

ALLARME BABBANI!

La location deve essere ad uso esclusivo del larp. La presenza di persone esterne all'evento – che chiameremo *mondani* o, potterianamente, *babbani* – non può che danneggiare l'esperienza dei partecipanti e rivelarsi difficile da gestire per gli organizzatori. Spesso le istituzioni o le location disposte a concedere solo una porzione del loro spazio (magari semplicemente perché non possiamo permetterci l'esclusiva) cercheranno di convincerci che la presenza di estranei non sia davvero un problema, le prime per massimizzare l'investimento agli occhi dei cittadini e dei media locali (il fatto che il larp non preveda un pubblico non possono proprio accettarlo), le seconde per avere il denaro che possiamo dar loro senza troppi fastidi. Il consiglio è di non cedere mai a queste pressioni, trovare soluzioni valide di confinamento delle aree in scena o cercare un'altra location.

Fanno eccezione alcuni larp specifici dove i mondani sono funzionali alla scena, come avviene ad esempio nei larp pervasivi o in quelli ambientati all'interno di specifici contesti sociali come feste, fiere o convention.

È successo proprio questo in occasione di *Hungry like the wolf*, una festa organizzata a Lucca Comics & Games 2004 che ha ospitato *Mors non omnia solvit* [Forgione, Francia et al., 2004], il primo evento di gioco di ruolo dal vivo di Camarilla Italia, capitolo italiano di The Camarilla. Era previsto che alla festa partecipassero anche persone non coinvolte nel larp e a chi di questi ospiti si fosse reso disponibile veniva consegnato un cartoncino rosso a forma di goccia e poche righe di istruzioni. I partecipanti, che interpretavano i vampiri dell'omonimo gioco di ruolo, potevano avvicinare i non giocatori e interagire con loro fino a "cibarsi" del loro sangue. A questo punto la vittima avrebbe consegnato il cartoncino al partecipante, che sul retro avrebbe trovato la quantità di Punti Sangue ottenuti che potevano nascondere anche sorprese ed effetti particolari.