

LA SAGA DI NIMEA

STORIE FANTASTICHE DA MONDI ASSURDI

SET II: AMBIENTAZIONE



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

Ambientazione

LA SAGA DI NIMEA

Un evento di
OMNIA Larp

Ambientazione

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

OMNIA LARP 2023, aggiornamento
inverno 2023

Questo manuale contiene un'assaggio dell'universo narrativo in cui è ambientata La Saga di Nimea. Si tratta di informazioni generiche che sono risapute o quantomeno facili da reperire nel mondo di gioco. Qualora nel corso degli eventi emergessero informazioni che contraddicono questo documento, questo farà parte della storia che vogliamo narrare.

AMBIENTAZIONE GENERALE	2
La Sferomachia.....	2
La divisione in Schegge	2
La scoperta di Nimea	3
LA MAGIA E L'ANTICA LINGUA	4
Gli Ergori	5
L'Antica Lingua.....	5
LE SCHEGGE	6
Caliba	6
Eliopoli	6
Nautilia	7



Ambientazione generale

La Sferomachia

Poco è noto di ciò che era norma per gli Antichi Mortali: i loro racconti sono perduti, seppelliti dall'opprimente peso delle innumerevoli ere che separano il nostro presente dal loro. Ogni divinità ha sempre taciuto, anche agli adepti più fidati, particolari ulteriori alle poche informazioni generalmente conosciute su questa antica stirpe. Ciò che si sa è che il mondo degli Antichi Mortali era una Sfera, unica e compatta, la quale essi abitavano sotto la sapiente guida del Monarca e della sua stirpe, i Sire. Ciascun Sire governava un aspetto dell'esistenza dei mortali ed essi si raccomandavano a queste entità per ottenerne la benedizione.

Tutto cambiò quando il Monarca, nel suo inarrivabile ingegno, decise fosse giunto il tempo di lasciare lo scranno di Signore dei Signori che occupava per inoppugnabile diritto lasciandolo al suo Sire prediletto, una divinità il cui nome è disperso nelle ere e che è ricordata ora unicamente come Primo-Tra-Pari. Vedendosi privati dell'indiscutibile guida dell'unico essere a loro superiore i Sire accettarono a malincuore le direttive del loro sovrano ma non appena egli abbandonò la Sfera lasciandone il dominio al successore designato, dubbi e timori si fecero strada tra le divinità. Ogni scelta del Monarca nella sua perfetta onniscienza era inconfutabile

certo ma come poteva un qualunque Sire, dotato del medesimo intelletto del resto della sua stirpe, governare meglio di ciascuno dei suoi pari? E qualora ciò effettivamente non fosse in suo potere, per quale motivo non era un altro Sire a sedere al suo posto? Presto i dubbi si fecero vanità e le vanità pretese finché i Sire non raccolsero i loro più vicini fedeli e scesero in battaglia, dando inizio alla più violenta delle guerre: la Sferomachia.

La Sferomachia fu un conflitto apocalittico che interessò ogni angolo del mondo, mentre mortali e divini lottavano senza pietà alcuna per lo scranno del Primo-Tra-Pari il quale tentava disperatamente di difenderlo da ogni fronte. Mentre fratello uccideva fratello e il cielo si rivoltava a loro stessi, il Primo-Tra-Pari stesso venne assassinato, il suo corpo polverizzato da un assassino sconosciuto e il suo sangue sparso nel nome della vanagloria.

La divisione in Schegge

Nessuno reclamò l'illustre uccisione dal momento che il divino pandemonio scatenato dalla Sferomachia dovette quietarsi immediatamente quando, un'ultima volta, il Monarca giunse sulla Sfera per piangere il suo figlio caduto. Mosso da mesta delusione il Monarca scagliò un colpo sulla la Sfera con una forza tale da sbriciolarla come fosse di cristallo, dividendo il mondo in Schegge. Questo fu l'ultimo editto del Monarca: ciascun Sire

avrebbe regnato su una Scheggia che avrebbe plasmato come meglio credeva, mentre il Signore dei Signori avrebbe lasciato i suoi figli senza farvi più visita.

Poco fu il tempo che passò prima che i Sire prendessero i pochi fedeli sopravvissuti alla Sferomachia e creassero con essi un nuovo mondo; presto per gli abitanti delle Schegge gli altri Sire diventarono un ricordo lontano il quale celermente scomparve.

Il mondo conosciuto dagli abitanti delle Schegge è immagine del volere del loro Sire, unica e incontrastata divinità del suo dominio.

La Scoperta di Nimea

Grande scompiglio si è recentemente diramato nelle sacre corti dei Sire, i quali, nel loro divino intelletto, non poterono comunque prevedere la scoperta di una nuova Scheggia, un ultimo frammento della Sfera che non era stato reclamato da nessun Sire.

Dopo tempo immemore, la progenie del Monarca si riunì in Sinodo per decidere le sorti della nuova terra, che venne chiamata Nimea. Ogni Signore di una Scheggia avanzava il suo personale diritto e presto gli animi si fecero accesi, ciascuno rimandava agli ultimi voleri del Monarca una predilezione per la propria Sfera sulle altre. Al presagio di una nuova Sferomachia un Sire, il Guardapatti, Sire di Fabrica e signore delle istituzioni e del diritto, decise di rinunciare a tutte le sue brame su Nimea

e scelse di farsi baluardo di un accordo tra il resto della sua gente; nacque così il Teoconsenso, il sacro patto sottoscritto da tutti i Sire per regolamentare la disputa sul dominio di Nimea. Si tratta di un contratto incomprensibilmente complesso, che solo un intelletto divino può comprendere davvero, ma le sue leggi, così come comunicate dai Sire ai loro sudditi, consistono in:

- Ogni Sire che avanzi le sue pretese su Nimea, può tentarne la conquista esclusivamente attraverso campioni che il Sire ha nominato, i quali possono essere gli unici veicoli del suo potere.
- Nessun Sire può nuocere agli altrui campioni se non per difendere sé dai loro attacchi.
- Il signore ultimo della disputa verrà deciso dalla fede dei nimeani, quando essa risiederà tutta in un Sire solo, questo potrà reclamare Nimea.
- il Guardapatti e i suoi campioni veglieranno sul rispetto del Teoconsenso.

La magia e l'Antica Lingua

Gli Ergoroi

Tra le Schegge la magia esiste e permea parte integrante della vita dei loro abitanti, ciascuna di esse è unica sì ma l'arcano le permea tutte, attraverso i misteriosi Flussi di Magia chiamati "Ergoroi". Ogni cultura dà una connotazione diversa a questo misterioso flusso incantato ma essa ha sempre a che vedere con una fonte naturale, sia essa un fiume in piena o una luccicante miniera, essa è sempre vista come una risorsa a cui gli incantatori attingono, chi con timore reverenziale, chi con noncurante cupidigia, per lanciare i loro portenti.

Veicolare gli Ergoroi è un atto innaturale per gli umani, essi infatti non posseggono dentro loro stessi la magia e lanciare correttamente anche il più basilare degli incantesimi risulta di fatto un atto sovrumano, che drenerebbe lo spirito e il corpo di un mortale qualsiasi; per questo motivo coloro che scelgono di mettere a rischio se stessi per evocare simili meraviglie si sottopongono ad un duro allenamento (dal ponderato studio di un'arcanista sepolta dai libri o alla meditazione ascetica di un druido immerso nella natura selvaggia).

Altri incantatori ricercano il vero potere senza attingere attivamente dagli Ergoroi ma veicolando il potere di entità mistiche per cui lanciare un incantesimo è un atto naturale quanto muovere il dito di una mano, ogni sacerdote infatti basa i suoi

miracoli sul potere che il Sire, una creatura fatta di Ergoroi, veicola attraverso il fedele.

L'Antica Lingua

Il linguaggio della magia è quella a cui comunemente ci si riferisce come "Antica Lingua". Essa è un idioma che precede la Sferomachia ed è ormai impossibile anche per il più dotto dei letterati rintracciarne con certezza le origini.

Ciò che ora è chiaro dell'Antica Lingua è che essa è l'arcano stesso: pronunciare una parola nell'Antica Lingua significa esercitare un potere sul significato di essa, anche pronunciare la parola "pietre" tradotta in questo misterioso linguaggio significa far tremare per un attimo tutta la terra attorno a sé, quasi come se gli Ergoroi nei sassi e nelle rocce tendessero l'orecchio ad ascoltare cosa colui che parla questa lingua dimenticata abbia da dire.

Dal momento che ogni parola veicola potere e che interagire con gli Ergoroi è un'azione così drenante per i mortali, l'Antica Lingua non è mai parlata al di fuori delle formule magiche, al fine di evitare che una parola fuori posto abbia tragiche conseguenze per chi la pronuncia e per chi gli sta intorno; quando si incappa in un testo antico gli studiosi di questo idioma si preparano nella maniera più approfondita per essere in grado di tradurne i contenuti a colpo d'occhio, senza declamare nulla che questi antichi segni significano.

Le parole che sicuramente sono avvolte da maggior mistero sono i nomi dei Sire, i quali infatti non vengono mai pronunciati, tanto da averne perso memoria. Essendo i Sire fatti di Ergoroi la loro stessa invocazione è troppo per qualsiasi essere mortale ed è per questo che quando nel parlar comune ci si riferisce ad una divinità si usa uno degli innumerevoli epiteti che si collegano al loro nome, decidendone il più adatto al discorso.

Le Schegge

Caliba

Caliba è il dominio del Predatutto, signore dei cacciatori e della natura selvaggia. In conformità al volere del suo Sire, Caliba è un luogo ferocemente inospitale in cui l'esistenza è di giorno in giorno messa a repentaglio dalle tremende intemperie e dalle terrificanti fiere che le abitano. Il clima della Scheggia è aspro talmente che gli abitanti della Scheggia, i calibani, sono costretti ad una vita di nomadismo perenne al costante inseguimento le singole aree in cui temperature e venti sono sopportabili. Queste "oasi" sono rare e anguste, la loro posizione cambia di anno in anno e le loro dimensioni sono ridotte a tal punto da forzare una costante competizione tra i calibani per gli spazi e le risorse già contese con il resto della fauna.

A Caliba l'anzianità è un premio pressoché irraggiungibile tanto è comune la morte violenta, motivo per cui nel loro gretto materialismo le tribù calibane seguono una rigorosa meritocrazia, esemplificata dal concetto della nutrarchia: le decisioni vengono prese nel momento del pasto e il valore delle opinioni e dunque il potere decisionale nelle tribù calibane è riconosciuto in base a quante persone un individuo sia riuscito a sfamare con il cibo recuperato; con questo sistema l'opinione del più adatto all'ambiente riceve sempre la priorità e contemporaneamente il potere

ristagna solo in calibani abilissimi ad assicurare la sopravvivenza della tribù.

Eliopoli

La Scheggia di Eliopoli è interamente ricoperta dalla città che le dà il nome, governata dal formidabile acume del Panarchitetto, Sire del progresso e della civiltà. Eliopoli è una città in continuo mutamento in cui, ad affacciarsi da una delle sue eminentissime torri alla mattina e alla sera, il paesaggio urbano cambia. Tutto ciò che poggia su Eliopoli ha il diritto e il dovere di contribuire al suo sviluppo, che sia questi un edificio costruito solo per essere abbattuto poco dopo, o un eliopolita sacrificato per la ricerca. Ciò che conta ad Eliopoli sono i risultati e il Sole del Domani illumina la meta, non il percorso.

Ogni cittadino della Scheggia è parte integrante del governo in piramide sociale che comprende dal più umile garzone di bottega al più influente consigliere del Panarchitetto, e l'ubbidienza che un eliopolita deve ai suoi superiori è pari all'interesse che ha nel prendere il loro posto. Questo clima di continua competizione è favorito dalle istituzioni stesse, le quali sono spesso ben felici di voltare lo sguardo altrove di fronte ai complotti alla base della mobilità sociale eliopolita. All'apice del governo siede il Sire, che si circonda di un consiglio di mortali fidati che nomina

personalmente; costoro sono chiamati Esarchi e il loro mandato dipende esclusivamente dalla nomina divina, fungendo contemporaneamente da governatori dei diversi distretti di Eliopoli e da capi del clero del Panarchitetto.

Nautilia

Nautilia è una Scheggia le cui terre sono interamente ricoperte d'acqua, eccezion fatta per qualche sparuta isola che si staglia come unico baluardo di vita nell'orizzonte plumbeo e tempestoso dei suoi paesaggi. I suoi abitanti, i nauti, solcano le onde tra un'isola e l'altra come beduini in un deserto acquatico in cui l'occhio si perde nel niente salato che per giorni e giorni affoga lo sguardo. Solo i più saldi di spirito riescono a non cedere alla disperazione di questi luoghi, ma questo è il volere del Fissabisso, Sire dell'oblio e del mare sconfinato.

Il Fissabisso abita le profondità marine e, dove altri Sire vivono in stretto contatto con i propri adepti, questo detesta la compagnia dei vivi, creature vivaci e rumorose che distruggono celermente l'affogato silenzio in cui il signore di Nautilia vive immerso. Per questo motivo la vicinanza di un nauta al sire è indicata dalla sua compostezza e silenziosità in cui i fedeli sprofondano nel loro viaggio sacro come a nuotare verso l'abisso dove nessun rumore più si ode. Nella disperata ricerca del favore di un Sire così distante in molti tentano la Prova dello

Spirito, un rituale lungo e provante in cui al mortale è concesso di scorgere per un attimo il fondale che è casa del Fissabisso, scorgendo nei suoi tetri riflessi oceanici le paure più profonde. Solo in pochi riescono a sostenere la vista di questo breve presagio e ancor di meno tra essi desiderano poi di ricercarlo ancora, andando ad abitare i templi sommersi sulle sparute isole di Nautilia. I molti che non superano la prova vengono abbandonati a loro stessi, dei rifiuti preda delle maree come conchiglie trascinate a riva dalle onde. Questa è la via di Nautila.