

LA SAGA DI NIMEA

Basic Rules

Tempi e modi di gioco

All'inizio di ogni evento lo Staff si prodiga per avvisare i giocatori di tutte le particolarità dell'evento stesso, che riguardano gli aspetti delle tempistiche, degli spazi utilizzabili e di eventuali variazioni al gioco stesso. Di norma è richiesto di permanere nell'area di gioco dal "**In Gioco**" al "**Fuori Gioco**", momento in cui si possono dismettere le vesti del personaggio. Dopo il FG è possibile concludere scene già iniziate, non è possibile iniziarne di nuove. Le tempistiche del FG sono dettate da questioni narrative, per cui è necessario impegnarsi a rispettarle gestendo i ritmi di gioco correttamente dopo che sarà divenuto chiaro quando l'evento sta per finire

La Scena

La Scena inizia per il vostro personaggio quando ne prendete parte e termina quando il personaggio non ne fa più parte o quando effettivamente si conclude. Esistono due tipi di Scene: la Scena di Combattimento e la Scena Libera. La distinzione ha una funzione tecnica che influisce sull'utilizzo di svariate Abilità.

Il combattimento

Il combattimento è una componente fondamentale di ogni LARP e come tale segue fondamentali regole di sicurezza e di gioco:

- è vietato colpire collo, faccia, inguine e mani
- è vietato combattere corpo a corpo con armi non imbottite (quindi non è possibile bloccare una spada con un arco)
- il combattimento deve essere bello da vedere, questo non significa che chiunque impugni un'arma debba aver preso lezioni di scherma ma molto più semplicemente chiediamo di simulare le armi come quello che realmente sono, quando colpisco con una spada sto brandendo un pezzo di metallo affilatissimo e non un tubo di gomma che dichiara un tot di danno
- il combattimento deve essere verosimile, come sopra menzionato chiediamo di inscenare sempre uno scontro reale simulando pesi delle armi realistici e ferite dolorose

Come già scritto all'inizio di questo regolamento il nostro obiettivo è creare cose belle da vedere, combattimenti scenici e spettacolari sono belli sia per chi li vede che per chi li interpreta.

Punti Ferita e “Fin di Vita”

Ogni personaggio possiede di base 2 Punti Ferita (PF) a-locazionali, questo significa che la ferita si subisce indipendentemente da dove si riceve il colpo.

Quando un personaggio viene ferito diventa mano a mano più dolorante e debole ed è opportuno interpretare questa fatica quando si viene feriti.

Nel caso in cui il personaggio si trovi ad avere 0 PF, qualsiasi sia il motivo, egli è considerato in "Fin di Vita", in questo stato potrà al massimo rantolare o strisciare per pochi metri, non potrà parlare e non potrà muoversi.

Lo status in "Fin di Vita" verrà mantenuto fino a quando un curatore non presterà le dovute attenzioni alle ferite che sono state inferte e

le avrà sanate riportando il personaggio ad almeno 1 PF.

Vi sono particolari eccezioni nelle quali sarà possibile infliggere al proprio nemico il "colpo di grazia", ovvero un colpo portato in modo teatrale seguito dalla chiamata "MORS CERTA" che porta alla morte del personaggio. (volutamente non sono inserite tempistiche, si tratta degli ultimi momenti di un personaggio ed è quindi prioritario rendere giustizia alla scena).

Attenzione: i momenti nei quali sarà possibile infliggere colpi di grazia e più in generale morire saranno sempre indicati dallo staff.

Morte del personaggio

Come sopra accennato vi sono particolari momenti, scene o combattimenti, nei quali è possibile infliggere il colpo di grazia attraverso la chiamata "MORS CERTA". Alla sua morte viene concesso ad ogni personaggio dalla propria divinità un **ultimo desiderio**, questo desiderio può **ad esempio** essere di affrontare in duello la propria nemesi o il proprio migliore amico un'ultima volta, questi duelli saranno dei duelli prettamente scenici con finale già deciso (lo decidono assieme le due parti prima di cominciare, il personaggio non avrà modo di salvarsi durante essi ma potrà ad esempio provare a sconfiggere l'odiato nemico (se il giocatore che interpreta il nemico è consenziente può anche decidere di farsi uccidere in modo molto scenico e porre fine alla faida con la morte di entrambe le parti).

Attenzione: i momenti nei quali sarà possibile infliggere colpi di grazia e più in generale morire saranno sempre indicati dallo staff.

NOTA: i PG potranno morire anche per interazione col Nulla.

Il Nulla

In **gioco** il Nulla è rappresentato da un PNG (Personaggio Non Giocante) che può comparire nei casi nei quali potrebbero esserci delle morti, se il Nulla si avvicina al vostro personaggio e lo tocca il personaggio **cessa di esistere** e non vi è alcun modo di riportarlo in vita.

“MORS CERTA!”

"MORS CERTA": questa chiamata **uccide** il bersaglio se il colpo che porta la chiamata ne porta a 0 PF o se il bersaglio è già in "Fin di Vita". La chiamata deve essere accompagnata da gesti scenici che facciano capire la potenza e gravità del colpo.

Attenzione: i colpi d'arma che accompagnano questa chiamata causano il loro normale danno, quindi non uccidono se non mandano a 0 PF, che per il resto vengono scalati normalmente.

Colpire alle Spalle

Esistono dei personaggi estremamente letali quando riescono a cogliere i propri nemici di sorpresa. Vi sono due situazioni di gioco nelle quali uno specifico gesto comporta specifici danni:

- essere accoltellati alle spalle: **4 danni**, in questo caso l'aggressore deve mimare una coltellata alla schiena del bersaglio, se possibile simulando proprio il passaggio del pugnale da parte a parte della pancia/petto. Il bersaglio a sua volta è bene che interpreti lo stupore e il danno subito.

- Essere sgozzati: si va **immediatamente a 0 PF** entrando quindi nello stato di in "Fin di Vita", in questo caso l'aggressore simula il taglio della gola del bersaglio che cade a terra inerme.

Attenzione: per compiere queste azioni bisogna disporre delle giuste abilità, **gli altri personaggi semplicemente colpirebbero qualcuno così**.

Vi sono speciali casi nei quali interpretare questi due tipo di aggressione potrebbe risultare troppo pericoloso (vedi ad esempio scene al buio o in zona con scarsa illuminazione) o ancora momenti nei quali l'aggressore non se la sente di interpretare una scena forte come un assassinio; in questi casi e solamente in questi è possibile avvicinarsi da dietro al proprio bersaglio e utilizzare la frase "ALLE TUE SPALLE!", il bersaglio in questo caso dovrà girarsi e subire la oltellata in gola o in pancia senza reagire.

Armi e armature

DANNI DELLE ARMI	
Tipo di arma	Danni
Arma a una mano	1 danno
Armi a due mani	2 danni
Archi e balestre	3 danni

PUNTI FERITA AGGIUNTIVI DELLE ARMATURE		
Tipo di armatura	Esempio	Bonus
Leggera	Cuoio morbido coprente (petto + braccia + gambe); Gambeson coprente; pettorina di cuoio battuto.	+2 PF
Media	Cuoio battuto coprente; pettorina di metallo.	+4 PF
Pesante	Metallo coprente; cotta di maglia.	+6 PF

Stati di gioco

Vengono usati i seguenti segnali per indicare un personaggio Nascosto o Fuori Gioco.

È possibile Nascondersi soltanto indossando armature leggere.

NASCOSTO: Un personaggio Nascosto risulta invisibile agli altri personaggi **dai quali è parzialmente o totalmente oscurato**.

Per Nascondersi un personaggio deve **tirare su il cappuccio del proprio mantello** (è necessario avere un cappuccio) in modo da nascondere il proprio viso e rimanere fermo in una zona oscurata.

Per nascondersi occorre farlo senza essere visti alzare il cappuccio. Qualunque azione diversa dallo stare immobili farà perdere questo status e vi renderà nuovamente visibili a chiunque.

FUORI GIOCO: la persona ha la mano aperta alzata, questo stato viene usato solo dallo staff per indicare che nella fiction non c'è nessuno dove essi si trovano, non interpretano nessuno e **vanno ignorati**.

Se vedete dei membri dello staff in disparte che osservano una scena senza farne parte e in silenzio essi sono FG e vanno ignorati, sono probabilmente lì per questioni tecniche o logistiche.

Incantamenti

NERO: Nautilia

MARRONE: Caliba

BIANCO: Eliopoli

Le armi incantate infliggono 3 danni.

Una volta che l'incantamento ha fine basta rimuovere il nastro che avvolge l'arma.

Le armi incantate possono essere utilizzate soltanto dai fedeli della divinità che l'ha incantata, i fedeli di altre divinità non possono impugnarle, è per loro fisicamente impossibile (dolore, visioni orribili, essere scaraventati a terra, paura, confusione, interpretate la cosa come meglio preferite).

Le reliquie sono a tutti gli effetti delle armi incantate in cui a cui il nastro non viene mai levato.

Guarigione

Tutte le cure che avvengono attraverso miracoli o incantesimi vi curano di 1 PF e sono solitamente istantanee.

Solamente i cerusici sono in grado di riportarvi al pieno delle vostre forze dopo un'adeguata interpretazione delle cure.

I Mostri

I Mostri sono creature terrificanti chiaramente non umane le quali seguono una serie di regole speciali:

- infliggono sempre 3 danni coi loro colpi
- anche quando i colpi vengono parati, questi sono di una forza devastante e la cosa va inscenata a dovere

Le Safeword

Le seguenti sono delle parole di sicurezza che servono a regolare l'intensità dell'interpretazione.

- Vacci piano:** è un **ordine** da parte di chi utilizza la safeword a **ridurre** l'intensità della scena (es. se si sta tenendo un polso, lasciarlo).
- E' tutto qui:** è un **invito** da parte di chi utilizza la safeword a **aumentare** l'intensità della scena, non è obbligatorio.

Pozioni e Veleni

Le pozioni sono differenziate in base al colore dell'acqua colorata al loro interno e dalla dimensione, dividendosi in minori e maggiori:

- ROSSO ripristina 2/tutti i PF in base alla dimensione.
- BLU aggiunge +2/+4 PF in base alla dimensione;
- VERDE piccola è inutile, grande annulla l'effetto di un veleno

I veleni sono differenziati dal gusto;

- COLA - il personaggio è credulone e distratto fino a fine evento
- AMARENA - il personaggio è innamoratissimo della prima persona vista dopo l'ingestione finché non riceve un antidoto

Le bombe venefiche sono piccole palline fumogene che influenzano chiunque ne senta l'odore con un effetto in base al colore

- BLU - il personaggio si affatica velocemente, non può correre e combatte/lancia incantesimi con estrema difficoltà, fino alla fine della scena.