

LA NOTTE CHE BRUCIAMMO L.A.R.P.

REGOLAMENTO

COSE DA NON FARE

Uscire dal personaggio e “parlare fuori gioco”: Non parlare fuori gioco, tranne che in una reale emergenza. Rimani nel personaggio per tutto il tempo di gioco, anche quando mangi, aspetti, ti riposi, ecc. Alcune persone pensano che “non parlare fuori gioco” significhi “parla fuori gioco solo ogni tanto”. Nulla di più sbagliato: non si parla mai fuori gioco.

Se qualcuno ti parla fuori gioco, rimani nel personaggio e rispondigli in gioco.

Contestare una scorrettezza, accusare un altro partecipante di aver barato: Non essendoci regole di natura competitiva nessuno può “imbrogliare”, al limite può interpretare una situazione non a tuo gusto... fregatene e continua a giocare.

Battute e umorismo fuori gioco: Non fare battute che sembrano in gioco, ma in realtà sono fuori gioco - cioè sono rivolte a far ridere gli altri giocatori, non i loro personaggi. Le battutine fuori gioco sono un vero colpo basso per l'immedesimazione degli altri partecipanti, in molti sensi sono persino peggio che chiacchierare fuori gioco in modo palese.

Trascurare la sicurezza: Rispetta gli altri partecipanti e rispetta ciecamente le parole di sicurezza. In ogni caso, anche se nessuno invoca queste parole, non fare nulla di pericoloso o folle.

Fare domande agli organizzatori mentre stanno interpretando un personaggio. Se hai davvero bisogno di parlare con un organizzatore, confidati con un “Drone di Sarg”. Essendo un organizzatore a disposizione dei partecipanti per risolvere dubbi o problemi, vedendoti parlare con un Drone Di Sarg gli altri giocatori non percepiranno interruzioni o stacchi nella narrazione in corso e ti ignoreranno.

ADESSO POSSIAMO PASSARE ALLE REGOLE

LE TRE “I”

Interpretazione, Immedesimazione, Improvvisazione sono i cardini del gioco di ruolo.

Tutti i partecipanti interpretano i protagonisti di una storia corale che viene creata durante il gioco. Pur non essendoci un copione prestabilito, questo evento è creato per accompagnare il giocatore affinché l'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 questo gioco non esistono vincitori, ma soltanto vinti, eppure, proprio dal punto più basso della scala sociale ogni personaggio sentirà di avere un suo scopo da raggiungere all'interno della storia.

PRIMA REGOLA SULLA INTENSITA' DI "La Notte che Bruciammo L.A.R.P.":

Questo vuole essere un Gioco di Ruolo dal Vivo one shot duro, scomodo e dannatamente cyberpunk, per cui ricordatevi le seguenti cose:

- **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 pesanti, e non è nostra intenzione che vengano affrontate in modo burlesco, superficiale o senza la necessaria consapevolezza e responsabilità da parte di ogni partecipante. Stiamo parlando di criminali dei sobborghi di una metropoli cyberpunk, per cui potrebbero verificarsi le seguenti condizioni di gioco, tutte ovviamente **simulate** e mai reali:
 - o **Abuso di alcolici**
 - o **Consumo di droghe**
 - o **Navigazione nel cyberspazio ed esplorazione degli orrori di rete che ivi sono celati**
 - o **Scene di nudo parziale o integrale**
 - o **Violenza fisica e/o psicologica**
 - o **Imprecazioni, linguaggio scurrile od offensivo**
 - o **Discriminazione razziale, sessuale, religiosa**
- **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.
- **RISORSE REPERITE IN LOCO:** l'Associazione allestirà degli spazi e degli ambienti che potranno essere usati da chiunque (in quanto materiale di gioco), e nell'ambito dei servizi erogati la distribuzione del cibo e dell'acqua (da reperire in gioco) sarà garantita in modo pertinente con l'ambientazione attinente al degrado urbano.
- **LIBERTA' DI VITA E DI MORTE** : nel mutuare pienamente uno stile di gioco già adottato con successo, 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 al dissanguamento, ma in ogni caso la scelta di eliminare il proprio personaggio dal gioco spetta solo ed 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 zone dei sobborghi sono popolate da sciacalli e criminali, guardie armate o automobilisti troppo distratti pronti a uccidervi in fretta e senza sofferenze. 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.

SECONDA REGOLA SULLA INTENSITA' E SICUREZZA PERSONALE:

Se vuoi partecipare a “La Notte Che Bruciamo L.A.R.P.”, ti impegni a evitare di compiere azioni pericolose, o eccessivamente fastidiose, per te stesso e per gli altri.

Analogamente, ti impegni ad accettare il normale contatto fisico e l'interazione verbale da parte degli altri partecipanti.

Durante il gioco ti capiterà di essere abbracciato, afferrato, insultato, trasportato a braccia, perquisito, minacciato, legato o presa di mira da persone armate con repliche non funzionanti di armi da tiro.

Il tutto naturalmente con la dovuta cautela e rispetto dell'incolumità fisica ed eventualmente del comune senso del pudore.

Poiché l'ambientazione è intrinsecamente violenta, l'acceleratore sul contatto fisico potrebbe essere più intenso che in altri eventi di questo tipo.

La presenza di contatto fisico e la ricerca di un'immedesimazione intensa rendono necessario che ci sia un ambiente di fiducia e sicurezza e che ciascun partecipante abbia la possibilità di evitare situazioni che, per il suo personale metro di giudizio, risultano fastidiose o pericolose.

Modula ogni contatto fisico a seconda di chi hai davanti: quello che alcuni potrebbero trovare coinvolgente e realistico, altri potrebbero trovarlo fastidioso o sgradevole.

GLI STATI DI SALUTE E L'ETICA DEL DANNO:

Il sistema di gioco non prevede “punti ferita” o regole simili.

Gli stati di salute sono liberamente interpretabili dai giocatori, sebbene sia raccomandabile, da parte dei giocatori, un'interpretazione coerente con il tipo e la qualità del danno ricevuto.

Le regole d'oro da ricordare è che ogni scena di combattimento ed ogni interpretazione del danno ricevuto deve essere:

- 1) **Divertente per chi interpreta il danno e lo subisce**
- 2) **Soddisfacente per la controparte della scena violenta**

Di seguito, alcuni esempi di carattere “indicativo” su una 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, soffre e non è in grado di correre né di combattere, ma è ancora in grado di fare il suo lavoro e di muoversi senza troppa velocità.

Ferito: il personaggio è stato “ferito” da una coltellata o un forte colpo. Il personaggio, pur simulando dolore o sofferenza per un tempo congruo, può comunque continuare a parlare e ad usare i cinque sensi, ma la zona colpita non tornerà a funzionare e rimarrà quindi inerte, rotta o gravemente menomata. Operazioni chirurgiche semplici o un primo soccorso adeguatamente lungo potranno ripristinare la funzionalità dell'arto. Ad esempio un ferito a una gamba zoppicherà, un ferito ad un braccio non lo userà per combattere né lavorare.

Abbattuto: il personaggio è stato “abbattuto” da uno o più colpi di arma da corpo a corpo o da tiro non riuscirà più a muoversi, poiché risulterà ferito in modo troppo grave per poter essere indipendente. Chiederà soccorso ed a seguito di importanti sforzi Chirurgici potrà tornare in sesto, possibilmente dopo un breve periodo di convalescenza.

Incosciente

Per portare alla incoscienza un personaggio, questi deve essere sufficientemente percosso.

L'aggressore dovrà premurarsi di comunicare alla vittima la sua volontà di renderlo incosciente utilizzando frasi o turpiloqui adeguati alla situazione.

A titolo d'esempio non esaustivo: " Svieni pezzo di merda." " Come batti a terra ti piscio in bocca finché non ti svegli!!" "Sarò il tuo Bill Cosby"

Un personaggio "incosciente" rimane in quello stato a sua discrezione.

IL COMBATTIMENTO A 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.

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.**

COMBATTIMENTO CON ARMI DA TIRO

Tutte le armi da tiro in dotazione dall'Associazione o ai giocatori sono pistole o fucili NERF che sparano solo proiettili morbidi e inoffensivi. In gioco, trattasi di pistole antisommossa sparanti proiettili di gomma.

Per colpire un personaggio è sufficiente prenderlo di mira e sparargli addosso da una distanza MAI inferiore a due metri.

Chi viene bersagliato deve poter vedere di essere stato preso di mira, ed è compito di chi spara mettersi nelle condizioni di essere visto.

Questo perché i dardi NERF, poiché inoffensivi, hanno la caratteristica di non essere percepiti nelle situazioni concitate o quando qualcuno (classico esempio) viene colpito alle spalle mentre sta fuggendo di corsa.

ESCLAMAZIONE DI SICUREZZA

Quando l'intensità di una scena violenta, di un contatto fisico o di una rissa inizia a diventare intollerabile o eccessiva, il giocatore può esclamare a gran voce (contestualizzando l'esclamazione a ciò che sta accadendo) la parola "Smaila". (la storpiatura di "smile", sorridi), ad esempio: "Mi stai facendo male, fratello, smaila!"

Nell'udire quella parola, il giocatore che sta attivamente infastidendo la controparte è quindi obbligato a ridurre l'intensità del ruolo o del contatto fisico che sta esprimendo.

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:

- 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 abbandonato su un tavolo si può fare. 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 è consenziente (poiché ritiene divertente e interessante permettere che a una sua perquisizione corrispondano nuovi spunti di gioco) o è palesemente incapace di impedirlo fisicamente, puoi mimare l’azione di frugarlo ovunque per un tempo di circa 1 minuto. Alla fine di quel minuto, il proprietario degli oggetti di gioco deve consegnare i suoi oggetti di gioco a chi lo ha perquisito.

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 ASSOCIATIVO

Ricorda sempre di avere il massimo rispetto degli oggetti di scena o noi non ne avremo di te.

Il materiale di gioco conferito al giocatore deve essere restituito al termine dell’evento.

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE

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 possa piacere alla 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 persona.

PRIGIONIA E TORTURA

Si potrebbe discutere ore intere e compilare manuali su manuali per regolamentare questa cosa, per cui ci limiteremo a poche, essenziali indicazioni:

Una scena di tortura deve durare fino a quando il giocatore che interpreta il prigioniero non si annoia, dopodiché è suo diritto (contestualmente alla situazione di gioco) chiedere di essere liberato. Non esistono prigionieri passivi, ma solo giocatori attivi da entrambe le parti. Chi viene torturato sta ancora giocando attivamente, come pure chi sta torturando. Se il torturato ritiene che sia divertente e intrigante spifferare tutto potrà farlo, come anche il contrario.

DRONI DI SARG

All'evento "La Notte Che Bruciammo L.A.R.P." 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 Droni di SARG (una intelligenza artificiale impazzita a causa del lampo gamma delle radiazioni e che gestisce l'ospedale di mirandola). I Droni di SARG sono androidi biomedicali mal funzionanti che fungono da operatori ecologici.

Essendo quasi sempre interpretati da Organizzatori che hanno contezza dell'evento in corso, e non essendo "veri" personaggi concretamente inseriti nella trama narrativa, questi operatori vanno semplicemente ignorati. Tra di loro potrebbero anche esserci dei fotografi.

IL SERVIZIO CIBO E LE BEVANDE

Ne "La Notte Che Bruciammo L.A.R.P." il cibo e l'acqua sono compresi nel costo di partecipazione all'evento, vanno cercati, trovati e gestiti attivamente fra i giocatori partecipanti in quanto tale esperienza di gioco è parte integrante dell'evento.

Il cibo e l'acqua saranno abbondanti e sicuri, ma anche coerenti con l'ambientazione disastrosa che vi stiamo proponendo.

Presso la zona di gioco sarà inoltre presente un bar con delle consumazioni che i giocatori potranno consumare pagando soldi reali. I costi delle bevande saranno comunque contenuti.

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 la feccia della città.

Se avete la necessità di tenere con voi le chiavi della macchina, i soldi 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.