

TEENAGER MUTANTI DALLO SPAZIO PROFONDO

REGOLE GENERICHE SUI LARP

I LARP (Giochi di Ruolo dal Vivo) combinano elementi del gioco di ruolo da tavolo con il teatro di improvvisazione.

Tu sei un Giocatore. La persona che fai finta di essere è un Personaggio. Hai una Scheda del Personaggio che ti dice chi è il tuo Personaggio e che cosa vuole (i suoi Obiettivi). Raggiungi questi Obiettivi parlando con gli altri personaggi - condividendo segreti, dicendo bugie, facendo alleanze, tradendo i tuoi amici, ecc. Il grosso di ciò che farai durante il LARP può essere ottenuto parlando con le altre persone (e talvolta origliando le conversazioni di qualcun altro). Ci sono altre cose che puoi fare piuttosto facilmente allo stesso modo. Per esempio, per nascondersi in uno sgabuzzino dovrai aprire la porta dello sgabuzzino, entrarci dentro e richiudere la porta.

Altre cose che potresti voler fare, comunque, sono leggermente più complicate. Se vuoi rubare i pantaloni a qualcuno, o far esplodere un'atomica nel centro città, o qualcosa di simile che non è il caso che tu faccia per davvero, devi allora parlare con il Game Master.

Il Game Master

Il Game Master o "GM", controlla il gioco. E' il tuo Arbitro. Il GM è fuori dal gioco, quindi dovresti fare finta che lui non ci sia. Il GM non ha un Personaggio, quindi il tuo Personaggio non può parlare con lui. Comunque, il GM deve essere obbedito. Se il GM ti sussurra in un orecchio "Sei appena caduto a terra svenuto", allora accasciati per terra con gli occhi chiusi. Se il GM urla "sentite un'esplosione venire dal negozio di fumetti!" allora tutti dovrebbero far finta di sentire un'esplosione (e magari correre al negozio di fumetti per scoprire cos'è successo). Se il GM alza un cartello con su scritto "Non vedi niente", allora comportati come se non stesse succedendo niente. Se il GM ti dice "Togliti i vestiti e mettiti a testa in giù", allora sta abusando del suo potere e dovresti dirgli di ripensarci.

GM con giocatori:

Ignora un giocatore che sta parlando con il GM. Non li interrompere, e per amor del cielo non origliare! Se un GM ed un giocatore stanno andando da qualche parte, ignora anche quello. Il GM sta spostando quel personaggio (e.g. il Personaggio voleva saltare giù dal tetto di un edificio. Non è una buona idea farlo sul serio, quindi il giocatore viene accompagnato dal GM in un punto esterno, accanto all'edificio).

Personaggi Non Giocanti:

Talvolta un GM può interpretare un Personaggio in gioco che non è interpretato da nessun Giocatore. Questo è un Personaggio Non Giocante (PNG). Se un personaggio ordina una pizza, o chiama la polizia, oppure gli Uomini Polipo attaccano la città, allora qualcuno deve interpretare il fattorino della pizza, o la polizia, o gli Uomini Polipo. Il GM entra in gioco come il PNG richiesto. In questi momenti il tuo

Personaggio può interagire direttamente con il GM, come se fosse un altro Personaggio qualsiasi.

Tieni informato il GM:

Se stai progettando di fare qualcosa di losco (come un'imboscata) cerca di dirlo in anticipo al GM. Ci sono cose che tu non sai (e che il GM sa) che potrebbero avere degli effetti sul risultato della tua azione.

Spazio e Tempo Reali

Tempo Reale vuol dire che se per fare qualcosa ti servono 10 secondi, devi far finta per 10 secondi di fare quella cosa. Se ti servono 10 minuti, devi far finta per 10 minuti di fare quella cosa.

Spazio Reale è un concetto simile. Se hai lasciato qualcosa ai Laboratori di Ricerca, devi tornare ai Laboratori di Ricerca per prenderla. Se vuoi prendere il bazooka che hai lasciato nel bagagliaio della macchina, devi andare vicino alla tua macchina.

Fuori e Dentro il Personaggio

Dato che sarai insieme ai tuoi amici, è naturale che tu possa voler lasciar perdere per un po' il personaggio e parlare con loro. Sfortunatamente, mentre tu stai facendo questo, il Personaggio di qualcun altro potrebbe aver bisogno di parlare con il tuo Personaggio. In generale, è una buona idea interpretare sempre il tuo Personaggio. Probabilmente scoprirai che in questo modo ti divertirai di più. D'altro canto, cerca di essere tollerante se qualcun altro esce dal personaggio quando vorresti interagire con lui.

L'impossibile

Percezioni Extra Sensoriali, occulto, scienza folle e magia: sono tutte cose che sappiamo essere impossibili nel mondo reale. Questo però non è il mondo reale. Per quanto simile possa essere alla realtà, il GM si riserva il diritto di includere l'impossibile all'interno del gioco. Non aspettarti che esista, specialmente se questo è qualcosa in cui, secondo la tua Scheda del Personaggio, tu non credi. Ma è giusto avvertirti che l'impossibile non può essere escluso a priori.

(Avvertimento: il paragrafo precedente potrebbe essere stato scritto esclusivamente per sviarti).

Onore

Anche se uno o più Personaggi potrebbero avere un'etica meno che completamente limpida, è imperativo che i Giocatori siano affidabili e corretti. Non guardare nessuna parte della Scheda del Personaggio di un altro Giocatore, e non tentare di aggirare le regole. Questo evento interattivo non avrà né vincitori né perdenti. Chi bara verrà defenestrato.

Disclaimer:

Gli esempi usati qui sopra sono inclusi solo come dimostrazione. Non vogliono implicare in alcun modo che bugie, furti, omicidi, caos, esplosioni o invasioni di Uomini Polipo saranno presenti all'interno del gioco.