

# LA SAGA DI NIMEA

GUARDAROBA LEGGENDARI PER MITICI EROI

## SET V: GUIDA COSTUMI



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

---

Guida Costumi

---

---

## Prefazione - Una bella estetica come iniziativa di gruppo

---

Benvenuti nella guida alla costumistica per la Scoperta di Nimea.

Abbiamo scritto una guida costumi specifica per questa campagna poiché teniamo alla qualità visiva e scenica dei nostri eventi, dato che il nostro obiettivo è rendere l'esperienza del gioco di ruolo dal vivo più bella, intensa ed emozionante possibile, e siamo fortemente convinti che una buona costumistica aiuti immensamente l'immersione nel mondo di gioco.

Tuttavia, essendo cresciuti anche noi in quest'ambiente, siamo ben consapevoli di come un costume evocativo possa risultare economicamente gravoso fino a diventare una spesa assolutamente inaffrontabile per i meno abbienti ma siamo decisi a voler risolvere questa problematica (oltre che con le dritte presenti in questa guida) con la solidarietà all'interno della community: noi come staff di Omnia Larp diamo disponibilità ad aiutare i giocatori che ne necessitano senza costi di noleggio e ci piacerebbe che i giocatori con un ampio guardaroba fatto di anni di esperienza facessero lo stesso. Questa giovane comunità è già piena di giocatori navigati che dispongono di vari costumi che sicuramente non verranno utilizzati tutti contemporaneamente, motivo per cui non potersi permettere un bel costume non è una colpa, non chiedere aiuto sì. Essere vestiti in un modo immersivo e credibile è una responsabilità non solo verso se stessi ma anche verso tutti gli altri giocatori che scelgono di farlo, per cui è importante impegnarsi come comunità tutta.

Ora però non temete, la filippica sull'estetica dell'evento e la community di Omnia è finita. Mettetevi dunque comodi e lasciatevi ispirare da questa guida mentre visualizzate il costume per il vostro nuovo personaggio o come riarrangiare ciò che già avete nel vostro guardaroba per tenere alta l'araldica del vostro Sire.

# LA SAGA DI NIMEA

Un evento di  
OMNIA Larp

## Guida Costumi

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

OMNIA LARP 2023, aggiornamento  
inverno 2023

Questo manuale contiene svariati consigli utili per reperire un costume adeguato per La Saga di Nimea. Si tratta di informazioni generiche adatte sia ai neofiti che ai giocatori più navigati, ottenute da anni di esperienza nel settore alla ricerca delle alternative più abordabili per realizzare costumi ambiziosi.

<b>LE BASI DI UN BUON COSTUME</b> .....	<b>3</b>
Le 3 regole d'oro .....	3
Gli indumenti base .....	3
Le calzature .....	4
Difendersi dal freddo .....	4
Le armature .....	4
Dove comprare cosa .....	4
<b>CONSIGLI PER COSTUMI MIGLIORI</b> .....	<b>5</b>
Su stoffe e colori .....	5
Per arricchire il costume .....	5
Accessori e oggettistica .....	6
Illuminazione e stoviglie .....	6
<b>L'ESTETICA DEI GRUPPI DI GIOCO</b> .....	<b>10</b>
Caliba .....	10
Eliopoli .....	10
Nautilia .....	11
Vestire personaggi furtivi .....	12



## Le basi di un buon costume (per neofiti)

---

### Le tre regole d'oro del costume

Come i giocatori più navigati sapranno, ogni costume da larp deve rispettare 3 regole d'oro in ogni momento, questo deve essere:

- Rispettoso dell'ambientazione. La nostra è un'ambientazione high fantasy in linea con IP famosi come Magic the Gathering o Dungeons & Dragons quindi il costume non dovrà essere storicamente accurato ma non dovrà stonare con l'immaginario tipico di queste ambientazioni. A vedere la montatura moderna degli occhiali di un cavaliere di Eliopoli o delle pedule ai piedi di una cacciatrice di Caliba, anche il più immedesimato degli interpreti verrebbe catapultato fuori dal gioco.
- Funzionale e comodo. Il costume deve tenere caldo d'inverno, deve sopravvivere alla pioggia, le scarpe non devono far male. Insomma è necessario che il costume non costituisca un impedimento in nessuna situazione di gioco. Non poter correre perché si rischia di inciampare nella gonna o nel mantello oppure perché gli stivali hanno causato delle dolorosissime vesciche è proprio spiacevole.
- Evocativo e memorabile. Alla fine ciò che non vogliamo è un costume che passa inosservato, quando un altro personaggio guarda il nostro, vogliamo che capisca qualcosa di lui/lei alla prima occhiata, e il costume è un ottimo modo per innescare questo effetto.

### Gli indumenti base

Quasi tutti i costumi di eventi fantasy come questo racchiudono in loro versioni più o meno elaborate di tre elementi fondamentali: una camicia, un paio di pantaloni o una gonna/vestito e una tabarda.

La camicia chiaramente non è un indumento moderno (sebbene molte camice femminili contemporanee vadano bene in un fantasy) ma una camicia con le maniche a sbuffo e con dei polsini con lacci o bottoni in legno in linea con l'ambientazione.

Per quanto riguarda pantaloni si tratta anche qui di indumenti dedicati, tipicamente anche questi larghi e senza tasche e cerniere. Come spiegato più in là esistono ormai moltissimi venditori dedicati ma un paio di pantaloni da karate (del colore dedicato alla fazione) sono un'alternativa accettabilissima. Le gonne sono un discorso a parte e sono indumenti molto più semplici da reperire per le ambientazioni fantasy. Una nota importante è che mancando questi indumenti di tasche, tipicamente è utile abbinarle a delle scarselle di cuoio, pelle o panno.

La "tabarda" invece è un elemento unico dell'ambiente larp ma in questo molto diffuso, si tratta di una sopravveste tipicamente rettangolare lunga che copre il tronco dalle spalle tendenzialmente fino alle ginocchia ed è fissata sulla figura da una cintura. Essa può essere sostituita da una tunica lunga o un farsetto che svolgono una funzione simile sopra a camicia e pantaloni.



---

## Le calzature

Le possibilità per le scarpe da larp sono principalmente tre: scarpe storiche, scarpe/stivali moderni ma passabili e infine il travestire con ghette delle calzature neutre e poco vistose (non delle scarpe da ginnastica, insomma, degli stivaletti già vanno bene).

Le prime possono essere trovate a fiere come Armi e Bagagli o nei siti dedicati (Mytholon, LeRune), ma anche nel mercato secondario. Una nota sulle calzature storiche è che per questo larp non è necessaria la verosimiglianza delle rievocazioni, quindi sostituire qualora necessario delle soles in cuoio, tipicamente scivolose, con sole in gomma è assolutamente consigliato.

Anche scarpe o stivali moderni dal design molto semplice possono andare ampiamente bene, tentando di evitare lacci frontali e, soprattutto, cerniere visibili. Una possibilità può essere quella di sostituire, ad esempio, una zip laterale con una serie di occhielli per chiudere lo stivale con dei lacci intrecciati. Di solito i calzolai non fanno pagare molto l'applicazione di qualche occhiello. Una menzione speciale va agli stivali da equitazione in gomma di Decathlon (modello SCHOOLING): abbordabili, totalmente impermeabili, alti e muniti di una suola abbastanza salda. Questi stivali sono piuttosto scomodi (sono di gomma, non respirano e sono un pezzo unico quindi sono piuttosto ostici da indossare, in particolare per i polpacci più spessi) ma

questo non diminuisce il loro ottimo rapporto costo/resa.

In ultima battuta per quanto riguarda le ghette, queste hanno senso per coprire esclusivamente scarpe che già sono discrete (ovvero stivaletti con una chiusura moderna che va coperta). Le ghette possono essere trovate nei negozi di articoli per equitazione e anche nei svariati siti di articoli da larp, evitando invece quelle per i costumi di carnevale, di solito brutte e fragilissime.

In generale, come in tutti gli indumenti base, vanno evitati sempre brillantini, borchie, fibbie troppo brillanti ed altre cose visibilmente moderne ed è inoltre utile a nostro giudizio dare la precedenza a calzature alte ben sopra alla caviglia, più coprenti e utili per evitare storte alle caviglie nelle scene di azione più concitate.

## Difendersi dal freddo

Alcuni eventi avranno luogo d'inverno ed è dunque necessario attrezzarsi a dovere.

Il vestiario larp in materia offre molte possibilità, dai più comuni mantelli a pellicce o farsetti in lana, ma l'alternativa più economica è indossare sotto al vestiario di gioco abiti tecnici come maglie e pantaloni termici e calzettoni, opportunamente mascherati affinché non siano visibili. Un'altra alternativa poco costosa e molto adatta è quella delle fasce per braccia e gambe in lana, facili da reperire (o produrre) e pienamente in linea con l'estetica fantasy dell'evento.

---

## Le armature

Come ogni evento fantasy che si rispetti, anche a La Saga di Nimea le armature di vario genere sono una parte integrante del gioco e sappiamo bene che acquistarne possa risultare una spesa consistente per la quale il nostro consiglio è di affrontarla, qualora si desideri farlo, con calma e con un certo criterio negli acquisti.

La priorità assoluta va, nel caso di un'armatura di metallo, al gambeson sottostante, vale a dire l'imbottitura che ci eviterà il grosso di botte e irritazioni. Ogni alternativa va bene ma il nostro consiglio è quello di propendere per i gambeson da larp, più morbidi e mobili (...ed economici) di quelli da rievocazione storica, inutilmente duri per sostenere i colpi di delle armi in lattice. Essendo questo un evento fantasy si può anche valutare un modello di gambeson scomponibile (il modello "Arthur" di Mytholon è un ottimo esempio) di cui si può acquistare i pezzi via via che si comprano i corrispettivi in metallo, e che si può scomporre per affrontare la calura degli eventi estivi.

Per affrontare la spesa dell'armatura in sé, a nostro avviso è utile rispettare un ordine preciso nell'acquisto per ottenere la massima resa da ogni pezzo acquistato:

1) la corazza, è il pezzo più coprente e più vistoso quindi va preso per primo. La scrittura del nostro regolamento sulle armature vuole scientemente ammicciare a armature incomplete (non "coprenti") che

possono essere via via completate per raggiungere il grado successivo e la corazza da sola copre già molto.

2) bracciali e schinieri, verranno usati spessissimo, anche d'estate, con poco ingombro, una buona copertura e resa estetica.

3) gorgiera e spallacci, qui si comincia ad avventurarsi negli aspetti più scomodi. Gli spallacci coprono molto sì ma sono spesso scomodi per combattere e costosi per la copertura che offrono, oltre a necessitare quasi sempre di una gorgiera dedicata per indossarli.

4) altro, tassetto, ginocchiere o guardie intere per braccia e gambe, elmi persino, sono tutti accessori extra, scomodi e costosi, che si consigliano solo come tocco finale ad un'armatura che è decisamente degna già con gli articoli precedenti.

L'alternativa come armatura pesante sono le cotte di maglia, le quali sono a pezzo unico. Con le cotte di maglia la differenza è nel materiale che nell'ambiente larp può essere molto anche meno resistente (quindi leggero) del ferro, con alternative molto comode a prezzi però piuttosto alti.

Per quanto riguarda il cuoio, le alternative sono quello "morbido" (in genere crosta di cuoio o pelle) o duro, molto più costoso e bello da vedere. Anche qui sussistono i consigli nell'ordine dei pezzi di armatura da acquistare. Importante è astenersi dal finto cuoio, che non regge mai il confronto.

---

## Dove comprare cosa

Con tutte queste richieste sul costume la scelta di dove reperire effettivamente tutto il necessario può risultare gravosa, ma fortunatamente al giorno d'oggi esistono, in aggiunta a svariati articoli che funzionano anche per il larp, svariati rivenditori dedicati che vendono tutto il necessario a prezzi rispettabili.

La prima questione su cui è necessario mettere un punto fermo sono i rivenditori cinesi come Wish e Temu, i quali di primo acchito sembrerebbero una soluzione rapida ed economica. La verità è che questi rivenditori rubano foto da negozi online e da Etsy spacciando i prodotti come propri quando in realtà la qualità del prodotto venduto è chiaramente inferiore. Come già detto il vestiario sintetico è da evitare sugli indumenti da larp perché salta facilmente all'occhio, motivo per cui venditori di cui non si ha la certezza dei materiali utilizzati sono da evitare per gli indumenti. Quello per cui siti simili possono essere utili invece sono ninnoli con cui arricchire un costume preso altrove, i quali in genere sono ampiamente accettabili.

I venditori dedicati che spediscono a costi onesti in Italia sono sostanzialmente tre, due italiani: LeRune, che ha in catalogo sia prodotti originali che rivendite di marchi esteri altrimenti costosi da far spedire in Italia, o LarpStore, che vende solo prodotti

esteri; il terzo venditore, che è il più grosso nel settore e che ha anche una sede a Roma, è Mytholon, che ha una grossa linea di prodotti propri (in particolare di vestiario) più qualche prodotto di aziende terze.

La qualità di questi tre negozi per gli articoli meno costosi è sostanzialmente la stessa, motivo per cui la vera differenziazione è sulla disponibilità degli articoli e sui costi tra spedizione e varie offerte in corso.

Man mano che il larp diventa un hobby più diffuso, naturalmente cresce anche il mercato secondario motivo per cui è sempre una buona idea tenere d'occhio Vinted (in particolare per gli articoli femminili) usando le keyword "larp" e "medievale" ma anche gli svariati gruppi di rivendita di usato su Facebook come Larp Mercato GRV e Cosplay e molti altri.

Per quanto riguarda le armi l'opzione migliore inizialmente è prendere in prestito, anche per queste c'è un mercato secondario fiorente e attendere una grossa occasione è probabilmente l'investimento migliore.

Alternativamente, le "Battle Standard" di Mytholon hanno una qualità mediocre ma con costi molto bassi si tratta di armi dure ma resistenti e adatte per iniziare senza richiedere una gran manutenzione.

Consigliamo invece di evitare di tentare di produrre autonomamente le armi: per arrivare ad una qualità accettabile è richiesto un livello di produzione troppo alto.



## Consigli per costumi migliori

---

### Su stoffe e colori

Se si vuole acquistare la stoffa per il costume, è utile sapere che il cotone è quello che costa meno e che la maggior parte delle stoffe molto belle e adatte ai costumi in realtà sono sintetiche in toto o in parte (velluto, ciniglia, damascato, broccato, chiffon, ecc), anche perché spesso leggermente elasticizzate, in tal caso l'unico problema è stare attenti al verso della stoffa quando la si cuce. Vanno evitati il raso lucido, maglina, ciniglia troppo economica e di colori assurdi (argento, rosa, sarebbe l'ideale usare solo i colori più scuri). L'orlo va fatto comunque (anche se la stoffa non si sfilaccia) e, se possibile, di preferire il panno nero che si solito costa sui 10/15 euro al metro e per un mantello a mezza ruota sono necessari tre metri (il cartamodello è a fine guida).

Un modo per recuperare stoffa poco costosa ma decente è quella di raccattare lenzuola vecchie (bianche o comunque di una tinta unita che non sia fucsia). Sembra una stupidaggine, ma spesso sono fatte di un cotone molto buono, con uno spessore decente e una trama vagamente grezza piacevole a vedersi. Una volta cucita una semplice tabarda, poi, se questa è di cotone bianco si può tingere con un colorante per tessuti da mettere in lavatrice (di solito costa sui 4 euro, vedi coloreria italiana), rendendola rosso bordeaux o blu scuro o ancora si può invecchiare (spendendo ancora meno) intingendola nel tè nero o nel caffè.

### Per arricchire il costume

La regola base da tenere a mente quando si vuole ottenere un bel costume è che più è stratificato meglio è. L'idea di fondo è che più un costume presenta texture interessanti (rimanendo nella stessa palette) più questo sarà accattivante da vedere.

Un escamotage economico è la passamaneria: facile da cucire (ci vuole solo molta pazienza!) e più abbordabile di qualsiasi sopravveste. Già ad aggiungerla sulla scollatura e il bordo basso di una tabarda farà la differenza.

Se il personaggio per necessità o trascorsi personali lo consente, sporcare il costume (e la pelle eventualmente) è sempre una buona idea. Strofinarci sopra della carbonella per accennare dei segni neri o della pietra pomice per grattare il tessuto, macchiarlo con del sangue finto (che ricordiamo coagulato deve essere marrone, non rosso) sono tutti modi furbi per creare un costume più complesso (evitando l'effetto "macchia di sugo" sulla camicia altrimenti pulita, ovvio).

Come già accennato, aggiungere occhielli su cui far passare lacci in cuoio o cinghie rende un costume istantaneamente più accattivante ed è pure utile a mascherare eventuali aspetti più moderni, in un fantasy i bottoni vanno bene, ma in legno, la plastica lucida si vede subito e stona sempre.

Stesso discorso con le armature: la ruggine è evocativa, finché questa non rischia di rovinare molto l'armatura, il metallo arrugginito è bello quanto quello scintillante.

---

## Accessori e oggettistica

Nelle descrizioni delle culture sono segnati, per ogni cultura, alcuni oggetti che potenzialmente sono caratteristici di essa, e consigliamo caldamente di recuperarne!

Gli accessori cambiano completamente dal personaggio. Possono creare contrasto, grande coerenza ed immersione e sicuramente aiutano ad arricchire il costume e a variegare per pochi soldi, soprattutto se non si ha molti capi da sovrapporre. Molto spesso sono proprio gli accessori che rendono un personaggio unico, ed è sempre un buon esercizio creativo pensare alla storia dietro ad ogni ninnolo indossato.

Alcuni esempi di accessori per arricchire il costume sono: gioielli di ogni tipo a seconda del status sociale e della cultura, guanti e fasce per braccia e gambe, cappucci e copricapi fantasy o coroncine e diademi, cinture di stili diversi (sovrapponibili anche tra loro), pellicce o decori di pelliccia, trofei di caccia, piume, borse in pelle, porta pergamene, fasce mediche arrotolate in una cintura dedicata, boccette alchemiche, borracce, mappe, cannocchiali, scatole contenenti incenso, sale, erbe particolari, uno stendardino da cintura con l'araldica della Scheggia o del personaggio, oppure un flagello in pelle o corda o attrezzi da tortura. Insomma ci si può davvero sbizzarrire, gli eroi di Nimea sono necessariamente viaggiatori da una terra lontana quindi c'è da aspettarsi che portino con sé cianfrusaglie di ogni tipo.

## Illuminazione e stoviglie

Una nota a parte va per gli accessori che hanno a che vedere con l'illuminazione e col cibo.

In merito ai primi in genere ai nostri eventi saranno disponibili delle fiaccole ma queste saranno distribuite in numero limitato, non potendo essere appoggiate se non in piedistalli dedicati.

La soluzione migliore sono le lanterne elettriche che simulano un fuoco all'interno, illuminano bene, resistono al vento e alla pioggia e stanno in piedi, molto spesso sono anche ricaricabili via USB.

Sulle stoviglie invece, i nostri eventi da più giornate prevedono dei pasti inclusi e, sebbene noi forniremo delle stoviglie vagamente passabili insieme al cibo, è caldamente consigliato averne di proprie, accessibili a costi molto abbordabili e sicuramente più belle di quelle che sarebbero fornite da noi.

Economiche e facilmente reperibili sono le scodelle in legno di bambù, ma in internet o in negozi di accessori domestici si trovano scelte adattissime a prezzi onesti. Le posate vanno bene in metallo (più scarno possibile) anche se posate più medievalescenti sono reperibile facilmente su siti dedicati al larp o a praticamente tutte le rievocazioni storiche.

I boccali sono un oggetto molto piacevole da appendere alla cinta, nonché molto utile,

---

altrimenti culture meno raffinate potrebbero espletare la stessa funzione con corni potori. Per quanto riguarda le fonti d'acqua saranno sempre disponibili nelle aree comuni in gioco, luoghi dove poter riempire boccali e bicchieri, ma per taluni (in particolare in live estivi dove fa parecchio caldo, magari indossando pure un'armatura) può presentarsi la necessità di portarsi una fonte d'acqua appresso. Le borracce dedicate al larp o alla rievocazione sono quasi sempre orribili o costosissime, motivo per cui un'alternativa economica ma elegante è rivestire una borraccia qualsiasi con pelle o cuoio, mantenendone la forma ma tenendo un interno moderno, sano e pulito.

## L'estetica dei gruppi di gioco

---

I gruppi di gioco de La Saga di Nimea provengono ciascuno da mondi radicalmente differenti tra di loro, ognuno con un'estetica propria. La scelta che abbiamo con questa campagna è di non basare come spesso accade le diverse fazioni del gioco su culture del mondo reale ma su un mood e una palette, che è quindi importantissimo rispettare nella creazione del proprio costume.

Come ulteriore aiuto grafico abbiamo preparato delle [bacheche Pinterest dedicate](#) per fornire diverse suggestioni sulle estetiche di ogni gruppo, ma questo è un fantasy ed è importante sentirsi liberi di creare cose nuove, rispettando i canoni estetici illustrati qui sotto.

### **Caliba (marrone e blu)**

Caliba è un luogo dove in cui il clima è innaturalmente inospitale, in cui fa caldissimo nei periodi caldi e freddissimo nei periodi freddi e i cui abitanti attraversano cocenti deserti e gelidi ghiacciai alla ricerca di una sparuta tregua che non arriva mai. In un ambiente simile è improponibile pensare all'estetica ed ogni parte del proprio vestiario deve essere esclusivamente volta alla sua utilità, con ben poco interesse per significati intrinseci.

A Caliba sopravvive sempre il più adatto e quindi coloro che occupano posizioni di prestigio tra i calibani sono in genere anche quelli equipaggiati meglio, intabarrati nelle pellicce più calde o avvolti nei più saldi

turbanti, il tutto preso in punta di lancia da altri sopravvissuti. Anche gli oggetti sacri del culto del Predatutto tendono ad essere oggetti utili (come armi e corni da battaglia) o trofei di caccia, memorie delle grandi avversità superate in passato.

Insomma per Caliba immaginiamo un'estetica che immerge il classico barbaro fantasy in un continuo apocalisse ambientale dove le culture si mescolano alla ricerca della risposta più adatta ad ogni tipo di catastrofe naturale. Data la sua natura nomade il popolo di Caliba tende a preferire uno vestiario funzionale, di facile trasporto e che permetta un adeguato movimento durante le pericolosissime traversate.

Cuoio, pelli e pellicce sono materiali perfetti per chiunque voglia interpretare un calibano (unite a metallo arrugginito dal clima impietoso) tenendosi sui toni del marrone per il vestiario con delle punte di blu, richiamate ulteriormente dalle pitture facciali blu che sono tipiche di questa cultura.

### **Eliopoli (bianco e oro)**

La città del Panarchitetto si adorna nello sfarzo in bianco e oro.

La sensazione che vogliamo evocare con Eliopoli è di sfarzo e di candore. Molte tra le immagini selezionate nella bacheca rievocano un'estetica sacrale e questa è una scelta atta a veicolare il concetto di "fede nel progresso" che è alla base di questo gruppo

---

di gioco, ogni eliopolita aspira ad essere personalmente un monumento alla sofisticata ragione della sua Scheggia e lo fa indossando abiti sontuosi e regali. Contemporaneamente, Eliopoli è un luogo biecamente meritocratico, in cui tanto è l'amore per il progresso quanto il desiderio di affermazione di sé, motivo per cui dove altri troverebbero il vestiario di questa Scheggia inutilmente pomposo e ostentato, è proprio questa ostentazione ad avere un'utilità fondamentale: rinforzare le dinamiche di potere all'interno della società eliopolita.

Eliopoli è una immensa città e come tale ingloba una grande varietà di colori e simboli che rappresentano gli esarchi che dominano i vari quartieri, la cui rappresentazione lasciamo libera tenendo presente che l'amore per lo sfarzo è orizzontale a tutte le zone della città, per rinforzare il proprio status (e l'obbedienza che questo presuppone) di fronte ai sottoposti.

Nota: può risultare difficile trovare tessuti non pacchiani sui toni dell'oro, motivo per cui sostituirlo con un giallo, spento magari, è più che accettabile.

## **Nautilia (nero e grigio)**

Nautilia è una Scheggia completamente sommersa dal mare, i cui abitanti, i nauti, passano mesi e mesi senza incontrare nessuno, anni addirittura prima di mettere brevemente piede sulle sparutissime isole su

cui sorge sempre un tempio al Fissabisso. Le sensazioni che vogliamo invocare con questa fazione sono di grottesco e trasandato ed i toni che abbiamo scelto per i costumi sono nero e grigio.

I nauti passano tempi interminabili in mezzo al mare in un continuo assedio delle forze salmastre sulle loro vesti, stinte dal salso e dal sole, e sulla loro mente. Una solitudine così prolungata genera usi bizzarri per tenere lontana la follia che aleggia sempre sulle menti dei nauti e dove un eliopolita ostenta la propria ricchezza indossando vesti preziose e un calibano disprezza l'inutilità di simili ammennicoli, un nauta trova tesori in oggetti mondani, strani (tipicamente pietre e conchiglie, ma qualsiasi oggetto trasandato va bene), talismani apparentemente di poco valore ma per un abitante di Nautilia necessari a scacciare la pazzia sempre in agguato. Le vesti dei nauti sono logore ma non vi è pregiudizio per questo popolo per chi veste di stracci, poiché tanto è rara la vista dell'equipaggio di un'altra nave che poco importa del vestiario che i suoi membri portano.

Lana, cotone pesante e in generale indumenti dall'aspetto pesante sono tutti ottimi per rappresentare un Nauta, tutti dovutamente danneggiati per rappresentare al meglio il fio che il mare ha su questi indumenti e su chi li indossa.



---

## **Vestire personaggi furtivi con palette così appariscenti**

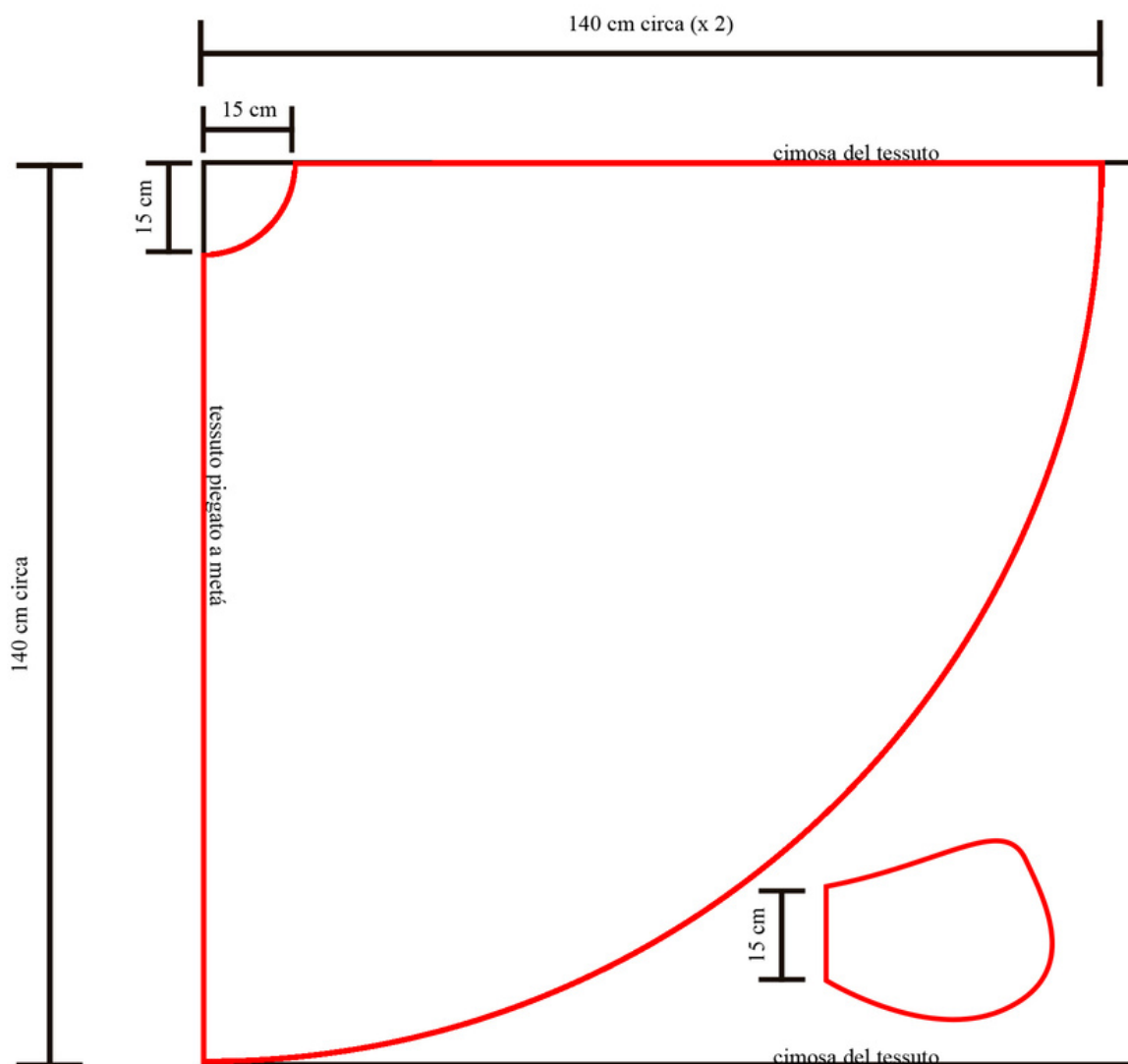
Il regolamento de La Saga di Nimea prevede specificamente che per nascondersi sia necessario indossare abiti scuri, per evitare di rendere ancora più difficile l'astrazione richiesta per fingere di non vedere qualcuno, soprattutto quando questo è vestito in maniera particolarmente vistosa. Questa necessità collima male con la palette di certe fazioni ed è per questo che nel caso dei personaggi che vogliono utilizzare lo status di Nascosto in fazioni altrimenti appariscenti, è richiesto di sostituire il colore principale della Scheggia con il nero, mantenendo però il colore secondario. Così facendo il personaggio sarà vestito di scuro e quindi più difficile da scorgere senza rinunciare ad affermare l'appartenenza ad un gruppo di gioco.

Questa è una sfida estetica ulteriore che vogliamo porre a chi desidera fare personaggi furtivi: costruire un costume sui toni del nero mantenendo però il colore secondario della fazione (blu per Caliba, oro per Eliopoli e grigio per Nautilia) in alcuni particolari. Qualche esempio: un ramingo calibano che veste di pellicce scure ma che adorna il suo volto con complesse pitture da guerra blu, una tagliaborse di Eliopoli che veste un elegante farsetto nero ma con bordature dorate o ricchi gioielli, o ancora un'assassina di Nautilia la cui lunga cappa

nera è stinta alla base dalla salsedine, quasi a simulare le onde del mare notturno.

Insomma ci si può sbizzarrire e crediamo che creare un personaggio che pare simile ad ogni altro furfante di Nimea ma da vicino rivela la sua reale provenienza sia uno spunto di gioco che può creare molte scene evocative.

# MANTELLO A MEZZA RUOTA



NB: per realizzare un mantello a ruota intera, sarà sufficiente realizzare due pannelli identici da mezza ruota e poi unirli.