



in fabula

Sommario

COS'È IL LARP?	3
Disclaimer e sicurezza	5
COS'È "IN FABULA"?	8
Logistica	9
AMBIENTAZIONE	11
Il Soprannaturale	12
Superstizione e religione	13
Stile di gioco	14
MECCANICHE	16
Il turno di gioco	17
Il Processo per Licantropia	18
La verità	18
Ferite e combattimenti	19
Morte	20
PERSONAGGI	21
Archetipi	22
Ruoli	23
Intrecci	24
Famiglie	25
Gruppi	25

Cos'è il LARP?

C'era una volta, in un paese molto, molto lontano, un piccolo villaggio baciato dai raggi della timida luna.



Nel gioco di ruolo dal vivo, conosciuto anche come “Live Action RolePlay” (GRV o LARP), il giocatore si ritrova ad interpretare fisicamente un personaggio con abilità, conoscenze, legami, memorie, obiettivi e personalità ben definiti seguendo uno specifico regolamento e una specifica ambientazione.

Non vi è una sceneggiatura o un copione da seguire, tutto è lasciato all'interpretazione e la trama evolve a seconda delle scelte fatte in gioco. Le trame dei giochi di ruolo (o live) si svolgono in mondi immaginari e hanno ciascuna una propria ambientazione ben distinta, nel nostro caso, quella descritta in questo manuale ispirata alle fiabe dei Fratelli Grimm e al lore del gioco di gruppo Lupus.

Ad ogni evento partecipano:

- * **PERSONAGGI GIOCANTI (PG):** sono i protagonisti della storia interpretati dai giocatori.
- * **PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG):** sono personaggi presenti nell'ambientazione, interpretati solitamente da membri dello staff. Caratterizzano la storia aiutando o intralciando i personaggi.
- * **PERSONAGGI LEGGERI (PNG leggeri):** in caso di sold-out sarà possibile iscriversi all'evento come personaggio secondario, senza abilità specifiche di scheda, ma con proprie caratteristiche e legami.
- * **NARRATORI:** sono gli organizzatori degli eventi, nonché autori delle trame e del regolamento. Non partecipano attivamente alla scena e sono da considerarsi come "invisibili".

"In fabula" è un gioco di ruolo dal vivo: vi immergerete in un'ambientazione favolistica dove l'interpretazione del personaggio è centrale, così come le trame e le relazioni intrecciate con gli altri giocatori.

Il gioco si sviluppa su un piano sociale, investigativo, riflessivo ed emotivo.

Non è un LARP basato su combattimenti o punti esperienza. L'ambientazione è uchronistica; non sarà quindi necessario un rigore storico inflessibile nei costumi e nei modi. Si richiede comunque ai giocatori di evitare elementi visibilmente anacronistici per una generica ambientazione fiabesca post-medievale centroeuropea: nessuno vi chiederà di avere bottoni fatti di rame o di sapere quali feudi supportavano la Riforma Luterana, ma è consigliato evitare jeans e menzioni di TikTok.

Per giocare non è necessario essere attori di teatro esperti! Servono solo un costume e la voglia di mettersi in gioco e di

divertirsi, rispettando il regolamento e conoscendo l'ambientazione nella quale si intende giocare.

Durante l'evento le azioni fuori gioco, come scrivere al cellulare o parlare di eventi reali, non sono consentite. Tali atteggiamenti, infatti, danneggiano il clima di gioco e l'immedesimazione dei giocatori nei loro personaggi.

Prima dell'inizio del live i narratori segnaleranno i limiti dell'area di gioco indicando dove i giocatori potranno recarsi per necessità fuori gioco.

Ricordiamo che il regolamento è una traccia e che il buon senso e il buon gioco di ruolo vincono sempre sulle regole.

Disclaimer e sicurezza



Questo gioco di ruolo dal vivo contiene riferimenti alla religione cristiana, ai suoi simboli e alle sue pratiche. Tali elementi sono usati e talvolta rielaborati per esigenze narrative. Le rappresentazioni presenti nel gioco sono opere di finzione: non intendono descrivere fedelmente la dottrina o le pratiche delle comunità cristiane, né esprimere le convinzioni personali degli autori, dell'organizzazione o dei giocatori.

Le idee, le parole e le azioni attribuite ai personaggi appartengono alla finzione. Vi chiediamo di distinguere il confronto tra personaggi dal rapporto tra persone e di rispettare le convinzioni religiose e personali degli altri partecipanti, anche quando differiscono dalle vostre.

Personaggi, gruppi ed eventi narrati sono fittizi, salvo dove sia indicato diversamente. Gli eventuali riferimenti a persone, luoghi, istituzioni o fatti reali sono inseriti in un contesto di fin-

zione e non intendono attribuire a soggetti reali le parole, le azioni o le responsabilità rappresentate nel gioco.

A causa del periodo storico in cui è ambientato l'evento, è possibile che ci siano momenti emotivamente intensi riguardanti l'interpretazione di fittizia violenza fisica, razzismo, abilismo, sessismo, maschilismo, omofobia e simili.

Ricordando sempre che qualsiasi esternazione offensiva durante il gioco non riflette mai le opinioni e credenze dei partecipanti e dell'associazione Chroma-K, ha la possibilità di ritirarsi dalla scena in corso pronunciando la frase di sicurezza "Questo è troppo!".

In questo modo il giocatore che pronuncia questa frase dichiara di volersi sottrarre alla situazione e al contempo garantisce a tutti i restanti di proseguire, qualora lo desiderino. Questa meccanica deve quindi essere usata solo se la situazione sta creando problemi fuori gioco.

Un'altra safeword da ricordare è lo **"STOP!"**. Questa chiamata interrompe immediatamente la scena. Questa è una chiamata off-game da usare in caso di infortuni o di emergenze.



Capitolo II

Cos'è "IN FABULA"?

C'era una volta un villaggio dove ogni sorriso celava un sospetto e ogni fiaba nascondeva una verità.



"In Fabula" è un LARP di ispirazione fiabesca che trasforma una partita di Lupus in un'esperienza di gioco di ruolo dal vivo. In un mondo fantasy-fa-volesco dalle tinte ucronistiche tra alleanze fragili, segreti sussurrati e antiche rivalità, ogni scelta può cambiare il destino della comunità... o condannarla.

Si tratta di un'esperienza relazionale e investigativa, con sfumature di light thriller, dove l'incanto delle fiabe si intreccia con il loro lato più grottesco.

Logistica

DOVE: Antico Borgo di Cecciola (RE)

QUANDO: 10-11-12 settembre 2027

COME: L'evento durerà per 3 giorni, dal venerdì sera (workshops ore 17:00, inizio previsto ore 18:30) alla domenica pomeriggio (pranzo off-game).

Ci sarà l'off-game notturno.

ALLOGGI: Le stanze per dormire sono considerate fuori gioco. Coperte e cuscini non sono incluse nel posto letto.

PASTI: i pasti sono inclusi nel biglietto e verranno distribuiti in gioco. Eventuali intolleranze e allergie andranno segnalate durante la compilazione del modulo d'iscrizione.

ISCRIZIONE: l'iscrizione va effettuata seguendo le modalità descritte sul sito internet www.chroma-k.com.

Vi verrà inviato un modulo da compilare: ci sarà una lista con i nomi dei personaggi, e ne dovrete selezionare sei che vi piacerebbe giocare.

Vi chiediamo, inoltre, di inserire una vostra foto, così che una volta assegnato il Personaggio, essa vi possa venire associata sul sito e su un tabellone in gioco, in modo che tutti possano riconoscersi.

In caso di sold-out, sarà possibile iscriversi come personaggio leggero.



Ambientazione

L'evento è ambientato nel villaggio di Mezzaluna, un piccolo borgo disperso tra i boschi.



Esso si trova in un mondo d'ispirazione fiabesca, con riferimenti estetici e culturali all'Europa centrale post-medievale.

Villaggi, castelli, foreste e piccoli centri abitati costituiscono il contesto principale, in una società organizzata secondo una struttura gerarchica, con nobiltà, artigiani, mercanti e contadini che ricoprono ruoli ben definiti. È un'ambientazione volutamente archetipica: un luogo che richiama l'immaginario delle fiabe europee senza appartenere a nessuna in particolare, dove nobili e mugnai, streghe e mercanti, lupi e cavalieri condividono lo stesso palcoscenico e ogni personaggio può diventare l'eroe o il mostro della propria storia.

Non è importante conoscere il “dove” o il “quando”, serve solo sapere che i vostri personaggi hanno vissuto una volta, tanto tempo fa, in un paese lontano lontano...

Il villaggio di Mezzaluna

Il villaggio di Mezzaluna non è cambiato molto da che abbiate memoria. Le solite famiglie, le solite facce, le solite zuffe e le solite maledizioni. Del mondo attorno a voi non sapete molto e nemmeno vi interessa saperne. Vivete in un Regno che sapete essere regnato da un Re (“Lunga vita al Re!”), ma di Re nelle vostre zone mai ne avete visti. Fa le sue veci il Borgomastro e così è stato ormai da generazioni.

Il livello di tecnologia è ancora piuttosto antiquato: avete carri e aratri, ma non elettricità o acqua corrente nelle case.

Il livello di istruzione è altrettanto scarso. Potete immaginare che la maggior parte di voi non sappia leggere e i pochi che hanno studiato l'hanno fatto in una lontana Città.

Il Soprannaturale

A Mezzaluna le fiabe sono vere, ma raramente gentili.



on rarissime eccezioni, tutti gli abitanti di Mezzaluna sono consapevoli dell'esistenza del soprannaturale.

La presenza di magia e creature fantastiche è considerata parte della normalità del mondo di gioco, senza costituirne necessariamente il fulcro.

Non vi sorprende sentire di creature del bosco che osservano

i viandanti nascosti tra i muschi ai margini del sentiero, né che alla vostra vicina di casa sia stato fatto il malocchio. “Me l’ha detto un rospo!” e “I miei genitori mi hanno trovata dentro i petali di una rosa.” sono spiegazioni perfettamente plausibili per i fenomeni più peculiari.

Si richiede, quindi, ai giocatori e ai personaggi, una forte sospensione dell’incredulità per rappresentare al meglio il clima fiabesco.

Superstizione e religione

*La religione cristiana è presente e rilevante
nella vita del paese.*



ome in molte fiabe, la religione rappresentata non verrà mai identificata con una specifica confessione, ma i giocatori possono basarsi sulla dottrina cristiana per riferimenti di ambientazione.

Nel villaggio, la superstizione e la religione si intrecciano e si muovono parallele alle credenze popolari e pagane.

Non rappresenta una contraddittorietà andare in chiesa per partecipare alla messa alla mattina e accendere un cero allo Spirito dei Boschi il pomeriggio.

Nella mente dei più una preghiera può fare tanto quanto (o poco quanto) un proiettile d’argento per tenere lontani i Lupi.

Stile di gioco

 Il tono dell'evento privilegia le dinamiche tra i personaggi e i conflitti sociali rispetto all'avventura eroica, offrendo un contesto adatto a raccontare storie di relazioni e di intrighi.

Ogni giocatore si troverà per il suo ruolo in conflitto con altri personaggi, ma si prega di ricordare che è un evento pensato per creare una narrazione insieme e non un Player-vs-Player con vincitori e vinti.

Non abbiate paura di abbracciare il grottesco e le sfumature di atmosfere eccentriche da light thriller: sebbene non ci saranno esplicite situazioni legate all'horror, molti di voi potrebbero avere ricette per cucinare Bambini alla Pesca nei ricettari di famiglia custoditi nella casa di quella vecchia e strana zia con le pustole sul naso.



Capitolo IV

Meccaniche

La Fabula

Voi siete le penne che scrivono la vostra storia: con sangue o con inchiostro, una storia verrà narrata.



La Fabula è la forza che tutto vede, tutto sa e tutto controlla. A cavallo tra metafora e staff, i vostri personaggi non sapranno della sua effettiva esistenza.

Si tratterà fisicamente di una stanza dove i giocatori potranno recarsi per compiere le azioni del Turno.

Ogni personaggio avrà un'Abilità, descritta in scheda, da utilizzare all'interno della Fabula.

Alcune Abilità si contraddicono l'un l'altra, quindi non sorprendetevi se a volte le vostre scelte non sembrano avere con-

sequenze dirette sul gioco: ogni decisione e azione è parte dell'arazzo che crea la vostra trama.

Il turno di gioco



Il cuore dell'evento sarà diviso in Turni di Gioco, scanditi da orari precisi e suoni di scena riconoscibili.

Durante ogni Turno i giocatori potranno utilizzare le Abilità descritte nella propria scheda.

Ad ogni Turno, i Lupi sceglieranno una vittima da attaccare, che diventerà un Licantropo. **Una volta divenuto Licantropo, il giocatore agirà da quel momento come un Lupo.**

I giocatori divenuti Licantropi possono scegliere di partecipare o meno alla caccia per le vittime successive, ma non possono rivelare a nessuno volontariamente l'identità degli altri Lupi: il potere del branco su di loro è troppo forte.

I giocatori che non sono Licantropi vengono considerati "Sani". Ci sono dei modi in gioco per tornare ad essere "Sani".

Quindi, attenzione: la trama muta ad ogni atto!

Come non tutti i Sani saranno per sempre Sani, non tutti i Licantropi sono condannati a rimanere per sempre Licantropi. In questa fiaba nulla è scolpito nella pietra.

Come alla fine di ogni capitolo che si rispetti, alla fine di ogni Turno ci sarà un periodo di pausa durante il quale la Fabula pondererà le azioni di tutti e consegnerà i risultati. I risultati non sono ignorabili: la Fabula tutto vede, tutto sa e tutto controlla.

Il Processo per Licantropia

Il lupo perde il pelo, ma non il vizio.



l'ultimo giorno di gioco avverrà il Processo per Licantropia. Tutti i personaggi potranno votare per decidere chi sono i Lupi e liberare il paese, una volta per tutte, da tale piaga.

Naturalmente, i Lupi potranno mentire per difendersi e usare le proprie abilità; perciò, non credete a tutto ciò che luccica.

Per garantire un'esperienza di gioco gratificante per tutti si richiede ai giocatori di non divulgare il proprio Ruolo segreto off-game.

La verità



Grazie a conoscenze specifiche presenti sulla vostra Scheda Personaggio, o grazie a oggetti magici, potreste essere in grado di lanciare magie o malefici.

“La Fabula dice...” è la frase che verrà impiegata durante l'esecuzione di incantesimi e abilità.

Dopo di essa, i personaggi reagiranno come se ciò che è stato detto sia l'assoluta verità. Pertanto, se un personaggio o un PNG si rivolge a voi con “La Fabula dice...”, ciò che verrà detto sarà considerato vero ai fini della narrazione e dovrà necessariamente accadere.

A meno di ulteriori specifiche verbali o scritte, la frase si considera recepita in-game.

Ad esempio, i vostri personaggi sapranno chi ha lanciato una magia e cosa quella magia ha comportato.

Ferite e combattimenti



Alcuni Personaggi possono utilizzare armi e armature (regolamentate per LARP). È possibile ferire un personaggio con un colpo di arma qualsiasi e atterrarlo con due.

Un personaggio ferito non può correre, e non guarirà da solo.

Avrà bisogno di un altro personaggio per curare la ferita, e il tempo di guarigione è a libera interpretazione del giocatore, così come le conseguenze a lungo termine.

Sebbene tutti i personaggi possano potenzialmente aiutare gli altri a sistemare le proprie ferite, si suggerisce per coerenza narrativa di farsi visitare da un personaggio appartenente al gruppo dell'Apoteca.

Questi personaggi si occupano di cure e medicinali e sono da considerarsi a tutti gli effetti dei guaritori.

Un personaggio atterrato rimane a terra, ma può parlare ed ascoltare ciò che viene detto. Terminata la scena sarà considerato ferito.

Un personaggio che indossa un'armatura non riceve alcun tipo di danno se colpito sulla superficie protetta da essa. Solo alcuni personaggi possono indossare armature, e sarà specificato nella Scheda Personaggio.

È possibile ferire (ma non atterrare) un personaggio anche a mani nude, interpretando la scena con buon senso e in sicurezza.

Se prevedete di interpretare scene particolarmente violente, si richiede previa calibrazione tra giocatori.

Morte

urante l'ultimo giorno di gioco è possibile morire e uccidere gli altri personaggi.

Ad eccezione del Processo per Licantropia, la scelta della morte effettiva o della sopravvivenza del personaggio resta nelle mani del giocatore. Il giocatore morto può “tornare in gioco” come comune paesano senza simboli costumistici riconoscibili per assistere alla successiva parte del gioco.

Si ricorda, tuttavia, che non si tratta di un LARP d'azione, bensì di interazione sociale.

Si chiede, perciò, ai giocatori di ponderare con buonsenso le proprie decisioni e di limitare le uccisioni illegali.

Per eliminare i propri nemici si può sempre ricorrere al mezzo di uccisione più legittimo per il bene del paese: processo per licantropia, condanna e successiva esecuzione.

Una volta terminato il Processo per Licantropia, non sarà più possibile, se non previa calibrazione con lo staff, uccidere gli altri personaggi.

Personaggi

Ci sono 45 personaggi giocabili.



Una volta letti i teaser di tutti i personaggi, i giocatori dovranno selezionarne sei che avrebbero piacere interpretare. Non preoccupatevi di scegliere il personaggio “migliore”, perché il numero di trame, legami, memorie e possibilità è uguale per tutti. Tutti, nel gioco e nella vita, hanno un obiettivo, delle problematiche da affrontare, delle persone a cui vogliono bene, qualcosa da perdere e qualcosa da guadagnare. Non esiste l’abitante semplice e quello complesso, quello debole e quello forte: le azioni spietate nascondono situazioni sensibili e l’innocenza maschera desideri perversi.

Di ogni Personaggio sono pubblici:

- * **Il nome/titolo;**
- * **Una citazione** dalle fiabe dei Fratelli Grimm connessa

con il suo carattere o con la sua trama personale;

✱ **Tre aggettivi di caratterizzazione;**

✱ **Le parole chiave** che riassumono la tipologia di esperienza di gioco che vivrai interpretando questo personaggio;

✱ **Il genere** (maschile/femminile/unisex);

✱ **L'età** (giovanile/adulta/matura/indifferente). L'età non deve necessariamente riflettere l'età dei giocatori, ma aiuta a dare indicazioni riguardo ai legami di parentela.

Nonostante il teaser non sia esemplificativo di tutte le caratteristiche del personaggio, serve per dare un'idea del tipo di personaggio che andrete ad interpretare.

Una volta assegnati i personaggi, verrà inviata via e-mail la Scheda Personaggio, contenente delle informazioni private da non condividere con gli altri giocatori.

Per necessità di trama, alcuni personaggi saranno identificati fin dal teaser come maschili o femminili. Non è necessario che il genere o il sesso del giocatore corrispondano al genere del personaggio: ovvero, una giocatrice potrà interpretare un personaggio maschile e viceversa.

Si chiede, tuttavia, di mantenere una chiara identificazione nella scelta del costume.

Archetipi



gni personaggio rappresenta un archetipo fiabesco (es: Il Cacciatore, La Matrigna...). I personaggi non avranno nomi oltre all'epiteto che caratterizza il loro archetipo (es: il personaggio de "Il Cacciatore" può decidere di chiamarsi Albert, ma pubblicamente verrà conosciuto come Il Cacciatore).

È importante sottolineare che gli archetipi sono indicativi di certe caratterizzazioni, ma i personaggi non saranno limitati ai loro stereotipi.

Ad esempio “La Matrigna” può essere malevola nei confronti della figlioccia/del figlioccio, ma essere malevola non è il suo tratto principale di relazione con qualsiasi altro personaggio. Mentre nelle fiabe ci sono i personaggi “buoni” e i “cattivi”, i personaggi di In Fabula si aggirano nello spazio grigio tra le righe delle storie.

Ruoli

Oltre al proprio archetipo, ogni giocatore avrà un Ruolo.



i chiediamo di non condividere il vostro ruolo con nessun altro giocatore per evitare di rovinare le meccaniche di gioco. I Ruoli danno la possibilità di utilizzare abilità speciali durante i turni di gioco.

Esistono cinque tipologie di Ruolo:

- ✱ **Lupi:** il loro scopo è quello di trasformare quante più persone possibile in Licantropi... senza venir spellati dalla folla inferocita.
- ✱ **Protezione:** possiedono abilità difensive e di protezione.
- ✱ **Ricerca:** possiedono abilità investigative e di ricerca.
- ✱ **Trama:** possiedono abilità che agiscono sulla meccanica dei turni di gioco.
- ✱ **Contadini:** il loro scopo è quello di scoprire l'identità dei Lupi e salvare il proprio paese. Possiedono abilità individuali che possono usare durante i turni di gioco.

Ci preme specificare che i Ruoli non sono indicati dal tipo di archetipo o dalla professione del personaggio. Ad esempio, “La Guardia” potrebbe non avere un Ruolo di Protezione; potrebbe invece averlo un negoziante che segretamente vuole difendere i propri concittadini con qualsiasi mezzo necessario.

Intrecci

*Ognuno è l'eroe della propria storia e il cattivo
di quella di qualcun altro.*



Oltre ai legami di famiglia e di trama, ogni personaggio avrà due legami “speciali” chiamati Intrecci. Come nelle migliori tradizioni fiabesche, ogni personaggio avrà, infatti, un Antagonista e un Alleato.

L'Antagonista è un personaggio verso il quale il tuo PG prova sentimenti negativi e di conflitto. **L'Alleato** è un personaggio verso il quale il tuo PG prova sentimenti positivi e di supporto. Tu rappresenti a tutti gli effetti l'“aiutante” di questo PG.

Anche il tuo personaggio sarà l'Antagonista di qualcuno e l'Alleato di qualcun'altro, ma tu non conoscerai la loro identità. Come loro non sapranno di essere il tuo Antagonista o il tuo Alleato. È importante sottolineare che questi legami descrivono una situazione iniziale, durante il gioco potrete svilupparli e persino capovolgerli completamente. Non siete obbligati a continuare ad aiutare un PG che vi ignora, come non siete obbligati a perseverare nell'odio per un PG con cui avete risolto il conflitto che vi divideva.

Famiglie

 I personaggi sono legati tra di loro da legami familiari (figlie/figli, genitori, fratelli/sorelle, cugine/cugini, zii/zie) e romantici.

Vi chiediamo, quindi, di specificare al momento della scelta delle sei preferenze di personaggio, se ci sono relazioni che volete evitare per motivi di sicurezza o di trigger.

Ad esempio, se avete trigger riguardanti la genitorialità, potete segnalare che non volete giocare personaggi che sono madre/padre di altri PG o PNG.

Gruppi

 I personaggi sono divisi in gruppi in base alla loro posizione sociale, al loro lavoro, alla loro vocazione...

Immaginate questa divisione come un dipinto del paese.

Dove sarebbero posizionati i vostri personaggi?

Nel palazzo? Al mercato? Tra le botteghe? Nella chiesa?

In qualche studio? Nell'apoteca? Nel tribunale?

Questi gruppi di gioco non sono necessariamente connessi ai legami familiari e servono principalmente per gli spunti di trama. Gli altri personaggi nel vostro gruppo sono persone che vedete quotidianamente, con cui avete condiviso sorrisi e lacrime; che essi siano i vostri colleghi, i vostri competitori, i vostri assistenti o i vostri vicini...

Per altre domande, dubbi o curiosità, non esitate a contattarci.

chromak.lab@gmail.com

In bocca al lupo, cittadini!

