

REGOLAMENTO DI GIOCO

SUB UMBRA



Introduzione - Cos'è un LARP?

Un Gioco di Ruolo dal Vivo (LARP) è un'esperienza narrativa condivisa in cui ogni partecipante interpreta un personaggio all'interno di un mondo immaginario.

Non esiste una storia già scritta, né un modo corretto di "vincere": sono le decisioni dei personaggi a costruire la narrazione, scena dopo scena.

Sub Umbra è un gioco basato sulla collaborazione, sull'interpretazione e sulla fiducia reciproca. Tutti contribuiscono a rendere l'esperienza più intensa, credibile e coinvolgente.

L'approccio Nordic

Sub Umbra si ispira al Nordic LARP, un modo di intendere il gioco che mette al centro immersione, interpretazione e costruzione condivisa della storia.

L'obiettivo non è creare il personaggio più forte, ma vivere esperienze memorabili attraverso emozioni, relazioni e conflitti.

A differenza di un Nordic "puro", però, Sub Umbra mantiene alcune meccaniche tradizionali — come Punti Vita, combattimento regolamentato e poteri dichiarativi — per offrire un sistema chiaro e accessibile anche a chi si avvicina per la prima volta al LARP.



Regole Base

1. In gioco e Fuori gioco

Durante una giocata esistono due livelli distinti.

In gioco

Tutto ciò che viene detto e fatto dal personaggio appartiene al mondo di Sub Umbra e produce conseguenze narrative.

Fuori gioco

Comprende chiarimenti, sicurezza, comunicazioni organizzative e necessità personali.

Il fuori gioco non ha conseguenze sulla storia ed è sempre legittimo.

Il passaggio tra i due livelli deve essere sempre chiaro.

Per questo motivo utilizziamo alcuni strumenti condivisi:



Mano alzata → interruzione immediata della scena.



Time Out → sospensione temporanea della scena per chiarimenti o sicurezza.



La sicurezza fisica ed emotiva viene sempre prima del gioco.

Ogni giocatore è inoltre responsabile di distinguere il proprio personaggio da sé stesso, rispettare gli altri partecipanti e lasciare che emozioni e conflitti rimangano all'interno della finzione narrativa.

2. Il Personaggio

Alla sua prima apparizione ogni personaggio possiede:

- un Clan;
- 2 Punti Vita;
- 1 Potere Minore del proprio Clan, scelto tra quelli disponibili.

Crescita del Personaggio

In Sub Umbra i personaggi non salgono di livello.

Con il passare delle giocate acquisiscono esperienza, influenza e maggiore padronanza della propria natura vampirica.

Questa crescita si riflette principalmente nell'accesso ai poteri del proprio Clan.

Giocate - Progressione

- 1 giocata - 1 Potere Minore
- 3 giocate - 2 Poteri Minori
- 6 giocate - 3 Poteri Minori
- 10 giocate - Possibile accesso ai Poteri Superiori*

*L'accesso ai Poteri Superiori non è automatico. Richiede coerenza narrativa ed è sempre approvato dagli organizzatori.



3. Punti Vita

Ogni personaggio possiede 2 Punti Vita (PV).

- 2 PV → Il personaggio è in piena forma.
- 1 PV → Il personaggio è ferito ma ancora operativo.
- 0 PV → Il personaggio entra nello stato di Debole.

In questo stato:

- non può combattere;
- non può muoversi autonomamente;
- riesce a parlare soltanto con difficoltà.

Da questo momento decorrono 10 minuti reali.

Se entro quel tempo non riceve cure adeguate, il personaggio viene condotto nella Stanza delle Anime.



4. La Stanza delle Anime

La Stanza delle Anime è un luogo (meta)fisico di gioco, separato dalla scena principale ma parte integrante dell'ambientazione.

Qui possono avvenire incontri, rivelazioni, missioni e conseguenze che influenzeranno il futuro del personaggio.

Il ritorno nel mondo dei vivi non è mai privo di conseguenze.

Per approfondire il funzionamento della morte e del ritorno, consulta le Appendici dedicate.



5. Combattimento

Il combattimento è uno dei momenti più importanti di Sub Umbra.

Non è una semplice meccanica, ma una scena narrativa che richiede controllo, tecnica e interpretazione.

Ogni scontro dovrebbe raccontare qualcosa: rabbia, disperazione, disciplina, sacrificio o superiorità.

Le armi utilizzabili sono esclusivamente quelle da LARP approvate dagli organizzatori.



Ogni colpo valido infligge 1 Punto Vita.

Alcuni poteri possono modificare il danno o aggiungere effetti particolari: quando accade, questi devono essere sempre dichiarati.

Regole fondamentali del combattimento

- Porta colpi controllati.
- Porta colpi leggibili.
- Lascia sempre spazio alla risposta dell'avversario.
- Evita il tap, ovvero rapide successioni di piccoli colpi difficili da leggere.
- Sono vietati colpi a testa, collo e inguine.
- Sono vietati comportamenti pericolosi o antisportivi.

Fai brillare l'avversario

La regola più importante del combattimento è semplice:

Fai brillare l'avversario.

Vincere non significa impedire all'altro di giocare.

Un buon combattimento permette a entrambi i partecipanti di vivere una scena memorabile.

Questo, però, non significa combattere senza tecnica.

Prendi ogni scontro sul serio: cura la distanza, il tempismo, la guardia e il controllo dell'arma. Evita scambi confusi o frenetici che ricordino una gara a chi colpisce più velocemente.

Un buon duello non è quello che termina prima.

È quello che tutti ricorderanno il giorno dopo.

6. I Poteri

I poteri rappresentano la manifestazione della natura vampirica.

Non sono semplici effetti speciali, ma strumenti narrativi che influenzano emozioni, percezioni, volontà e realtà.

Attivazione

Ogni potere regolamentato viene sempre preceduto dalla frase rituale:

"Condividi la mia colpa."

Questa dichiarazione segnala ai presenti che il personaggio sta facendo ricorso ai propri poteri soprannaturali.

Dopo la frase rituale, il giocatore pronuncia la dichiarazione prevista dal potere oppure, quando necessario, ne spiega brevemente gli effetti al bersaglio.

Se un potere non viene dichiarato, semplicemente non è avvenuto.

Poteri regolamentati

Ogni Clan possiede una lista di poteri con effetti chiari e definiti.

Questi poteri:

- sono sempre attivi su dichiarazione;
- hanno effetti certi;
- garantiscono un gioco equilibrato e comprensibile.

Poteri narrativi

Accanto ai poteri regolamentati esistono poteri puramente narrativi.

Questi non producono effetti automatici, ma rappresentano tentativi di influenzare la scena attraverso l'interpretazione.

Non possono sostituire o superare i poteri regolamentati e non possono imporre risultati definitivi.

Filosofia

Anche nell'uso dei poteri vale la regola fondamentale di Sub Umbra:

Fai brillare l'altro.

Un buon potere rende la scena più intensa, non più semplice.



7. Chiamate e Condizioni

Durante una giocata, alcuni personaggi, creature, rituali, oggetti o particolari eventi possono provocare effetti specifici sui personaggi. Per rendere questi effetti immediatamente riconoscibili e comprensibili, Sub Umbra utilizza un sistema di chiamate.

Una chiamata rappresenta una condizione narrativa che il personaggio deve interpretare. Alcuni esempi sono Spaventato, Atterrito, Esausto, Accecato o Immobile.

L'elenco completo delle chiamate e dei loro effetti è riportato nelle appendici del regolamento.



Interpretare una condizione

Le chiamate non sono semplici penalità meccaniche, ma strumenti per costruire una scena più intensa e coinvolgente.

Quando il proprio personaggio è soggetto a una condizione, il giocatore è tenuto a interpretarla in modo credibile, rispettandone lo spirito e valorizzando la narrazione.

Sub Umbra si ispira al Nordic LARP: per questo motivo molte condizioni non hanno una durata rigidamente codificata. Terminano quando la scena si è naturalmente sviluppata o quando gli effetti narrativi della chiamata possono considerarsi esauriti.

Come sempre, il buon senso, la coerenza e la volontà di costruire una bella scena vengono prima di qualsiasi tecnicismo.

Chiamate di massa

Alcune creature, entità o particolari effetti narrativi possono influenzare contemporaneamente tutti i personaggi presenti.

In questi casi la chiamata sarà preceduta dalla parola:

"Mass"

Ad esempio:

"Mass Atterrito!"

La condizione si applica immediatamente a tutti i personaggi che possono udire la chiamata, salvo diverse indicazioni previste dall'effetto o dalle regole.

8. Vestiario

Sub Umbra è ambientato nella Roma contemporanea.

I vampiri vivono il presente e ne fanno parte. Non indossano costumi storici né abiti fantasy, ma reinterpretano l'eleganza, il potere e l'identità attraverso uno stile moderno.

Ogni Clan possiede una propria identità estetica, raccontata attraverso dettagli, materiali, colori e accessori.

Per aiutare i giocatori nella creazione del personaggio sono disponibili:

- una Guida Stilistica dedicata a ciascun Clan;
- una bacheca Pinterest ufficiale ricca di esempi e ispirazioni.

Entrambe sono consultabili attraverso il sito di Sub Umbra. In alto a destra troverai anche i collegamenti a tutti i nostri canali social.



9. Regole d'Oro

- **Nessuno è invincibile.**
- **Ogni azione lascia una traccia.**
- **Il potere ha sempre un prezzo.**
- **La morte non è mai banale.**
- **Roma non dimentica.**