

Regole di condotta durante gli eventi denominati NOTTURNA – Cronaca di Roma

1. E' obbligatorio tenere un comportamento civile tra tutti i partecipanti dell'evento. Ovviamente bisogna considerare che, una volta in gioco, i personaggi potrebbero avere atteggiamenti diversi da quelli che la nostra società ritiene civili, vista la natura stessa dell'evento, ma non sarà tollerata nessuna violazione di questa regola al di fuori dagli accadimenti della cronaca.
2. Ognuno è responsabile di se stesso e delle sue azioni.
3. E' vietato arrecare danno a persone o ad oggetti. A tale scopo bisogna utilizzare l'equipaggiamento adatto per questo tipo di eventi. Lo stesso verrà sempre controllato dallo Staff organizzativo. Per qualsiasi dubbio contattateci alla mail seguente : info.epica@libero.it
4. E' vietato il contatto fisico esagerato durante gli scontri. Per contatto fisico esagerato si intende : spinte violente, calci, pugni, schiaffi o qualsivoglia altro tipo di comportamento violento non consono allo spirito dell'evento ludico.
5. E' vietato assolutamente affondare con le armi.
6. E' vietato colpire alla testa e/o nelle parti intime.
7. E' vietato rubare oggetti di qualsiasi natura che non siano segnalati con l'apposito cartellino oggetto. Se capitasse di trovare un oggetto non proprio, siete tenuti a consegnarlo direttamente ad un membro dello Staff organizzativo.

La mancata osservanza delle regole di condotta e di qualsiasi altro comportamento non consono ad un evento ludico ed alla società civile, sarà punito a giudizio INSINDACABILE dello Staff organizzativo. Qualsivoglia rimostranza in merito alle decisioni dell'organizzazione, non sarà presa in considerazione che dal giorno seguente l'evento. Questo per permettere agli altri partecipanti di continuare a veder tutelato il loro diritto di divertirsi nel rispetto delle regole e del gioco.

Il Metaplay

Con "Metaplay" si intendono tutte quelle azioni che portano il giocatore a infrangere le regole in game e, quindi, a barare. E' Metaplay quando:

1. Si sfruttano delle informazioni ottenute FUORI dal gioco, come se fossero state ottenute ALL'INTERNO del gioco. Questa cosa non è ammissibile, poiché le storie dei vostri personaggi si sviluppano sulla base delle caratteristiche che gli avete dato e si costruiscono proprio in base alle trame di ogni singolo player. Basta che uno solo riveli un'informazione ottenuta magari di straforo che ecco si vanno a compromettere gli equilibri in game.

2. Si mente sulle proprie reali abilità o sui punteggi delle schede. Le schede esistono appositamente per dare a ognuno la possibilità di interagire in maniera equa con gli altri giocatori. E' un gioco e come tale, qualche volta si vince e qualche volta si perde e si deve accettare la propria "sconfitta": se pur di non ammettere di aver perso un piccolo scontro o una disputa si verte a cambiare le carte in tavola, l'ammonizione è automatica. Per tale motivo, onde evitare episodi simili, bisogna avere sempre con sé la propria scheda, cui copia è pervenuta anche ai Narratori, affinché possano controllarla.
3. Si monopolizza il personaggio di un giocatore meno esperto per i propri scopi, convincendolo FUORI gioco ad affidarsi completamente alle cure di qualcuno che gioca da più tempo. Poiché è diritto di OGNUNO quello di poter giocare ed essere protagonista della propria storia e non una mera comparsa nella trama di qualcun altro, ricordate sempre di essere rispettosi nei confronti degli altri. Un conto è dare una mano, un conto è manipolare le azioni di un giocatore perché la cosa frutti soltanto a voi stessi. Va bene raggirare qualcuno ALL'INTERNO della trama, mai in OFF.

Sanzioni

Le sanzioni che lo Staff organizzativo può comminare ai partecipanti sono di quattro diverse tipologie e dipendono dalla gravità dell'infrazione commessa.

Allontanamento permanente dagli Eventi

Questa è la sanzione più grave, in quanto prevede l'allontanamento permanente di uno o più soggetti dalla comunità di NOTTURNA, senza possibilità di ritorno. L'applicazione di questa sanzione avviene con effetto immediato ed è decisa a causa di una violazione particolarmente grave.

Allontanamento dalla Sessione di Gioco in corso

La persona o le persone a cui viene applicata questa sanzione è invitata ad allontanarsi dall'area di gioco per un determinato tempo, che può estendersi a tutta la durata dell'evento in corso. Se il comportamento negativo venisse reiterato nel tempo, la sanzione può convertirsi in permanente.

Perdita parziale/totale dei punti esperienza (PX) per l'Evento in corso

La persona o le persone a cui viene applicata questa sanzione perde parzialmente/ totalmente i PX che avrebbero ricevuto per l'evento in corso. Se il comportamento negativo venisse reiterato nel tempo, la sanzione può convertirsi in un allontanamento dalla sessione di gioco.

Richiamo

La sanzione più leggera e frequente nel gioco è il richiamo, che non comporta nessun tipo di provvedimento per la persona, ma se nell'arco dello stesso evento si ricevessero 2 richiami, la sanzione si convertirebbe nella perdita parziale o totale dei punti esperienza relativi alla sessione in corso.