare per essere reperibili durante l'evento, portateli con voi all'interno di un portafogli, tasca o contenitore ben sigillato. Detti oggetti non potranno esservi sottratti in nessun modo, perché sono concretamente in "fuori gioco".

L'Associazione non è responsabile dello smarrimento di detti oggetti, la cui custodia è a carico del partecipante.

I PERSONAGGI

Ogni ruolo consegnato ai partecipanti, qualunque esso sia, ha delle caratteristiche di interpretazione uniche. Vi sono Disposable che un tempo lavoravano nel settore commerciale, altri in quello industriale, altri ancora sono stati oggetti di compagnia, assistenti, compagni, talvolta persino prodotti "di lusso". In ogni caso, ora siete stati buttati via per un motivo o un altro, per cui dovrete fare i conti con questa amara consapevolezza.

I ruoli interpretabili sono di due tipi:

1) quelli predeterminati dagli organizzatori.
2) quelli proposti dai partecipanti.

Disposables vuole aiutarvi ad analizzare aspetti e contenuti della società umana che noi organizzatori non sapremmo neppure immaginare. Avete un personaggio da proporre con uno scopo, una storia o un senso, o con dei particolari dubbi etici o interrogativi senza risposta che intendete approfondire tramite l'evento? Siete autorizzati a portarlo, purchè venga costruito con le regole logiche qua sotto elencate. Fra i ruoli scritti dagli organizzatori, vi sono ruoli "neutri", ovvero interpretabili sia da personaggi maschili che femminili. I ruoli proposti dai partecipanti potranno invece essere attagliati al sesso del partecipante, maschile o femminile che sia.

NOME: il nome del personaggio, con le sue eventuali qualifiche.

CITAZIONE: una frase che il personaggio ha detto o un episodio caratteristico che lo contraddistingue.

SUGGERIMENTI DI INTERPRETAZIONE: il carattere e il comportamento del tuo personaggio in tre aggettivi.

MODELLO: ogni BODA viene classificato secondo un "modello"; ovvero l'ambito all'interno del quale ha svolto i suoi servizi prima di diventare un Disposable. I Modelli sono visivamente caratterizzati, nel vestiario, da un "dresscode" che siete tenuti a rispettare nel vestirvi:

- MODELLO SG (Servizi generali) (DRESSCODE): sono i modelli addetti ai servizi generali, tutti lavoratori BODA che, per motivi di economicità, praticità e maggiore socievolezza coi colleghi umani, collaborano professionalmente con questi ultimi lavorando fianco a fianco. Vi sono quindi i classe:
    - BUTLER (giardinieri, camerieri, maggiordomi, custodi)
    - MANPOWER (comuni impiegati da ufficio e forza lavoro industriale)
- MODELLO SS (Servizi Sociali : DRESSCODE ROSSO e\o GIALLO e\o VERDE) : un buon 50% dei BODA appartiene alla categoria dei servizi sociali. Non bisogna pensare "solo" alle compagnie di una notte, perchè i BODA sono utili per diventare amici, compagni e accompagnatori degli esseri umani anche per anni interi. Ci sono quindi i classe:
    - SOCIAL (amicizia, compagnia, baby sitter, relazioni interpersonali)
    - LOVER (amanti e i prestatori di servizi sessuali di ogni tipo)
- MODELLO SA (Servizi di Alto Profilo : DRESSCODE BIANCO o MIMETICA GRIGIA): alcuni BODA vengono intensivamente utilizzati presso ambiti di lavoro particolarmente delicati e costantemente soggetti a un costante aggiornamento. In considerazione di ciò, sono i modelli che diventano obsoleti più rapidamente (dopo circa 2 o 4 anni). Vi sono quindi i classe:
    - VIP (Very Important People, incaricati di fare da sosia o persino essere i portavoce di gente dello spettacolo, uomini politici o dirigenti di azienda);

- GUARDIAN (guardie del corpo e combattenti armati, impiegati nelle operazioni di sicurezza del territorio e sorveglianza armata di palazzi e quartieri, talvolta usati persino nei conflitti armati)

PROPRIETARIO: Ogni BODA ha avuto un proprietario prima di essere buttato via. Il proprietario può quindi essere un privato cittadino come anche un'azienda, un Ente, un istituto o una fabbrica. I Disposables sono strumenti particolarmente comuni da utilizzare in ogni ambito, per questo motivo è assai frequente che lo stesso proprietario abbia diverse decine, se non centinaia di BODA che costantemente compra, aggiorna e sostituisce man mano che quei congegni si logorano. I Proprietari rilevanti per questo evento sono:

- EuroStart SPA: azienda leader nel settore commerciale, marchio sovrano dell'import-export, con centinaia di filiali sparse in tutta Europa. E' specializzata nella logistica, stoccaggio e vendita on line di prodotti di qualsiasi tipo, in ogni parte del mondo. Fa largo uso di corrieri e venditori in ogni parte del mondo.

- Accademia Europea Delle Scienze e delle Tecnologie avanzate (AEST): un polo universitario che distribuisce servizi di istruzione e formazione dai livelli più semplici a quelli più articolati, anche on line. Organizza anche corsi di formazione e aggiornamento per figure professionali di ogni tipo e categoria. I Disposables vengono qui impiegati non solo come lavoratori ed archivisti, ma anche come "soggetti test" per controllare ed evitare le riprogrammazioni extra titolo che spesso avvengono nei loro cervelli elettronici.

- Gruppo Denwood: una delle più ricche ed influenti famiglie europee, azionista di maggioranza della E-Com (comunicazioni, telefonia e servizi di rete). Molti Denwood sono impegnati nelle politiche economiche europee, altri amministrano il patrimonio di famiglia con attività satelliti diffuse pressoché in ogni ambito (edilizia, intrattenimento, trasporti pubblici sono la stragrande maggioranza).

- Brigata Aurocastro: guardie del corpo e mercenari di alto profilo, ingaggiati sia da privati cittadini che dalle forze militari regolari per operazioni di sicurezza, sorveglianza e "difesa aggressiva" di obiettivi sensibili. Spesso pilotati in remoto da soldati e agenti di servizio, questi Disposables spesso acquisiscono tratti e comportamenti tipici dei loro "controllori", finendo spesso col prendere iniziative autonome non autorizzate;

- Happy Brunch!: Una catena internazionale di fast food specializzata in colazioni e pranzi di lavoro per ogni categoria di persone, lavoratori e aziende da servire in una atmosfera positiva e dai colori caldi. Happy Brunch è socialmente impegnata nel terzo mondo ed è contro lo sfruttamento delle minoranze.

- OtherSide: Azienda leader nella somministrazione di compagni artificiali, non solo compagnie "per una notte" o per usi esclusivamente sessuali, ma anche affettivi. OtherSide può difatti sostituire un parente o partner deceduto, o fornire quello che più si attaglia alle esigenze del richiedente. Statistiche non ufficiali affermano che questa azienda ha il maggior numero di resi e malfunzionamenti del commercio dei Disposables, in quanto lo strettissimo contatto sociale di questi ultimi con le loro compagnie umane accelera notevolmente la loro auto programmazione.

INFORMAZIONI SUL TUO PERSONAGGIO: la tua vita, il tuo passato, il tuo presente, chi sei, cosa fai, come hai vissuto e quello che hai passato, il tuo carattere, la tua personalità, il tuo modo di essere e di fare. L'anima del tuo personaggio è descritta qui.

MALFUNZIONAMENTO: il motivo per cui il tuo personaggio è stato buttato via.

EFFETTI PERSONALI, RISORSE, STRUMENTI, SOLDI, SERVIZI: tutto il materiale associativo e di servizio col quale parti. Possono essere soldi, oggetti di uso comune, documenti o altri oggetti.

COSE DA NON FARE

Uscire dal personaggio e "parlare fuori gioco", se non per casi di reale emergenza. "Disposable" è un'esperienza immersiva, quindi vestirai i panni del tuo personaggio per tutta la durata del larp, anche mentre mangi, dormi etc etc.

Se un giocatore si sta comportando in maniera scorretta o problematica, puoi parlarne con un Addetto (vedi più indietro) individuato fra i membri dello staff. Se hai davvero bisogno di parlare con un organizzatore, avvicina "White Boy" e chiedigli di appartarvi, in questo modo potrete discutere senza interrompere il gioco.

AUTORITA' LOCALI

"Disposables" non prevede spettatori, tuttavia, laddove dovessero esserci fotografi o cineoperatori, lo staff si premurerà di travestirli da White Boys.