



AS

Oltre la Soglia
Regolamento 1.3



Regole di gioco? Punti ferita...punti abilità...no! nulla di tutto ciò. Giocare di ruolo dal vivo non necessita sempre di vere e proprie regole, per questo motivo abbiamo deciso di eliminare la classica scheda abilità (forza, intelligenza, competenze armi, etc..), sostituendola con un semplice documento identificativo del vostro personaggio, con al suo interno le informazioni che serviranno esclusivamente per giocare, ma soprattutto interpretare al meglio il vostro personaggio!

Quello a cui andrete incontro è un live di stampo horror investigativo/collaborativo, dove nulla è concesso gratuitamente, ma tutte le possibilità sono aperte alla vostra pura fantasia. I nostri live comprendono una totale immersione nel personaggio e nella storia, effetti speciali di vario tipo e scene violente e sanguinose. Verrete gettati in situazioni al limite del panico, potreste essere torturati, oppure sporcati.

Questo gioco non è per i deboli di cuore.

- Reagisci male quando sei spaventato?
- Ti infastidisce essere sporcato o trattato male?
- Soffri di attacchi di panico?
- Hai delle paure invalidanti?

Noi dello staff di Oltre la Soglia teniamo a chiarire che preferiamo dissuadervi a partecipare ai nostri live se almeno ad una delle domande sopra citate avete risposto di sì.



“Gli uomini di più ampio intelletto sanno che non c'è netta distinzione tra il reale e l'irreale, che le cose appaiono come sembrano solo in virtù dei delicati strumenti fisici e mentali attraverso cui le percepiamo.”

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT



REGOLE DI GIOCO E SICUREZZA

SICUREZZA

E' obbligatorio informare lo Staff su allergie, intolleranze alimentari o particolari situazioni mediche.

E' assolutamente vietato:

- Ogni tipo di violenza su se stessi e sugli altri partecipanti.
- L'utilizzo di oggetti e mobilia come armi al fine di arrecare danno, anche involontario.
- Forzare porte e finestre (vedi sezione regole di gioco).
- Accendere fuochi, eccezione fatta dell' unico punto fuoco assegnato dallo Staff.
- Azionare o spegnere contatori di acqua, gas, e luce. (ci penserà lo Staff)
- Utilizzare o toccare armi che non siano costruite per la simulazione.
- Gettare immondizia al di fuori degli appositi cestini.
- L'utilizzo di apparecchi telefonici e smartphone.

Contravvenire ad una delle regole sopra citate provocherà l'immediato allontanamento dalla zona di gioco.

REGOLE DI GIOCO

E' possibile:

- Interagire con ogni oggetto dotato di cartellino (spesso nascosto), rispettando rigorosamente le istruzioni riportate al suo interno. Gli oggetti sprovvisti di cartellino vanno riposti accuratamente.
- Barricare porte e finestre mediante l'uso di tavoli, letti, sedie, etc. Una volta barricata, la porta o la finestra diverrà inaccessibile.
- Utilizzare il frigorifero della cucina, le docce calde ed i servizi igienici.



COMBATTIMENTO

I nostri live sono pensati per creare suspense, tensione, fobie. Il combattimento è lasciato alla pura interpretazione. Non esistono punti ferita che potete subire, ma dovrete interpretare ogni colpo in base alla forza con il quale viene simulato, al tipo di arma e a dove vi colpisce.

Morire con un colpo? è possibile se un martello vi colpisce in testa!

E le armi da fuoco? stessa identica cosa. A corta distanza vi feriranno 9 volte su 10, ma a distanza media sta a voi che ricevete il colpo, decidere dove vi abbia colpito.

Ora, sia chi utilizza l'arma tanto quanto chi riceve il colpo devono comprendere la dinamica che assumerà l'azione: ad esempio posso decidere di sparare un colpo alla gamba perchè non ho mai ucciso nessuno e ho paura, una reazione più che normale, come posso essere colpito da un raptus e continuare a colpire una persona anche quando questa è chiaramente morta!

Nessuno può prevedere cosa accadrà, ma basandovi sul vostro personaggio ci auguriamo che ognuno lo interpreti al meglio, comprendendo quanto per una persona normale, trovarsi a che fare con un arma sia poco congeniale!

E' possibile simulare combattimenti corpo a corpo, sempre rispettando le regole di sicurezza. Quindi si può colpire con calci e pugni senza dover entrare in "contatto fisico" con l'altro giocatore e di conseguenza, l'altro giocatore dovrà simulare il colpo ricevuto in base alla locazione, alla forza simulata, all'essere colti alla sprovvista, etc.. proprio come nella realtà.

Spinte, strattoni e cose del genere sono consentite sempre nel limite della sicurezza.

Nostro obiettivo è lasciarvi all'interpretazione libera di una scena di combattimento simulata (come gli stuntman che improvvisano scene di combattimento in un film hollywoodiano).



“Un tempo sognavo, e per me il mondo del sogno era più reale dell'esistenza che gli stupidi chiamano realtà, e più prezioso della mia stessa vita.”

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT



FERITE E MORTE

Le regole per le ferite sono il più vicino possibile alla realtà. Se si subisce una ferita leggera, basterà fermare l'emorragia con una benda per evitare il colpo. Una ferita profonda invece potrebbe richiedere assistenza di un altro personaggio, magari un medico. Una ferita mortale invece potrebbe essere trattata solo da un medico specializzato, la quale sua interpretazione vi soddisfi a tal punto dal voler tornare in vita, ovviamente feriti gravemente.

Tutto è lasciato alla veridicità delle azioni che state simulando.

Ma a volte nemmeno l'intervento di un medico professionista può salvarvi. Quella lama, secondo voi è arrivata troppo in profondità e decidete che sia giusto tirare le cuoia.

E quindi? cosa faccio?

Se proprio qualcuno vi uccide, non preoccupatevi. Il vostro gioco potrebbe non essere terminato e qualcuno, o **QUALCOSA**, potrebbe decidere che ancora gli servite. In fondo, col passare di strani eoni anche la morte può morire...

FOLLIA

Più spesso che feriti o uccisi, ciò che potrà subire danni in un live di Oltre la Soglia è la vostra mente. In alcuni momenti potreste ricevere una **CARTA FOLLIA**, un oggetto che solo voi potrete leggere e che in nessun modo potrà essere distrutto o scambiato. Da questo momento il vostro PG dovrà comportarsi in accordo alla Follia che gli è capitata per il tempo indicato sulla carta.

VESTIARIO ED OGGETTI IN GIOCO

VESTIARIO

Avete appena ricevuto una nuova identità e con essa la storia del vostro personaggio. Chi è, cosa fa per vivere, chi conosce, come si pone con gli altri e la sua natura segreta e magari perchè no, anche una fobia. E adesso? Come mi vesto?

La regola che ci teniamo a precisare è che durante il live potreste sporcarvi o vedere i vostri vestiti essere rovinati magari durante un rituale. Quindi usate sempre abiti ai quali non tenete molto. Per quello che riguarda lo "stile" da usare, sta a voi deciderlo. Potreste scegliere vestiti sobri per passare inosservati, o magari più appariscenti, per attirare l'attenzione. Scegliete voi come apparire, e siate saggi. L'abito a volte fa il cultista.



OGGETTI IN GIOCO

OGGETTI MAGICI/MALEDETTI: Quando trovate un oggetto interessante, provate a prenderlo. Se su di esso c'è qualcosa di strano attaccato, prendetelo. Ricordate sempre di leggere con molta attenzione cosa c'è scritto sul cartellino, questo vi permetterà di utilizzare l'oggetto in maniera corretta. Se non c'è un cartellino attaccato, riponilo accuratamente al suo posto.

OGGETTI TRASPORTABILI: Sono utili indizi od oggetti preziosi. Sarà a discrezione del vostro personaggio farne l'utilizzo che meglio ritenete opportuno, essendo un gioco di ruolo occulto-investigativo nella maggior parte dei casi saranno indizi, ma ricordate non è sempre tutt'oro quello che luccica.

ARMI: Come spiegato precedentemente, le armi utilizzabili ai fini della simulazione sono quelle classiche da Larp in lattice e foam. Ma non tutte le armi devono per forza essere atte a colpire ed uccidere. Il vostro personaggio potrebbe tentare di accoltellare un'altra persona magari con una forchetta, oppure di strangolarlo con una corda. Tutto è possibile, sempre rispettando le regole della sicurezza, quindi scene violente si, violenza no. Ricordate che utilizzare armi per chi non è addestrato non è facile! Fatene un saggio uso e giocate di ruolo!



“Non è morto ciò che in eterno può attendere, e col volgere di strani eoni, anche la morte può morire.”

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT





CAMPAGNA DI GIOCO

Gli eventi di Oltre la Soglia sono missioni autoconclusive collegate fra loro e fanno parte di una trama più ampia che coinvolge i giocatori, tutti membri dell'Agenzia Investigativa di Arkham.

É quindi per loro possibile tornare a interpretare il loro personaggio in eventi futuri (a patto che non siano morti, impazziti o peggio!) sfruttando l'esperienza accumulata diventando sempre meno inclini a cedere alle oscure pulsioni del mondo che devono affrontare.

Questo sarà rappresentato in gioco da una serie di piccoli bonus, informazioni e/o equipaggiamenti speciali che man mano accumuleranno. Non ti resta che fare il possibile per sopravvivere, tornare a giocare e vedere come il tuo PG progredisce insieme a te!

INTERPRETAZIONE E BUONSENSENTO

Queste sono due regole fondamentali con le quali invitiamo ogni giocatore a calarsi il più possibile nella parte, ricordando che è un gioco e nulla più, nessuna competizione, nessun premio, se non il divertimento stesso, la capacità di creare una bella azione o interpretazione di gioco.

Anche la possibile morte o follia è alla base della vostra interpretazione, quindi, non abbiate paura e fate del vostro meglio, siate i registi del vostro personaggio!

Ricordate di non farvi male e di non farne, ma sopra ogni altra cosa ricordate che è un gioco, quindi divertitevi!

Grazie dallo Staff di Oltre la Soglia

