C.O.L.T.
WESTERN LARP

Chronicles of Lone Town

REGOLAMENTO

3.3

SPAGHETTI LARP

Benvenuti Pellegrini! In questo Regolamento troverete le regole per immergervi nel mondo di **COLT**. Se sei un giocatore esperto ti accorgerai che COLT sfrutta le meccaniche del Nordic LARP, concentrandosi sulla narrazione collaborativa e sulla profondità dei personaggi.

LA REGOLA PIU IMPORTANTE

Il regolamento di COLT può essere riassunto in due semplici frasi:

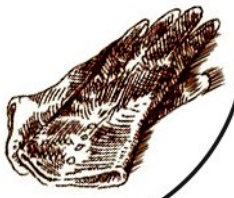
- Fai quello che vuoi
- Non essere un idiota

Fintanto che tieni presente questi due comandamenti, tutto andrà bene. Assicurati di giocare come vorresti che gli altri facessero con te, sii sportivo anche quando gli altri potrebbero non esserlo e rimani sempre calmo.

COLT prevede un grande utilizzo di interpretazione personale. Vi capiterà di imbattervi durante il Live in situazioni non coperte da regole, dove sarà richiesto di agire secondo realismo e buonsenso, conditi dalla vostra inventiva e dal vostro spirito di adattamento.

La regola più importante consiste proprio nel ricordarsi che "vincere" o "perdere" non è lo scopo ultimo del live, quanto piuttosto dar vita ad una storia entusiasmante e ricca di emozioni, così da vivere con realismo il vostro Personaggio Western.

Il Regolamento che state per leggere vi aiuterà a creare il vostro Personaggio e a gestire la maggior parte delle casistiche di gioco. Ma ricordate sempre questa regola d'oro nei momenti più concitati.



COMPORTAMENTO

"Quando si spara si spara, non si parla!"

Il Vecchio West era un posto assolutamente al limite della legge e popolato da personaggi rudi e terribili, ma questo non vuol dire che anche a COLT potrai fare tutto quello che ti passa per la testa. Le seguenti regole di comportamento devono essere applicate durante tutto il Live.

FUMARE

È permesso fumare all'aperto, ma per mantenere pulito e sicuro l'ambiente di gioco le cicche devono essere gettate negli appositi posaceneri presenti in location o potete dotarvi di posacenere portatile. L'uso di droghe è assolutamente vietato.

CONTATTO FISICO

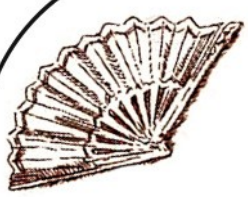
Per garantire la sicurezza di tutti, è vietato il contatto fisico tra giocatori. Le azioni di gioco che richiedono un contatto fisico, come il combattimento corpo a corpo, devono essere simulate. Potete toccare un altro giocatore solo se l'azione è stata concordata in precedenza.

ATTEGGIAMENTI SCORRETTI

Qualsiasi problema o comportamento scorretto deve essere segnalato ai Personaggi Non Giocanti (PNG) senza interrompere il flusso del gioco. Gli arbitri sono lì per garantire che tutti rispettino le regole e per risolvere eventuali conflitti.

NOTA SUL LINGUAGGIO

COLT utilizza un linguaggio crudo e affronta temi storici delicati come schiavitù e razzismo per rievocare il periodo storico in cui è ambientato. Questi temi sono parte integrante della trama e non riflettono le opinioni degli organizzatori. Se ritieni che questi argomenti possano urtare la tua sensibilità, valuta attentamente se partecipare.



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

"Nella vita ho incontrato di tutto, ladri, assassini, preti e preti spretati, ricattatori, ruffiani, perfino qualche uomo onesto, ma uomini soltanto mai."

"Proprio di quelli parlo: non si incontrano quasi mai, ma sono gli unici che contano."

Puoi essere chiunque desideri: cowboy, desperado, uomo di legge, mercante, medico, ecc. Il tuo personaggio è un nuovo arrivato in città e conosce a malapena gli altri cittadini. Questo permette una maggiore libertà creativa e facilita l'integrazione di nuovi giocatori. Invia la tua storia allo Staff per permettere di integrare i tuoi spunti narrativi nel gioco.

Nota per i vecchi giocatori: Le vostre azioni contano: se avete partecipato ad un evento precedente e tornate in gioco con lo stesso PG, ricordate che otterrete denaro e oggetti prima del Live corrispondenti alle vostre azioni in gioco.

PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)

I **PNG** sono attori o membri dello Staff che interpretano personaggi cruciali per la trama e facilitano lo svolgimento del gioco. Fungono anche da arbitri per garantire che le regole vengano rispettate. In caso di problemi o dubbi, rivolgiti a un PNG.

COMBATTIMENTO

PISTOLE E FUCILI

Le armi da fuoco sono centrali nel gioco. La distanza è fondamentale: un colpo ravvicinato è quasi sempre mortale, mentre a distanza l'efficacia diminuisce. Simula lo sparo con armi sceniche inoffensive. Possono essere utilizzate **armi provviste di "fulminanti"**, ovvero piccoli petardi che generano un moderato rumore e un po' di fumo, e **armi a salve**. Queste ultime **esclusivamente previa approvazione dello Staff e di un training necessario atto ad utilizzare questa tipologia di pistole**, che fornirà lo Staff preposto di Spaghetti Larp. Un PG che utilizzi un'arma a salve senza approvazione dallo staff sarà sottoposto a sanzioni severe quale l'allontanamento dal Live.

CARTELLINI EFFETTO

In alcuni casi specifici come grandi sparatorie o disastri di varia natura lo Staff potrebbe consegnarvi dei Cartellini che indicano la vostra ferita. Possono essere vaghi (Es Ferita Grave, Ferita Lieve) o molto specifici (Ustione, Ferita a un braccio, Nausea). Leggete il cartellino, interpretate l'effetto e riportatelo a eventuali medici in gioco che provino a curarvi.

SCAZZOTTATA

Le risse devono essere simulate senza contatto fisico. Simula le tue azioni in modo realistico per mantenere l'atmosfera di gioco.

ARMI DA CORPO A CORPO

Puoi usare armi in lattice (consone al periodo storico in gioco), ma senza esagerare con la forza. L'obiettivo è mantenere la sicurezza.

DUELLO

Un classico del Vecchio West. Vince chi spara per primo. Un PNG deciderà in caso di dubbi o se entrambi sparano contemporaneamente.

AZIONI PARTICOLARI

"Quando ho cominciato a usare la dinamite, allora credevo anch'io in tante cose... in tutte. E ho finito per credere solo nella dinamite."

CREARE OGGETTI

Simula il gesto con strumenti appropriati. Se il tuo personaggio ad esempio è un artigiano, un dottore o un ladro porta con te gli strumenti scenici necessari. Potrebbe essere necessario creare uno specifico oggetto ai fini delle trame principali utilizzando materiali prestabiliti, che in caso saranno reperibili da qualche parte sotto forma di Cartellini.

Quì potete vedere degli esempi di Cartellini che troverete in gioco.

Cartellino Oggetto

Cartellino Veleno

Cartellino Scassinare

VELENI

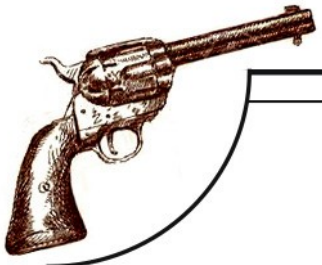
Riceverai un cartellino verde apposito con l'effetto del veleno, che spiegherai all'avversario.

ESPLOSIVI

Gli esplosivi veri e propri, simulati da petardi e fumogeni di varie misure, sono in mano allo staff che li fornirà ai giocatori se necessario. Il loro utilizzo dovrà essere sempre supervisionato da un PNG che deciderà anche le eventuali conseguenze.

LEGARE E IMMOBILIZZARE

Usa corde o manette finte, che dovrai portare tu. Prima di agire, assicurati che la persona sia d'accordo e a suo agio.



DENARO

Ogni nuovo giocatore inizia con 10 dollari. Puoi usare i soldi come meglio credi comprando oggetti agli altri personaggi, tentando di corrompere qualcuno o scommettendoli al tavolo da gioco, come preferisci!

RUBARE

È possibile rubare un oggetto cartellinato o dei Dollari lasciati incustoditi, ma non puoi ASSOLUTAMENTE prendere oggetti sprovvisti di cartellino. Ricorda che la città è piccola e che trovarti in possesso di materiale rubato potrebbe essere molto, molto pericoloso…

SCASSINARE

Quando un oggetto è scassinabile, è dotato di un apposito Cartellino speciale di colore BLU. Il cartellino indica quanti minuti sono necessari per poterlo aprire, simulando l'apposita azione tramite strumenti ed arnesi adatti.

PERQUISIRE

Se hai immobilizzato (o ucciso) un Giocatore, potrai perquisirlo. L'azione di perquisire deve durare almeno un minuto ed essere unicamente simulata (non mettete le mani in borse e tasche e non esagerate col contatto fisico). A perquisizione riuscita il Giocatore dovrà darti tutti i suoi dollari e i suoi Oggetti dotati di cartellino.

CURARE

Se hai gli strumenti adatti e da storia sei un esperto di medicina potrai curare individui più o meno gravemente feriti, interpretando l'azione in maniera scenica (ad esempio ricucendo, cauterizzando o addirittura operando chirurgicamente) ed utilizzando materiali e attrezzi appropriati (come ago e filo, strumenti chirurgici e bende). Nello svolgere tale azione e nel determinare il suo esito sarà di fondamentale importanza rifarsi alla **Regola più Importante**, di

conseguenza saranno l'interpretazione, il buonsenso e la verosimiglianza a determinare risultati e conseguenze. Nota che in ogni caso una cura appropriata porterà comunque il paziente a un tempo di convalescenza in cui le sue azioni saranno per forza di cose limitate, anche quì rimandiamo alla Regola più Importante.

USO DEI CAVALLI

È vietato sparare, combattere o agitarsi se si è in sella a un cavallo. È altresì vietato ingaggiare combattimenti o sparare verso PNG e PG che stanno cavalcando.

MORTE

Decidi tu quando e se il tuo personaggio muore, basandoti sulla gravità delle ferite e l'interpretazione. Dopo la morte, lo Staff ti darà una nuova identità per continuare a giocare.

TERMINI DI GIOCO

"Quinta lezione: quando spari ad un uomo devi ucciderlo, o prima o poi lui ucciderà te."

CHIAMATE

SLEEP: Il personaggio cade addormentato

HURT: Scosso da forti dolori.

MORTAL: In condizioni mortali, richiede attenzione medica urgente.

AREA: Effetto su chiunque nei paraggi, indipendentemente dalla distanza.

PARALYZE: Immobilizzato per un minuto, senza possibilità di reagire.

CONFUSE: Stordito e confuso, non riesce a distinguere amici da nemici.

TIME FREEZE: Usato dallo staff per indicare un pericolo reale o per spiegare una situazione di gioco complessa.

NO EFFECT: Annulla una chiamata appena subita, indicando che l'azione non ha avuto effetto.

OGGETTI IN GIOCO

Gli oggetti utilizzabili sono tutti quelli dotati di un cartellino con la scritta **OGGETTO**. Gli strumenti per azioni specifiche, come scassinare o curare, non saranno forniti dallo Staff e dovrai portarli da casa.

COSTUMI

"Ehy tu, elegantone!"

Ogni personaggio deve avere un costume adeguato al periodo post-Guerra Civile Americana (1866). Segui queste linee guida:

- Vietato l'uso del jeans, poichè non storicamente accurati per l'epoca.
- Evita combinazioni banali come "camicia a quadri e gilet", che non rispecchiano fedelmente la varietà di abbigliamento dell'epoca.
- Un leggero invecchiamento dei vestiti è gradito, per dare un aspetto più realistico.
- Le ragazze possono interpretare le cowgirl, ma con costumi adeguati al periodo storico.
- No armature o accessori che non si addicono al contesto storico.
- Vestiti adeguati al clima, considerando le possibili variazioni meteorologiche durante il gioco.

Sul sito troverai un'esaustiva Guida per creare il tuo Costume, **di cui raccomandiamo la lettura. Invia una foto del tuo costume allo staff entro un mese dall'evento per ottenere l'approvazione.**

FASE POST LIVE

Dopo ogni sessione di gioco (live), **invia un resoconto delle azioni e delle decisioni del tuo personaggio** compilando l'apposito form. Questo aiuta lo Staff ad intrecciare le trame e determinare le evoluzioni del personaggio. Il resoconto deve includere dettagli su:

- Interazioni significative con altri personaggi
- Eventuali cambiamenti nel comportamento del tuo personaggio
- Azioni rilevanti che potrebbero influenzare la trama futura

CONTATTI E STAFF

Per qualsiasi domanda o necessità, puoi contattare lo Staff tramite:

Pagina Facebook: Spaghetti Larp

Canale Telegram: https://t.me/+Ah_rOhrewyliMDhk

Instagram: @Spaghetti_Larp

TikTok: @spaghetti.larp

Sito: www.colt.spaghettilarp.com

Email: info@colt.spaghettilarp.com

Chronicles of Lone Town è un progetto di **Spaghetti Larp APS**, ideato da:

Mauro Canavese

Erika Santarelli

Massimiliano Iemma

Chiara Pichierri

Daniele Rea

Alex Marino

Stefan Mrdak Ražnatović

Ruben Sarghini