

Comincia da qui!

LA SAGA DI NIMEA

LOTTE FRA SUPERBI DEI ED ECCELLENTI CAMPIONI

SET I: REGOLAMENTO DI GIOCO



Un larp fantasy classico rivisto con un gusto moderno.
Unisciti a noi nella battaglia per Nimea e rendi
giustizia a quei mondi fantastici che immaginavi così
nitidamente quando eri adolescente



OMNIA Larp

LA SAGA DI NIMEA è un evento larp fantasy di OMNIA LARP

LA SAGA DI NIMEA

Un evento di
OMNIA Larp

Regolamento di gioco

Prefazione

Una piccola premessa prima di tutto: OMNIA si pone come principale obiettivo quello di portare un gioco bello da vedere e da vivere, l'interpretazione delle scene ha più importanza dei numeri. Durante la lettura di questo regolamento troverete spesso degli ammiccamenti all'interpretazione nelle scene, le quali saranno sempre favorite contro il rigido rispetto di meccaniche e tempistiche proprio perché non vogliamo che ci si metta a contare danni, Punti Ferita, secondi e minuti ma ci auguriamo anzi che i partecipanti ai nostri eventi diano il giusto spazio all'interpretazione del proprio personaggio e soprattutto a godersi le scene.

LA SAGA DI NIMEA

Un evento di
OMNIA Larp

Regolamento di gioco

Regolamento di: Gianmaria
Dotto; Giulio Zilli
Grafiche: Beatrice Manzoni,
Giulio Zilli

OMNIA Larp 2024, versione 1.3

Questo manuale contiene tutto ciò che ti serve conoscere per partecipare a un evento de La Saga di Nimea, altri tratti del personaggio quali Abilità o Background ti saranno forniti nella tua Scheda a Creazione Personaggio ultimata sulla base delle tue risposte al questionario dedicato ed eventuali informazioni ulteriori ti saranno comunicate all'evento stesso prima di cominciare a giocare.

Se desideri consultare tutte le Abilità acquistabili dai personaggi, potrai farlo nella sezione dedicata sul sito dell'evento:

www.omnialarp.com/abilita

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	3
Background.....	3
Abilità	3
Personaggi di genere diverso dal proprio.....	3
TEMPI E MODI DI GIOCO	5
La Scena	5
Il combattimento	5
Punti Ferita e Fin di Vita	5
Morte del Personaggio	6
Colpire alle Spalle	7
SAFWORD	8
STATI DI GIOCO E AZIONI PARTICOLARI	10
Stati di Gioco	10
Guarigione	10
Scassinare	10
Furti	11
Valore delle monete	11
EQUIPAGGIAMENTO	11
Armi	11
Armature e scudi	11
LA MAGIA	12
Lanciare un Incantesimo	13
Pergamene.....	13
Alchimia.....	13
I MIRACOLI	14
Invocare i Miracoli	14
Gli Incantamenti	14
Le Reliquie.....	15
I RITUALI	16
RELAZIONARSI COI SIRE	17
Il Favore Divino	17
Il Nulla	17
POZIONI E VELENI	18
Le Bombe Venefiche	18
Creare Pozioni e Veleni	18
Creare Bombe Venefiche	19
Le pozioni e i veleni	19
I MOSTRI	20



Creazione del Personaggio

Background

Per prima cosa ti sarà richiesto di compilare un questionario attraverso il quale avremo modo di esplorare insieme il personaggio che stai andando a creare nella Saga di Nimea; esso non è altro che un elenco di domande mirate a delineare gli aspetti che crediamo siano maggiormente essenziali nella creazione di un nuovo personaggio, con aspetti tecnici (il nome, la Scheggia di appartenenza, le abilità scelte) e narrativi (il passato, i legami).

È importante sottolineare che, sebbene il questionario sia pensato per fornire il minimo utile per cominciare, è possibile ampliare la storia del personaggio sia prima che dopo averlo portato in gioco.

Abilità

Dopo aver messo nero su bianco le informazioni essenziali è il momento di passare alla scelta delle abilità, di base ogni personaggio sa leggere e scrivere la lingua comune e chiunque è in grado di brandire armi ad una mano (spade, pugnali, mazze, martelli, asce). Per compiere azioni più complesse come lanciare incantesimi o indossare pesanti armature è necessario possedere la giusta abilità, che può essere scelta dall'Albero delle Abilità quando si hanno i giusti prerequisiti.

Ogni PG è creato con 5 abilità qualsiasi (basta soddisfare i prerequisiti: non importa l'albero!) e ogni evento al quale parteciperà gli permetterà di acquisirne di nuove.

Ad ogni evento vi verrà segnalato quante nuove abilità garantisce la partecipazione all'evento stesso.

Potrebbe capitare che durante il corso di un evento un personaggio perda o acquisisca nuove abilità, queste non conteranno mai al fine di quelle acquistabili fra gli eventi.

(Es. possiedo 6 abilità, durante l'evento ne perdo una, a fine evento potrò acquisirne due nuove poiché l'evento ne garantisce due, non 3 per compensare quella persa e non potrò acquisire nuovamente l'abilità persa, si potrà acquisire nuovamente solo in gioco. Viceversa se durante l'evento acquisisco un'abilità a fine evento potrò comunque acquisire due nuove abilità).

Interpretare un personaggio di un genere diverso dal proprio

Il larp ci da la possibilità di interpretare innumerevoli versioni di noi stessi, in alcuni casi anche esplorando generi in cui non ci identifichiamo nella nostra quotidianità. Sebbene la Saga di Nimea sia un mondo di eroi ed eroine ispirato ai miti della classicità in cui è spesso presente un forte binarismo di genere, non è assolutamente nostra intenzione rinforzarlo al di fuori del gioco motivo per cui ci teniamo a favorire una distinzione chiara, qualora necessario, tra il genere dell'interprete e quello del personaggio. Al fine dunque di preservare con la maggiore efficacia la sospensione dell'incredulità al nostro larp chiediamo due accorgimenti.

Si prega dunque chiunque interpreti un personaggio di genere diverso dal proprio di:

- presentare preventivamente allo staff delle foto del trucco e del costume del personaggio, ai quali ci riserviamo di richiedere modifiche e di contribuire in loco, se necessario;
- inserire nel proprio costume un fiocco o nastro ben visibile di colore blu se ci si deve riferire al personaggio con pronomi maschili o bianco se femminili. Questo permetterà agli altri giocatori di evitare continue correzioni che spezzano il ritmo del gioco. Sarà inoltre possibile, se lo si desidera per questioni narrative, levare se necessario il fiocco, lasciando in tal caso che comincino ad esserci in gioco dubbi sull'identità di genere del personaggio.

Tempi e modi del 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 "FUORI GIOCO" è possibile concludere giocate già iniziate, non è possibile iniziarne di nuove. E' anche possibile chiedere di volta in volta durante il gioco ad un membro dello Staff, di poter fare un'eccezione a questa regola generale.

La Scena

Durante la partita ogni situazione nella quale il vostro personaggio si trova fa parte di una 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. Noterete che alcune abilità specificano l'utilizzo per scena, altre invece specificano anche il tipo di scena.

Il combattimento

Il combattimento è di certo una componente fondamentale di ogni LARP fantasy 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 certo danno;
- il combattimento deve essere verosimile, come sopra menzionato chiediamo di simulare sempre uno scontro reale con pesi e ferite reali.

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 sanerà 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 formula "MORS CERTA" che porta alla morte del personaggio. (volutamente non sono inserite tempistiche, rendete bella la 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 formula specifica (o "chiamata") "MORS CERTA".

Fatta eccezione per interazioni con una specifica entità (vedi sezione Il Nulla), i personaggi de "La Saga di Nimea" non possono mai morire di morte violenta (è sempre possibile uccidere il proprio personaggio se l'interprete lo desidera).

L'unico momento in cui un colpo può essere mortale e quando questo è portato da un personaggio che ha pronunciato delle parole specifiche (la cosiddetta "chiamata") accompagnando il colpo. Questa chiamata di norma non è mai utilizzabile dai personaggi, fatta eccezione per eventuali regole speciali che consentono di fare altrimenti.

- MORS CERTA: questa chiamata pone fine alla vita del bersaglio se il colpo che porta la chiamata porta a 0 i PF del bersaglio o se il bersaglio è già in "Fin di Vita". La chiamata deve essere accompagnata da gesti scenici che facciano capire la sua potenza e gravità.

Attenzione: i colpi d'arma che accompagnano questa chiamata causano il loro normale danno.

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 dalle 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.

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: 6 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 punti ferita entrando quindi nello stato di in "Fin di Vita", in questo caso l'aggressore mima il taglio della gola del bersaglio che a sua volta cade a terra inerme.

Attenzione: per compiere queste azioni bisogna disporre delle giuste abilità.

Vi sono speciali casi nei quali interpretare questi due tipi 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 coltellata in gola o in pancia senza reagire.

Saferword

Ai fini di rendere il gioco più intenso, questo LARP utilizza delle parole di sicurezza atte a regolare l'intensità delle scene. Va tenuto bene a mente che queste "safeword" sono degli strumenti che sono fatti per essere usati e che anzi non c'è nulla di male a (ed è anzi consigliatissimo) usarli o riceverli.

Siamo persone adulte e responsabili che sono ben consapevoli dei propri limiti e di quali comportamenti possano essere rischiosi e/o spiacevoli e la presenza di una rete di sicurezza come queste safeword vuole essere un invito ad osare di più (ovviamente nei limiti del buonsenso) ed eventualmente regolarsi poi.

Qualora una situazione costituisca un problema grave o un pericolo reale, è dovere di tutti i partecipanti smettere di giocare finché la crisi non sarà rientrata.

VACCI PIANO: Questa formula va utilizzata nei casi in cui la situazione che si è creata arrechi un grosso disagio o metta in pericolo la propria salute. Questa safeword è un ordine che deve essere eseguito all'istante dal ricevente che dovrà ridurre istantaneamente l'intensità della scena, senza che questa sia necessariamente interrotta ma affinché essa risulti accettabile per chi ha utilizzato la safeword.

(esempio.: una persona ne sta prendendo un'altra per il bavero, urlandole contro a qualche centimetro dalla faccia, e la persona

oggetto delle urla si sente a disagio per l'intensità della scena, ed esclama dunque le parole "VACCI PIANO", l'altra persona esegue l'ordine impartito e riduce l'intensità della scena, continuando magari ad urlare ma tenendo la persona per il polso, lasciando una certa distanza tra i due, qualora questo non basti sarà dunque necessario un altro vacci piano per concludere definitivamente la scena.)

E' TUTTO QUI : Questa parola di sicurezza è un invito ad aumentare l'intensità della scena (ad esempio con una fisicità più realistica o alzando il tono della voce), palesando il proprio esplicitando ad una giocata più forte. Data la natura consensuale della safeword, è consigliato utilizzarla senza particolari scrupoli poiché essa rappresenta una richiesta che l'interlocutore o gli interlocutori hanno la piena libertà di soddisfare o meno.

(tornando all'esempio di prima: un personaggio è assolutamente furibondo per il comportamento di un altro e ci litiga, l'interprete però non conosce chi gioca l'altro personaggio ed imposta dunque la scena in modo molto cauto, parlando con tono sommesso ed evitando il contatto fisico. L'altra persona vuole una scena più forte e dice "è tutto qui?", portando il personaggio adirato a prendere l'altro per il bavero ed urlargli addosso con veemenza)

Stati di Gioco

Sebbene questo larp segua la logica di "Quel Che Vedi E' Quel Che Hai", rappresentando noi un fantastico è necessario concordare dei sistemi extra-diegetici per indicare nella fiction certe specifiche azioni o situazioni.

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

NASCOSTO: Un personaggio Nascosto risulta invisibile agli altri personaggi.

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 o muoversi lentamente in una zona d'ombra.

Per nascondersi è necessario indossare indumenti scuri. Qualunque azione diversa dalle due sopra citate farà perdere questo status e renderà nuovamente visibili a chiunque. È possibile Nascondersi indossando al massimo armature leggere.

Attenzione: un personaggio visibile con il cappuccio in testa non è nascosto, bisogna essere sempre oscurati e attivamente coperti da qualcosa (pareti, alberi. ecc.)

Esempio: se un personaggio sta sullo stipite di una porta ad origliare quello che accade dentro una stanza, chi è all'interno non potrà vederlo perché in zona d'ombra e coperto da una parete ma se qualcuno arriva dalla direzione opposta il personaggio non risulterà a quest'ultimo nascosto poiché da

quel lato nulla lo sta nascondendo.

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 stanno interpretando un personaggio.

Se vedete dei membri dello staff in disparte che osservano una scena senza farne o prenderne parte e in silenzio essi sono FUORI GIOCO anche se non hanno la mano alzata, molto spesso in questo caso noterete che lo staff non sarà propriamente in costume proprio perché non in gioco.

Guarigione

Durante il gioco inevitabilmente incontrerete degli ostacoli, taluni potranno anche nuocere alla vostra salute (IN GIOCO chiaramente!), vi saranno però dei personaggi in grado di curare gli altri. Le cure possono essere giusto palliative o proprio totali. 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.

Scassinare

Può capitare che particolari casse o porte siano chiuse da serrature, esistono persone che sono in grado di eludere queste misure di sicurezza ed accedere a ciò che esse proteggevano.

La meccanica dello scassinare si traduce in speciali lucchetti a combinazione che potranno essere trovati IN GIOCO a protezione di qualcosa, i giocatori in possesso dell'abilità scassinare riceveranno ad inizio evento un compendio contenente, per ogni lucchetto, contraddistinto da un numero (visibile FUORI GIOCO), una serie di combinazioni delle quali solamente una è corretta. La difficoltà della serratura da scassinare sarà indicata dal numero di combinazioni possibili fra cui scegliere.

Furti

Potrà capitare nel corso del gioco che si desideri sottrarre un oggetto ad un altro personaggio, per fare ciò è semplicemente necessario rubare il dato oggetto, facendo ovviamente intenzione a non ravanare in scarselle o altri contenitori chiaramente fuori gioco.

Valore delle monete

Trovandovi in un nuovo mondo le monete che troverete non hanno un valore predefinito in quanto non provengono da nessuno delle vostre Schegge ma sono monili di un piano dimensionale che per voi è sconosciuto, magari però ciò che per voi è un monile per altri potrebbe essere un tesoro, tutto può variare in base al mercante che trovate o agli accordi che riuscite ad ottenere.

Equipaggiamento

L'equipaggiamento comprende tutto ciò che il personaggio ha con sé: armi, armatura, denaro, monili vari ed eventuali.

Tutto ciò che viene fornito dallo staff ad inizio evento deve essere opportunamente tornato allo staff a fine evento. (quindi monete ed eventuale oggettistica).

Alla creazione del proprio personaggio non vi è limite di monete da spendere, a testimonianza del fatto che la propria Scheggia finanzia l'invio di uomini.

In gioco se il personaggio deve acquistare altro equipaggiamento, al di fuori di artefatti e oggetti consumabili (vedi sotto), gli sarà sufficiente richiederlo alla propria Scheggia ed essa glielo fornirà, dopotutto siete i campioni inviati alla conquista di un mondo nuovo e sconosciuto, supportarvi economicamente è il minimo.

Armi

Per il combattimento vengono utilizzate armi da LARP, ovvero riproduzioni in materiali morbidi di armi bianche. Lo staff prima di ogni evento eseguirà un controllo per verificare che le armi siano sicure ed utilizzabili.

Tutte le armi ad una mano, quindi impugnate ad una mano, e i bastoni causano 1 danno.

Tutte le armi a due mani, quindi impugnate a due mani, causano 2 danni.

Archi e balestre causano 3 danni.

Armature e scudi

Esistono vari tipi di armatura: leggera, media, pesante; ognuna in grado di offrire un diverso tipo di protezione al proprio utilizzatore. In linea di massima se un materiale ti copre poco scala alla classe precedente. Le protezioni non sono cumulabili.

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
Media	Metallo coprente; cotta di maglia.	+6 PF

Gli scudi permettono di bloccare i colpi inferti dai nemici; è necessaria un'abilità per poterli utilizzare e possono essere usati assieme ad armi ad una mano.

Altezza massima scudo: 120 cm

Alcuni individui sono in grado, dopo anni di studio, di attingere potere dagli Ergoroi che attraversano tutto il mondo, questo permette loro di lanciare incantesimi.

Le cerchie della magia sono 3: incantesimi base, incantesimi avanzati e incantesimi antichi; essi corrispondono alla potenza degli incantesimi e alla loro difficoltà sia in termini di utilizzo che in termini di potere richiesto.

Esiste un ulteriore tipo di incantesimo chiamato incantesimo leggendario. Questo tipo di incantesimo non può essere imparato da libri comuni (quindi non esiste una lista pubblica) ma può essere imparato solamente in gioco, dopo aver appreso l'utilizzo degli incantesimi antichi. Ogni personaggio può apprendere e lanciare soltanto 1 incantesimo leggendario quindi bisogna anche decidere bene perché una volta appreso uno non se ne possono apprendere altri. Non è possibile lanciare più di un singolo incantesimo a scena. Non è possibile lanciare incantesimi Avanzati, Antichi o Legendari se si indossano armature di qualsiasi tipo. È possibile lanciare incantesimi Base indossando al massimo armature leggere. Per lanciare incantesimi di qualsiasi cerchia è necessario utilizzare un grimorio.

La durata degli effetti degli incantesimi che prevedono una durata, a meno che non sia diversamente specificato (in questo caso sarà vostro dovere farlo capire al bersaglio), è sempre di una scena.

TABELLA DEGLI INCANTESIMI

Livello di incantesimo	Lanci al giorno
Incantesimi Base	1 a scena
Incantesimi Avanzati	2 al giorno
Incantesimi Antichi	1 al giorno
Incantesimi Legendari	1 a evento

Gli incantesimi, soprattutto quelli potenti, assorbono molta energia, è come fare una corsa, a volte una maratona in pochi secondi, interpretatelo a dovere.

Lanciare un incantesimo

Per lanciare un incantesimo è necessario pronunciare la corretta formula ovvero: Parola di Potere + effetto del proprio incantesimo. Al di là della parola di potere, che rimane la stessa per incantesimi della stessa cerchia, c'è la seconda parte della formula che è quella che ne descrive l'effetto. Più è potente l'incantesimo più complicata è la formula; è obbligatorio utilizzare un grimorio per evitare figuracce (nonché il fallimento dell'incantesimo). Incantesimi antichi e legendari richiedono l'utilizzo di prop per rendere la scena ancora più significativa ed epica (parlatene con lo staff prima dell'evento). Essere colpiti durante la recitazione della formula la interrompe, questo è valido anche per effetti mentali, non solamente quelli fisici.

Attenzione: nel caso in cui l'incantesimo venga interrotto esso conta comunque al fine del numero di incantesimi lanciabili per scena/giornata.

Se un incantesimo ha un bersaglio preciso l'incantatore lo indicherà o comunque renderà chiaro chi sia il suo bersaglio. Se un incantesimo ha come bersaglio un gruppo di persone esso conterà come bersagli validi tutti coloro che sono di fronte all'incantatore (in linea di vista), se vi sono circostanze nelle quali sarebbe palese subire gli effetti di un incantesimo anche se alle spalle o di fianco ad un incantatore, subitelli (l'incantatore è circondato da nemici e lancia un incantesimo per addormentare tutti o scaraventare tutti a terra). In linea di massima usate il buon senso.

In ultimo, gli incantesimi, soprattutto quelli potenti, assorbono molta energia, è come fare una corsa, a volte una maratona, in pochi secondi, e ciò va interpretato a dovere.

L'Antica Lingua

La lingua antica è un idioma potente e temuto che tutti vedono come la lingua della magia. Qualsiasi parola pronunciata in Lingua antica ha del potere e pronunciarla costa sempre energie, sia mentali che fisiche, per questo motivo tutti i testi vengono tradotti nel linguaggio comune e pochissime persone, che hanno studiato e si sono addestrate per innumerevoli anni, hanno le capacità e, a volte, l'ardore, di pronunciarle, scatenando portentosi incanti.

Le Pergamene

Le Pergamene sono oggetti estremamente potenti che permettono anche a chi non è un incantatore di avvalersi di incantesimi altrimenti irraggiungibili, questo però può essere fatto solamente dopo anni di studio e con una attenta conoscenza dell'Antica Lingua. Esse si riconoscono in quanto presentano la formula dell'incantesimo, la parola di potere e l'effetto e sono sempre dei fogli A4 anticati.

L'Alchimia

Vi sono sapienti che dedicano la propria vita allo studio delle pozioni e dei loro effetti, queste persone sono in grado di creare e riconoscere questi miscugli ed utilizzarli nel momento più opportuno. La distinzione delle pozioni viene fatta attraverso i colori, tutte le pozioni sono sicure da bere (utilizziamo coloranti alimentari ipoallergenici e acqua) e vengono fornite dallo staff ad inizio evento e devono essere tutte restituite a fine evento. (il personaggio non le perde ma questo ci permette di sostituirle con altre nuove e sicure da bere).

Attenzione: IN GIOCO solamente chi possiede le dovute abilità è in grado di riconoscere le pozioni, FUORI GIOCO è bene che tutti conoscano a che colore corrisponde cosa in modo da poterne simulare gli effetti IN GIOCO quando l'intruglio viene bevuto.

Vi sono persone estremamente devote al proprio Sire che sono in grado di convogliare una minima parte del suo potere in ciò che viene comunemente definito Miracolo.

Esistono due livelli di miracoli: i miracoli inferiori e i miracoli superiori.

Analogamente a ciò che accade per gli incantesimi anche per i miracoli ne esiste un'ulteriore tipologia, molto rara, che può essere appresa solamente per volere della divinità dopo esserne diventati i favoriti.

Questi Miracoli Inconcepibili da mente mortale possono essere utilizzati solamente fintanto che si ha il favore della divinità che li ha concessi e come per gli incantesimi solamente uno può essere appreso per personaggio. Non è possibile invocare più di un miracolo a scena.

Non è possibile invocare miracoli Superiori se si indossano armature pesanti o si utilizzano scudi (questa regola varia nel caso in cui il personaggio possieda l'abilità paladino).

La durata degli effetti dei miracoli, a meno che non sia diversamente specificato (in questo caso sarà vostro dovere farlo capire al bersaglio), è sempre di una scena.

I miracoli, soprattutto quelli potenti, assorbono molta energia, è come fare una corsa, a volte una maratona in pochi secondi, per favore interpretatelo a dovere.

Invocare i Miracoli

Per invocare un miracolo il fedele deve pregare la propria divinità richiedendo l'effetto che desidera, se il fedele non è in grado di farlo l'effetto non si applica.

Essere colpiti durante la preghiera la interrompe, questo è valido anche per effetti mentali, non solamente quelli fisici.

I miracoli possono essere invocati solamente su altri personaggi, non su se stessi.

Nota bene: nel caso in cui il miracolo venga interrotto esso conta comunque al fine del numero di miracoli invocabili per scena/giornata.

Se un miracolo ha un bersaglio preciso il sacerdote lo indicherà o comunque renderà chiaro chi sia il suo bersaglio.

Se un miracolo ha come bersaglio un gruppo di persone esso conterà come bersagli validi tutti coloro che sono di fronte al sacerdote (in linea di vista), se vi sono circostanze nelle quali sarebbe palese subire gli effetti di un miracolo anche se alle spalle o di fianco ad un sacerdote, subiteli. In linea di massima usate il buon senso.

TABELLA DEI MIRACOLI

Livello del miracolo	Lanci al giorno
Miracolo Inferiore	1 a scena
Miracolo Superiore	3 al giorno (1 se Paladino)
Miracolo Inconcepibile	1 a evento

Gli Incantamenti

Gli Incantamenti sono uno speciale tipo di miracolo che va a potenziare i colpi che le armi sono in grado di sferrare e hanno una durata che varia in base alla potenza del miracolo stesso.

Un'arma Incantata la si riconosce poiché presenta un nastro colorato avvolto attorno ad essa, esso riprende i colori di una delle Schegge, testimoniando la divinità che ha benedetto l'arma. 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).

I colori dei nastri degli incantamenti sono quelli caratteristici delle reverse Schegge, come da guida ai costumi (blu Caliba; bianco Eliopoli; nero Nautilia).

Quando si utilizza un'arma incantata, è necessario invocarne il nome all'inizio prima di sferrare il primo colpo con essa. Il nome non è davvero importante e può essere deciso dall'interprete, l'importante è rendere

chiaro che si sta parlando della propria arma ed attrarre l'attenzione su di essa (es. "trema mortale di fronte all'affilata lama di Forgiavedove).

Le Reliquie

Le reliquie sono possenti armi che possiedono costantemente l'effetto di un incantamento e il conseguente nastro colorato.

Le Reliquie ovviamente hanno un nome che resta sempre lo stesso, in maniera tale che al medesimo oggetto ci si abitui a collegare l'incantamento.

I Rituali Magici e i Rituali Sacri

I Rituali Magici e i Rituali Sacri sono speciali forme di Incantesimo/Miracolo attraverso i quali è possibile fare potenzialmente qualsiasi cosa, la loro potenza è tale da richiedere più persone per essere eseguiti e da presentare sempre ed inevitabilmente un rischio per i partecipanti. Per eseguire un rituale è sempre necessaria la presenza di un membro dello staff che assisterà e al termine indicherà la buona riuscita o meno e vi descriverà gli effetti.

Ogni rituale è formato da: il testo che verrà declamato dai ritualisti/liturgisti e che descrive anche eventuali azioni da compiere, gli oggetti di scena che verranno utilizzati durante il rituale (candele, fumogeni, carta lampo, monili vari) e un dato numero minimo di partecipanti al rituale, il quale sarà indicato nel testo del rituale stesso.

Inoltre, nel testo sarà presente anche una parte sigillata con un sigillo in ceralacca, che dovrà essere rotto dall'officiante alla fine del rituale per comprenderne le conseguenze, forse liete... o forse nefaste.

È il colore dello stesso sigillo a indicare la difficoltà del Rituale, che indica grossomodo quante persone servono affinché il rituale sia relativamente stabile; solo le persone che davvero si intendono di questo genere di cose sanno stabilire a colpo d'occhio la difficoltà di simili funzioni.

Ad un qualsiasi Rituale può partecipare potenzialmente chiunque abbia anche solo una tra le abilità Incantatore e Sacerdote, ma sebbene in molti sono in grado di fornire la propria energia per il corretto svolgimento del rituale, solo in pochi sono specializzati in questo genere di arte, motivo per cui un personaggio ogni tre dovrà avere l'abilità Liturgista nel caso di un rituale Sacro e Ritualista nel caso di un rituale Magico. Questo significa che senza Liturgisti o Ritualisti Sacerdoti o Incantatori da soli non possono officiare un rituale.

Nota: Celebrare un rituale Sacro come una messa o un rito sacrificale può diventare, oltre una scena evocativa, occasione per avvicinarsi alla propria divinità chiedendone il favore; si sa che i Sire sono volubili e che i risultati possono essere diversi da quelli previsti ma più ci si dimostra credenti e più è possibile ottenere grandi ricompense.

Scrivere i rituali

Qualora un personaggio lo desideri, può passare i mesi che in genere distano tra ciò che viene inquadrato in un larp de La Saga di Nimea e il successivo a preparare un rituale, per farlo sarà necessario contattare lo staff con cui verrà concordato il testo (il quale conterrà sempre un termine di tempo per dare un'idea indicativa di quando il rituale verrà effettivamente celebrato) e che preparerà l'effettiva pergamena con il sigillo.

Nella campagna che giocheremo le divinità esistono e capiterà che esse si manifestino ai mortali, solitamente per effettuare delle richieste ma anche per dare il proprio favore. Bisogna tenere bene a mente che ci si sta relazionando con esseri divini e infinitamente potenti, un singolo colpo inferto da un Sire causa la morte del personaggio (ossia la sua distruzione istantanea, l'annichilimento totale); allo stesso modo non è possibile ferire le divinità con armi comuni.

Relazionarsi come anche provare a combattere una divinità è un momento dedicato prevalentemente all'interpretazione quindi godetevole e vedrete che il favore degli dei arriverà.

Le divinità possiedono tutte un nome in Lingua Antica, esse sono in grado di pronunciarlo poichè esseri divini, qualsiasi mortale provi ad enunciare tali parole non è in grado di sostenere il potere che ne deriva e la morte è pressoché istantanea, per questo motivo sono stati creati innumerevoli epiteti nella lingua comune, tutti estremamente validi e soprattutto privi di pericolo.

Favore Divino

Come sopra menzionato, non di rado le divinità offrono il proprio aiuto e i propri favori a chi ritengono degno.

Durante il corso della sua avventura ogni personaggio avrà un secondo albero di

abilità e vantaggi ottenibili non semplicemente tra un evento e quello seguente ma attraverso gesta in favore della propria divinità o aiutando la propria Scheggia a raggiungere determinati obiettivi.

Il Nulla

Nell'intera esistenza di esseri che hanno tutto e possono fare qualsiasi cosa ne esiste una che anche essi temono, ovvero l'assenza di tutto, il Nulla. Il Nulla rappresenta un'entità che nemmeno i Sire possono contrastare, esso è completamente neutrale in quanto come assenza di qualsiasi cosa non manca di scopo. Questa entità vaga per le Schegge avviluppando ciò che incontra.

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, l'anima di quest'ultimo comincia a sgretolarsi, il personaggio muore e non vi è modo di riportarlo in vita

Pozioni e veleni

L'arte dell' avvelenare è da molti ritenuta il metodo perfetto per compiere un omicidio in quanto è quasi impossibile risalire al colpevole o trovarne traccia, vi sono persone molto esperte in questa arte. La distinzione dei veleni viene fatta attraverso i sapori di ciò che si beve, tutte le boccette di veleno sono sicure da bere (utilizziamo aromi alimentari anallergici e acqua) e vengono fornite dallo staff ad inizio evento e devono essere tutte restituite a fine evento. (il personaggio non le perde ma questo ci permette di sostituirle con altre nuove e sicure da bere).

Attenzione: IN GIOCO solamente chi possiede le dovute abilità è in grado di riconoscere i veleni, FUORI GIOCO è bene che tutti conoscano a che sapore corrisponde cosa in modo da poterne simulare gli effetti IN GIOCO quando l'intruglio viene bevuto.

Bombe Venefiche

Può capitare che infiltrarsi in un luogo per avvelenare l'acqua o passare inosservati per colpire un singolo bersaglio risulti troppo complicato; per questo motivo esistono le bombe venefiche, esse affliggono tutti coloro che sono nelle vicinanze del fumo venefico (indicativamente 4 metri di distanza). Per rappresentare le bombe si utilizzano palline fumogene, ovvero piccoli fumogeni che emettono una nuvola di fumo per qualche secondo per poi spegnersi.

Attenzione: fumogeni che hanno una durata lunga ed emettono molto fumo (quindi quelli classici) non sono bombe venefiche quindi se dura più di qualche secondo ed emette molto fumo non consideratelo come una bomba.

Attenzione: IN GIOCO solamente chi possiede le dovute abilità è in grado di riconoscere i veleni, FUORI GIOCO è bene che tutti conoscano a che colore corrisponde cosa in modo da poterne simulare gli effetti IN GIOCO quando il fumo viene inalato (non annusatelo per davvero).

Creare Pozioni e Veleni

Durante ogni evento sarà possibile, per chi dispone delle adeguate abilità, creare ed utilizzare svariati tipi di veleni e pozioni.

La creazione di qualsiasi preparato richiede tre fondamentali fattori:

- la ricetta
- i giusti reagenti (distinti in base ai colori)
- una base alchemica neutra (ovvero una boccetta con all'interno dell'acqua)

Il personaggio che vuole utilizzare le sue abilità di creazione non deve far altro che recarsi ad un laboratorio alchemico con i tre elementi sopra menzionati ed interpretare la fase di creazione del composto, una volta terminata la creazione egli lascerà la boccetta di base neutra e i reagenti utilizzati al laboratorio (vi sarà un apposito contenitore FUORI GIOCO) e preleverà

ciò che ha creato dal contenitore posto FG. Ogni laboratorio alchemico avrà una scorta di preparati di livello BASE mentre per i preparati AVANZATI vi chiediamo di contattare un Master ed informarlo del preparato che state andando a creare in modo che ve lo possa procurare. In ogni ricetta è segnalato se si tratta di composto base o avanzato.

Creare Bombe Venefiche

Le bombe venefiche seguono le medesime regole della creazione di pozioni e veleni con la differenza che dopo aver lasciato gli ingredienti utilizzati potete a tutti gli effetti utilizzare una delle palline fumogene che avete con voi.

Pozioni e veleni dovendo essere ingeriti realmente sono sempre creati pre-evento dallo staff e ricambiati dopo ogni evento dopo aver igienizzato le boccette, i fumogeni non hanno questa necessità quindi vi chiediamo di portarli se avete intenzione di utilizzarli.

Le Pozioni

Le Pozioni tipiche dell'immaginario fantasy sono rappresentate in gioco con delle boccette piene d'acqua tinta con un colorante alimentare anallergico (si può bere tranquillamente) il cui effetto in gioco è dettato dal colore e dalla dimensione e si dividono in pozioni minori, in boccetta piccola, e maggiori, in boccetta grande.

Le pozioni minori hanno i seguenti effetti:

- ROSSO - la pozione ripristina due PF a chi la beve;
- BLU - la pozione aggiunge 2 PF a chi la beve per una scena o combattimento;
- VERDE - la pozione è inutile se non viene somministrata correttamente da chi ne conosce l'utilizzo (richiede l'abilità Avvelenatore)

Le pozioni maggiori invece:

- ROSSO - la pozione ripristina tutti i PF di chi la beve;
- BLU - la pozione aggiunge 4 pf a chi la beve;
- VERDE - la pozione annulla l'effetto di qualsiasi veleno ingerito.

Ovviamente tutte pozioni vanno bevute interamente per ottenerne gli effetti.

I Veleni

I veleni sono 3, due distinti dal gusto mentre il terzo è una bomba fumogena:

- sapore di COLA - la vittima diventa credulona e distratta, come se fosse ubriaca, fino a fine evento;
- sapore di AMARENA - la vittima si innamora perdutamente della prima persona che vede, finché non riceve un antidoto;
- bomba fumogena blu: chiunque ne inali il fumo si affatica a fare anche le azioni più basilari: non può correre e combattere o lancia incantesimi con estrema fatica. L'effetto dura fino alla fine della scena.

I Mostri (e chi ci sta dentro)

Come ogni buon fantasy che sia tale nel corso delle vostre avventure a Nimea vi capiterà di incontrare creature mostruose e per nulla amichevoli, ma chi sono questi mostri? Tutti i mostri si comportano da mostri, fanno versi, strilli disumani o ruggiti bestiali e sarà palese quando si ha davanti un mostro, sia esso uno strano umanoide o una creatura mostruosa, di seguito le regole da seguire nel combattere tali esseri:

- un mostro infligge sempre 3 danni con i colpi che porta
- non attaccate il mostro alle spalle
- le creature che affrontare possiedono sempre una forza straordinaria, i cui colpi dovranno essere interpretati a dovere, anche quelli parati (ad esempio cadendo a terra o sbilanciandosi all'indietro)
- E' importante tenere a mente che sotto il costume da mostro c'è una persona, gli innumerevoli colpi che il mostro subirà possono anche non scalfirlo, ma sicuramente saranno sentiti tutti dalla persona che lo interpreta.