

HEREDES

DESIGN

DOKUMENT

Versione 2.0

HEREDES

Sommario

Introduzione.....	6
Introduzione al gioco	7
Cosa troverai.....	7
Cosa non troverai	8
Documenti di ambientazione	9
Logistica.....	9
Date	9
Costo e posti disponibili	9
Location.....	10
Costumi consigliati	10
Organizzatori.....	10
A chi si rivolge l'evento?	10
Consigli di gioco.....	11
Che cosa è un LARP?.....	11
Le tre regole d'oro del LARP	11
Norme di comportamento.....	13
Intensità e sicurezza	13
Safewords	13
Detenzione	14
Derubare e perquisire	14
Interazioni romantiche	14
Meccaniche	16
Il personaggio.....	16
Cosa fanno fare i personaggi.....	16
Professioni [una per personaggio].....	16

HEREDES

Attitudini [tre per personaggio]	18
Domínio della scena.....	19
Il combattimento	20
Unità di tempo.....	20
Livelli di salute e menomazioni	20
Morte	20
Armi da tiro e da lancio.....	21
Armi da mischia e scudi.....	21
Armature	22
Primo soccorso	23
Anfore di fuoco makríneo	24
Escalation di violenza	25
La presenza del Fato	25
Il tempo dei miti e delle leggende	26
Convenzioni di gioco.....	27
Parola chiave: KAIROS.....	27
Fati.....	27
Nessuno bada ai servitori.....	28
Oggetto inamovibile/luogo sigillato.....	28
Veleno.....	28
Camuffarsi e agire in incognito.....	28
Equipaggiamento	30
Rappresentabilità.....	30
Rimedi e pozioni	30
Sistema economico	30
Il sovranaturale	32

HEREDES

La goetia.....	32
I rituali del caos	32
La teurgia.....	33
Virtu' della legge.....	33
La Hybris.....	33
Poteri della Hybris.....	34
L'Arte del Moros.....	34
I Thelema del Moros.....	35
I duelli marziali.....	36
Le esperienze	37
Giochi Kallidorei.....	37
La disfida di racconti.....	37
Il tiro con l'arco.....	37
Il tiro della lancia	37
L'arena gladiatoria	37
Gli spettacoli.....	38
Falconeria.....	38
Teatro Makríneo	38
Addestramenti e laboratori	38
L'arte della lavorazione del cuoio.....	38
L'arte del combattimento	39
L'arte della musica	39
Gli appuntamenti.....	39
VENERDI 11/09/2026.....	39
SABATO 12/09/2026.....	39
DOMENICA 13/09/2026	39

HEREDES

Pasti ed altri appuntamenti.....	40
CREDITS.....	41

HEREDES

INTRODUZIONE

Benvenuti in *Heredes, i Canti della Catastrofe*, il Larp Sword & Sorcery curato da WHLive e GRV Italia che prosegue con questo "Canto 2" e che si ispira alle grandi saghe del genere che spaziano dalle epopee di Conan il Barbaro e Kull di Valusia alla tragedia oscura e perturbante di Elric di Melniboné, passando per le gesta di Fafhrd e del Gray Mouser.

Tenendo a mente tutti questi racconti e i loro stilemi, abbiamo preparato per i giocatori che vorranno iniziare con noi questa avventura una serie di personaggi e un sistema di regole che vi aiuteranno ad immergervi in queste atmosfere. Prima del documento che descrive i principi di gioco troverete una breve introduzione al mondo di gioco e alle stirpi a cui appartengono i personaggi, con un riassunto della loro storia e del loro contesto. Vengono descritte inoltre la loro casata o il loro clan di appartenenza.

Buona lettura.

Lo Staff di Heredes

HEREDES

INTRODUZIONE AL GIOCO

Nell'incantevole cornice del Parco Storico e Larp della Signoria di Montalto, WHLive e GRV Italia uniscono le forze per portare alla luce un evento che vuole omaggiare le grandi saghe dello Sword and Sorcery. In un mondo gravato dall'avanzare di un Cataclisma inarrestabile scatenato dall'arroganza di una avanzatissima civiltà ormai dimenticata, i popoli rimasti cercano disperatamente di sopravvivere un giorno in più, contesi tra le forze del Caos e della Legge che indifferenti osservano le loro miserie. Solo con la volontà e l'acciaio gli eredi di un passato ormai dimenticato potranno ergersi sulle rovine del mondo e conquistare il proprio futuro.

“Né Dei né giganti, solo uomini e donne pronti a tutto pur di guadagnare un altro giorno che valga la pena di essere vissuto.”

Cosa troverai

- ✓ **Avventurieri e antieroi:** i protagonisti di Heredes sono persone che si elevano dalla massa. Uomini e donne dal carattere forte, che aderiscono ad un'etica personale piuttosto che una morale universale.
 - ✓ **Ambientazione oscura e viscerale:** il mondo dopo il Cataclisma è pericoloso, crudele e pieni di intrighi. È un luogo selvaggio, abitato da civiltà decadenti in perenne contrasto.
 - ✓ **Poteri ed entità soprannaturali inquietanti ed ambigui:** la magia è misteriosa, oscura e temuta. È una forza distruttiva o corrotta che consuma chi ne fa uso. Non è qualcosa di accessibile a tutti né può essere usata con leggerezza.
 - ✓ **Ogni storia è importante:** lontano dal cliché del fantasy eroico che vuole i protagonisti intenti a salvare il mondo, in Heredes sono le singole storie e i conflitti personali che guidano la mano dei personaggi.
 - ✓ **Violenza con uno scopo:** nel mondo oscuro di Heredes la violenza è una componente fondamentale della vita di tutti i giorni ma raramente è fine a se stessa. Feroçi duelli per
-

HEREDES

lavare l'onta del disonore, combattimenti rituali, dimostrazioni di forza in pubblica piazza e minacce sovranaturali saranno il vostro pane quotidiano.

Cosa non troverai

- × **Predestinazione:** i protagonisti di Heredes non sono eroi prescelti da antiche profezie o destinati a salvare il mondo. Agiscono per motivi personali e sono padroni del proprio futuro. Se dovessi finire impigliato nelle maglie del destino questo non renderà migliore la tua vita ma finirà solo per amplificare i suoi drammi.
- × **Il bene e il male assoluti:** non ci sono verità cosmiche che alimentano il conflitto tra le forze del bene e del male. Le sfide sono individuali o limitate alle comunità specifiche e la moralità è spesso ambigua e pragmatica.
- × **Civiltà utopiche o perfette:** le civiltà, in Heredes, sono corrotte, oppressive o selvagge. Non esistono regni perfetti o paradisi ideali governati da re giusti e saggi.
- × **Magia accessibile e amichevole:** la magia non è qualcosa di comune, benigno o accessibile. I poteri soprannaturali sono rarissimi, pericolosi e spesso riservati a individui oscuri o ad oggetti maledetti. Percorrere la via della magia richiede sempre un prezzo ed essere disposti a confrontarsi con l'orrore.
- × **Orde di nemici da falciare costantemente:** Heredes propone uno spaccato di un conflitto tra civiltà, brutale ed efferato. Le minacce alla libertà e agli scopi perpetrati dagli individui sono in larghissima parte interni alla comunità nella quale vivono i protagonisti e non da ricercarsi in un continuo combattimento con antagonisti al di fuori della cerchia della cittadina.

HEREDES

DOCUMENTI DI AMBIENTAZIONE

Mondo del cataclisma

Makrinei

Sheratan

Gli stranieri di Al-Qaladhar

Gli Stygar

L'atlante del continente

Suggerimenti per i costumi

Sono sempre consultabili sul sito alla pagina Ambientazione.

LOGISTIKA

Date

11/12/13 Settembre 2026

Costo e posti disponibili

150 € Esperienza completa (60 posti)

in caso di sold out: 100 € Esperienza compatta (20 posti con quota ridotta per personaggi integrati nel contesto narrativo con un profilo ridotto. In caso di defezioni dei giocatori "Esperienza completa" i giocatori con questa formula, in ordine di iscrizione, convertiranno la propria quota pagando la differenza)

Promozioni attive: Benvenuti a WHLive (sconto sulla quota evento se sei un nuovo tesserato di WHLive APS)

Fascia iscrizione: 20/01/2026 – 01/08/2026*

* per eventuali iscrizioni fuori dalla data potete comunque provare a contattare la produzione alla mail heredeslarp@whlive.it

HEREDES

Location

Parco Signoria di Montalto, Fauglia (Pi)

Questo sito suggestivo assicura una forte immersione . Potrete passare il vostro tempo di guardia, fare baldoria nella taverna, affrontare un vostro nemico nell'arena oppure esplorare i misteriosi sentieri boschivi attorno al villaggio. Per il pernottto, a pochi passi dalla location troverete un'area camping e dei bagni, in alternativa potrete usufruire di una delle convenzioni con le strutture vicine.

Lista convenzioni attive: [LISTA STRUTTURE CONVENZIONATE - WHLIVE APS](#)

Costumi consigliati

Costumi medievali con elementi fantasy tipici della narrativa Sword & Sorcery, di materiali come pelle e tessuti grezzi. Vi invitiamo a consultare la moodboard e la guida costumi presenti sul sito.

Organizzatori

Questo progetto è condiviso tra GRVITALIA e WHLIVE APS, due realtà consolidate nel mondo LARP, rispetta la Carta dei Valori Ludici ed è stato realizzato sotto l'egida di Federludo.

A chi si rivolge l'evento?

Questo evento è aperto sia a neofiti che a veterani del mondo LARP e destinato a chi cerca un'esperienza immersiva di alta qualità, con narrazioni coinvolgenti e tematiche umane profonde. Ci saranno giocatori esperti di larp provenienti da molte associazioni diverse, ma anche giocatori alle prime armi e curiosi di provare un'esperienza coinvolgente.

HEREDES

CONSIGLI DI GIOCO

Che cosa è un LARP?

Un LARP (Live Action Role-Playing: gioco di ruolo dal vivo) è come trovarsi sul set di un film che non ha copione e il cui esito è determinato dalle scelte e azioni dei giocatori. È una versione elaborata e più adulta di “facciamo finta che...” in cui sarai il protagonista della tua saga e allo stesso tempo sarai l'amico, la nemesi, il compagno d'arme, l'amante di altri partecipanti.

Tutti i partecipanti si trovano in un luogo concordato e adatto alla storia (la cosiddetta “area di gioco”). Ciascuno ha una parte da interpretare (ovvero, il suo personaggio) e un costume e accessori adatti al suo ruolo. Per la durata dell'evento, tutti i giocatori si calano nella parte, parlando e agendo come farebbero i loro personaggi. Diplomazia, litigi, tradimenti, inseguimenti, investigazione, duelli all'arma bianca o moderne sparatorie (con armi di scena) ... tutto è possibile!

Per partecipare a un gioco di ruolo dal vivo non serve saper recitare, non serve essere esperti dei temi trattati, non serve saper combattere, non serve studiare regole complicate. Non serve neanche avere una particolare immaginazione: ai nostri eventi tutti gli oggetti e gli ambienti di gioco sono fisicamente rappresentati, nell'ottica di un realismo pressoché totale.

Le tre regole d'oro del LARP

1. Rimani sempre nel personaggio: con le parole, con le azioni, coi pensieri. Non uscire mai dal gioco, non parlare d'altro, evita gli anacronismi: il gioco è bello ed emozionante se tutti lo rendono vero e vivo a beneficio degli altri partecipanti.
2. A ogni azione, una reazione: se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina suo secondo, ti pugnala a tradimento... reagisci. Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, possibilmente qualcosa di appropriato, di divertente, di drammatico. In un larp nessuna azione deve cadere nel vuoto.
3. Accetta le azioni altrui: in un larp ciascuno è regista di se stesso. Non mettere mai in dubbio le azioni o la buona fede degli altri e non aspettarti mai da loro una reazione specifica. Prendi sempre per buono tutto quello che succede e che fanno gli altri partecipanti e gioca di conseguenza. In

HEREDES

un larp non c'è copione, non ci sono prove e non si rigirano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.



HEREDES

NORME DI COMPORTAMENTO

Intensità e sicurezza

Usa sempre il buon senso e non fare nulla di pericoloso: nessuno deve farsi male. Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche, anche intense o negative, con gli altri partecipanti, incluse cose come: trasportare un ferito, spintonare, afferrare o simulare una rissa, abbracciare, accarezzare, tenersi per mano. Usa sempre particolare cautela quando interpreti scene intense, fisiche o potenzialmente imbarazzanti.

Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale emergenza, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà ed eventualmente avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare.

Infine, è sempre vietato: colpire con le armi in lattice in affondo (di punta), colpire i genitali, colpire la faccia o la gola, legare qualcuno per il collo o con i polsi dietro la schiena, trasportare di peso qualcuno sulle scale, ubriacarsi e fare tutto ciò che mette in pericolo l'incolumità altrui e la propria.

Safewords

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi **e devi** usare la frase di sicurezza **"Vacci piano!"**: è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altro giocatore che deve evitare di essere troppo realistico, lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male. Non c'è nulla di male ad usare il **"Vacci piano!"** e obbedisci sempre prontamente se qualcuno te lo dice: ciascuno ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e tu devi rispettarla ciecamente.

Più spesso, può capitare che un giocatore sia troppo prudente o timido e, non volendo rischiare di infastidire l'altra persona, interpreti una scena in modo fin troppo astratto, soft, poco realistico. In questi casi puoi usare la frase di sicurezza **"È tutto qui?"**: indica all'altro giocatore che, se vuole, può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. Nessuno è obbligato a obbedire: **"È tutto qui?"** è una richiesta, un consiglio, ma non è un ordine.

HEREDES

Detenzione

È possibile simulare la cattura di un personaggio e la sua prigionia. La prigionia non dovrà mai essere protratta troppo a lungo (mai più di mezz'ora) e dovrà avvenire in condizioni di sicurezza. È possibile rendere inerme un personaggio e legargli mani e/o piedi durante la detenzione (o usare una riproduzione non funzionante delle manette), sempre nel rispetto della sicurezza. Non dovranno essere fatte legature al collo o ai polsi dietro la schiena, i nodi non dovranno mai essere troppo stretti o complessi da sciogliere e, soprattutto, chi lega un prigioniero sarà responsabile della sua incolumità per tutto il tempo in cui la persona è detenuta e legata. Ci appelliamo al vostro buon senso!

Derubare e perquisire

Nello spirito del (ragionevole) realismo, derubare e perquisire non vengono simulati e andranno effettuati realmente. Se sconfiggi o catturi qualcuno e vuoi impossessarti dei suoi beni, dovrai frugargli materialmente nella borsa. Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone "proibite" come seno, genitali o glutei durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali parti del corpo. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati nel borsello, in tasca, nella sacca o in altri posti simili e di facile accesso.

Ricorda sempre di avere il massimo rispetto delle proprietà altrui e di tutti gli oggetti di scena e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e i prop degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato "davvero".

Interazioni romantiche

Le scene di intimità e di sesso vanno giocate con senso di responsabilità e complicità tra i partecipanti. Rispettiamo e usiamo le safeword, e cerchiamo tutti di impegnarci per mantenere la scena un'esperienza serena per gli altri giocatori. In generale:

- ✧ Tenersi per mano, accarezzarsi i capelli e il viso bisbigliando parole d'amore, abbracciarsi e simili: queste cose si fanno tranquillamente e realmente.
- ✧ Un bacio sulla guancia "rappresenta" il bacio appassionato.



HEREDES

- ✧ Non si toccano mai, né a uomini né a donne, i genitali, il seno, il sedere, l'interno coscia. Carezze e palpeggi in queste parti del corpo vengono sostituite dalle stesse azioni sulle spalle, sulla nuca, sui fianchi, ecc.
- ✧ Un abbraccio con carezze sulla schiena e insistiti baci sulla guancia e sospiri "rappresenterà" un petting spinto.
- ✧ Togliere o slacciare in modo suggestivo uno o più capi di vestiario "rappresenterà" un amplesso. Non è uno spogliarello, ma un gesto convenzionale ed efficace, da usare con buon senso.

Ci si aspetta che facciate ampio uso delle parole di sicurezza. Deve essere agevole, per chi lo desidera, giocare una scena di sesso piuttosto astratta.

HEREDES

MECCANICHE

Il personaggio

I personaggi di Heredes, I Canti della Catastrofe sono definiti da una serie di informazioni che ne delineano la storia, i rapporti interpersonali e gli obiettivi, a breve e lungo termine. Oltre a queste informazioni troverete nelle vostre schede alcune caratteristiche legate alle meccaniche del gioco. Ogni personaggio, infatti, possiede una **PROFESSIONE** e tre **ATTITUDINI**.

Cosa sanno fare i personaggi

Tutti i personaggi possono fare ciò che il loro giocatore ritiene appropriato fargli fare (ed è in grado di rappresentare efficacemente), salvo se ciò è regolamentato da una professione. Tutti possono ad esempio leggere e scrivere testi corti e non troppo articolati, dissertare di scienza o arte e così via, ma non possono usare liberamente armi e armature se non hanno la giusta professione. I giocatori possono anche decidere che il loro personaggio **NON** sa fare una certa cosa, anzi, spesso è appropriato: il "contadino timido" probabilmente non ha mai letto una pergamena in vita sua, la "serva umile" probabilmente non saprà niente di anatomia o edilizia e così via. Tutti i personaggi sanno utilizzare un'arma corta (ovvero un'arma da mischia non più lunga di 45 centimetri) per difendersi.

Professioni [una per personaggio]

- ✧ **Miliziano**: sa utilizzare le Armi da Mischia a Una Mano, gli Scudi e le Armature di Cuoio.
- ✧ **Arciere**: sa utilizzare le Armi da Tiro e da Lancio e le Armature di Cuoio.
- ✧ **Soldato**: sa utilizzare tutte le Armature, gli Scudi e tutte le Armi da Mischia.
- ✧ **Cerusico**: può effettuare un'azione di Primo Soccorso su un personaggio Ferito o Sconfitto, anche se non è in possesso di **Rimedi**. Per fare questa operazione impiega cinque minuti di lavoro continuativo che si sommano ai cinque minuti di latenza tipici della somministrazione dei Rimedi (vedi Primo Soccorso più avanti). Questo uso gratuito di Pronto Soccorso può essere effettuato una volta per combattimento. Richiede strumenti

HEREDES

medici adeguatamente rappresentati e bendaggi. Inizia inoltre ogni giornata evento con una dose di Rimedio (Pozione Rossa o Erbe da Masticare a sua scelta). Sa utilizzare un Bastone (Arma da Mischia a Due Mani) come arma.

- ✧ **Saggio:** riesce a leggere e scrivere testi lunghi e complessi in ogni lingua. Se collabora con un Cerusico, può permettergli di utilizzare la propria abilità una seconda volta per combattimento ma per farlo deve avere con sé **strumenti medici adeguatamente rappresentati e bendaggi.** Sa utilizzare un Bastone (Arma da Mischia a Due Mani) come arma. Inizia l'evento con una dose di Rimedio (Pozione Rossa o Erbe da Masticare a sua scelta) e una gemma preziosa piccola.
 - ✧ **Fabbro:** può riparare un'armatura danneggiata con 5 minuti di lavoro presso una forgia. Per poterlo fare, almeno due parti dell'armatura devono essere tolte e posizionate presso la forgia. In alternativa può riparare uno scudo o un'arma che sia stato reso inutilizzabile da un qualsiasi effetto, per il medesimo tempo di lavoro. Sa utilizzare tutte le Armi da Mischia e gli Scudi.
 - ✧ **Goeta:** Consente l'utilizzo dei rituali della Goetia. Il praticante inizia conoscendo un rituale e può acquisirne altri trovando le giuste fonti. Il resto delle regole per la gestione dei propri poteri verrà inserito direttamente nella scheda del personaggio.
 - ✧ **Teurgo:** Consente la manifestazione delle Virtù della Legge. Il praticante inizia conoscendo il metodo per manifestare una Virtù e può acquisirne altre trovando le giuste fonti. Il resto delle regole per la gestione dei propri poteri verrà inserito direttamente nella scheda del personaggio.
 - ✧ **Predone:** Sa utilizzare le Armi da Mischia ad una Mano e può utilizzarle anche in coppia. Sa utilizzare le Armature di Cuoio. Sa utilizzare le Armi da Tiro (ma non quelle da Lancio).
 - ✧ **Canaglia:** Sa utilizzare due coltelli in coppia e le Armi da Lancio (ma non quelle da Tiro). Sa utilizzare le Armature di Cuoio. Inizia l'evento con una gemma preziosa (piccola).
 - ✧ **Necarca:** Consente l'utilizzo dei poteri del Moros. Il praticante inizia conoscendo il vero nome di un Avo e può acquisirne altri trovando le giuste fonti. Il resto delle regole per la gestione dei propri poteri verrà inserito direttamente nella scheda del personaggio.
 - ✧ **Cortigiano:** riesce a leggere e scrivere testi lunghi e complessi in ogni lingua. Inizia l'evento con una dose di Rimedio (Pozione Rossa o Erbe da Masticare a sua scelta), una di
-

HEREDES

Antidoto (Pozione Verde), una di Veleno (da poter utilizzare in una pietanza o in una bevanda.) e una gemma preziosa (piccola).

Attitudini [tre per personaggio]

- ✧ **Chirurgia:** con 15 minuti di lavoro simulato, chi possiede questa abilità può eliminare una Menomazione ad un Personaggio. Può farlo una sola volta a giornata di evento. Richiede strumenti medici adeguatamente rappresentati, sangue finto e altro trucco adatto e un luogo adeguato dove giocare la scena.
 - ✧ **Duro a Morire:** può agire per ulteriori 30 secondi una volta raggiunto il livello di salute Sconfitto, prima di perdere i sensi.
 - ✧ **Tenace:** può correre e combattere normalmente anche quando si trova al livello di salute Ferito.
 - ✧ **Robusto:** può ricevere un DANNO in più in ogni combattimento, prima di essere considerato Ferito o Sconfitto.
 - ✧ **Fortunato:** può ignorare il primo DANNO ricevuto durante una giornata di evento. Per farlo deve far capire chiaramente di poterlo fare, ad esempio con una frase sprezzante tipo “dovrai fare meglio di così!”.
 - ✧ **Erboristeria:** inizia ogni giornata evento con un Antidoto e un Rimedio (pozione Verde e pozione Rossa o Erbe da Masticare a sua scelta).
 - ✧ **Artigiano:** può riparare un’armatura danneggiata con 10 minuti di lavoro presso la forgia. Per poterlo fare, l’intera armatura deve essere tolta e posizionata presso la forgia. Può, in alternativa, collaborare con un Fabbro, raddoppiando il numero di armature, armi o scudi su cui può lavorare contemporaneamente.
 - ✧ **Forza di Volontà:** Può ignorare l’effetto veicolato tramite la parola KAIROS di cui è stato bersaglio. Per farlo deve far capire chiaramente di poterlo fare, ad esempio con una frase sprezzante tipo “dovrai fare meglio di così!”. Questa attitudine può essere usata una volta per giornata di evento.
 - ✧ **Contrabbando:** Inizia l’evento con una gemma preziosa per tipo (una piccola, una media, una grande).
-

HEREDES

- ✧ **Addestramento Marziale:** Può utilizzare un'Armatura di Cuoio e se lo sa già fare, una di Metallo. Può utilizzare le Armi da Mischia a Una Mano e se lo sa già fare, tutte le Armi da Mischia.
- ✧ **Gladiatore:** A parità di Anelli di Combattimento, il personaggio vince il Duello Marziale come se ne avesse uno in più. Per comunicarlo, dovrà offrire una stretta di mano al suo avversario prima di iniziare a combattere e comunicare il possesso di questa abilità sottovoce.
- ✧ **Sicario:** sa utilizzare due coltelli in coppia e inizia l'evento con una dose di Veleno da poter utilizzare in una pietanza o in una bevanda.
- ✧ **Medium:** per qualche strano motivo, il personaggio è in grado di vedere il Fato anche se non è moribondo. Prima dell'inizio dell'evento verrà comunicato come è possibile riconoscere il Fato che cammina tra i mortali. Il personaggio può tentare di parlargli, ma ricordate che interagire con esso è sempre molto pericoloso e che questa entità non è mai tenuta a rispondere, né ad essere sincera. Ogni volta che interagisce con il Fato il personaggio si espone sempre più alla sua influenza, avvicinando inesorabilmente il compimento del suo destino. Rivelare l'identità del Fato a qualcuno che non lo ha riconosciuto o non è in grado di farlo, inoltre, è un grave rischio: se il personaggio lo fa, deve immediatamente comunicarlo al Guaritore del Villaggio.

Dominio della scena

Per quanto Heredes, I Canti della Catastrofe tratti di temi fantastici e anche soprannaturali, il tono e l'ambientazione sono di taglio fortemente realistico e come tali debbono essere rese. In caso quindi che un personaggio ne minacci un altro **con un'arma alla mano**, l'aggressore sarà considerato possedere il Dominio della Scena e come tale potrà imporre la propria volontà sulla vittima che dovrà comportarsi in modo coerente alle richieste dell'aggressore. Ovviamente armi più pericolose sovrastano armi meno pericolose (ad esempio un aggressore armato di spada avrà il Dominio della Scena su una vittima armata di coltello). A parità di arma impugnata, la scena avviene senza nessuna prescrizione e può diventare un normale combattimento.

HEREDES

IL COMBATTIMENTO

Unità di tempo

Quando ci si riferisce alla durata di un combattimento, si intende **SEMPRE** il lasso di tempo che intercorre dall'inizio di una scena in cui due o più giocatori iniziano uno scontro fino al termine della scena, stabilito dal momento in cui NESSUN giocatore sta più attivamente combattendo.

Livelli di salute e menomazioni

Ogni personaggio possiede i seguenti livelli di salute: Sano, Ferito e Sconfitto.

Ogni **DANNO** ricevuto, consuma uno di questi livelli.

Quando ci si trova al livello di salute **Ferito**, non si può più correre fino a quando non si riceve un adeguato **Primo Soccorso** ed è richiesta un'adeguata interpretazione del dolore delle ferite riportate.

Quando ci si trova al livello di salute **Sconfitto**, si perdono i sensi, e si riacquista coscienza solamente quando qualcuno inizia a operare un'azione di **Primo Soccorso** su di noi.

Subire istantaneamente abbastanza danni da essere portati direttamente al livello di salute **Sconfitto**, comporta una **Menomazione**. Questo significa che l'arto su cui si è ricevuto il **Danno** non sarà più utilizzabile per il resto dell'evento. Se il colpo è arrivato alla testa, si dovrà indossare una benda su uno dei due occhi a scelta del giocatore. Se il colpo è arrivato al tronco o alla schiena, non si potrà più correre per il resto dell'evento e si dovrà interpretare uno stato di spossatezza generale. Si riceve una Menomazione anche se si trascorrono **5 minuti consecutivi** in stato di **Sconfitto** senza ricevere nessun tipo di **Primo Soccorso**.

Morte

Per poter uccidere definitivamente un Personaggio è necessario eseguire su di lui una **ESECUZIONE**. Perché il colpo di grazia sia considerato valido, la vittima deve trovarsi a livello di salute **Sconfitto** e il carnefice deve impiegare non meno di 60 secondi per simulare

HEREDES

L'Esecuzione. L'Esecuzione deve necessariamente coinvolgere la vittima in un dialogo dal tono drammatico o cinematografico (non è sufficiente simulare di spiccare la testa della vittima, o di tagliargli la gola) e l'attenzione del carnefice deve essere unicamente rivolta all'Esecuzione (non può ad esempio continuare a combattere mentre sta eseguendo un Colpo di Grazia).

Se l'Esecuzione viene interrotta in qualsiasi modo, anche solo per distrazione del carnefice, il Colpo di Grazia è considerato inefficace.

Un Personaggio Sconfitto può decidere autonomamente di richiedere al proprio aggressore di eseguire su di lui una Esecuzione e tale volontà può essere comunicata con la frase codificata "Finiamola qui!" che indica la propria disponibilità a ricevere un Colpo di Grazia. L'aggressore non è tuttavia tenuto ad esaudire la richiesta.

Armi da tiro e da lancio

Pietre e coltelli scagliati a mano (o simulando l'uso di una frombola) infliggono normalmente i propri danni quando vanno a segno su un Personaggio, tuttavia, **tali armi non possono portare un personaggio dallo stato di Ferito a quello di Sconfitto.**

Gli Archi (ma non le balestre che sono considerate anacronistiche per l'epoca di gioco e quindi vietate) invece sono oggetti preziosi e letali.

Una freccia andata a segno, infatti, **infligge TRE DANNI** al personaggio che viene colpito.

Armi da mischia e scudi

Ogni Arma da Mischia infligge **un singolo DANNO** indipendentemente dalla sua forma o dalla sua dimensione.

Durante il gioco permesso l'uso di qualsiasi Arma da Mischia adatta ad un uso larp e che rispetti i seguenti canoni estetici:

- ✧ Non sono concesse armi fantasy, come ad esempio "ali" o "artigli" di drago, armi di cristallo, armi "elementali" ed in generale che simulino materiali esageratamente fantasiosi.



HEREDES

- ✧ Non sono concesse armi con elementi moderni, come ad esempio quelle di carattere steampunk o fantascientifico. Sono ritenute troppo moderne anche armi tardo medioevali o rinascimentali come le alabarde.
- ✧ Non sono concesse armi e scudi di proporzioni inadeguate, come ad esempio spade o martelli comicamente grandi o scudi che coprano l'intera figura del combattente.

Se avete dubbi sull'arma che desiderate utilizzare, scrivete ai contatti dello Staff poichè quest'ultimo si riserva il diritto di impedire di utilizzare un'arma ritenuta esteticamente inadeguata. Armi da Mischia ritenute inadatte, per la loro estetica o per la loro lunghezza, verranno considerate **INUTILIZZABILI**.

Armature

Le armature sono protezioni, primitive o più elaborate, che possono salvarvi la vita durante i combattimenti o quando siete bersaglio di un colpo.

- ✧ Indossare almeno una coppia di protezioni di **CUOIO RIGIDO** sugli arti (o gambe o braccia) e una corazza dello stesso materiale indossata sul tronco, permette di **IGNORARE il primo colpo** subito da un'arma da mischia durante un combattimento.
- ✧ Indossare almeno una coppia di protezioni di **METALLO** sugli arti (o gambe o braccia) e una corazza dello stesso materiale indossata sul tronco, permette di **IGNORARE i primi due colpi** subiti da arma da mischia durante un combattimento.
- ✧ Indossare protezione su **TUTTI GLI ARTI** (sia gambe che braccia) insieme a una corazza dello stesso materiale che copra **SIA IL PETTO CHE LA SCHIENA** permette di **IGNORARE** un colpo aggiuntivo (es. nel caso del **CUOIO RIGIDO** si possono ignorare i primi due colpi mentre nel caso del **METALLO** i primi 3)

Durante il gioco permesso l'uso di qualsiasi Armatura adatta ad un uso larp e che rispetti i seguenti canoni estetici:

- ✧ Non sono concesse armature fantasy, come ad esempio "scaglie" o "placche" di drago, armature di cristallo, armature "elementali" e colorate, ed in generale che simulino materiali esageratamente fantasiosi.
 - ✧ Non sono concesse armature con elementi moderni, come ad esempio quelle di carattere steampunk o fantascientifico. Sono ritenute troppo moderne anche le cotte di maglia,
-

HEREDES

mentre le piastre possono essere indossate se adeguatamente “adattate” al periodo (ad esempio aggiungendo pelliccia o decori di carattere ellenico).

- ✧ Armature che coprono meno del 50% della zona in cui sono indossate non forniscono alcuna protezione e sono da considerarsi solo come abbellimenti estetici. Per il tronco è considerato il 50% quando l'armatura copre almeno completamente il petto oppure la schiena.

Armature ritenute inadatte, per la loro estetica o per la loro dimensione, verranno considerate **INUTILIZZABILI**.

IMPORTANTE: Normalmente un'armatura che abbia assorbito il massimo dei **DANNI** che può evitare diventa inservibile finché non viene **RIPARATA**. Alcuni personaggi hanno la capacità, lavorando presso una forgia, di riportare in funzione le armature, in tempi e modalità differenti.

Primo soccorso

Portare le prime cure ad un ferito è spesso una sgradevole necessità. Per quanto sia impossibile rimarginare le ferite di un soggetto in modo istantaneo, con l'uso di appositi preparati è possibile rimettere in piedi un ferito in un breve lasso di tempo.

Ogni personaggio è in grado di eseguire un'azione di Primo Soccorso su un ferito, ma per farlo deve possedere una dose di **Rimedio**.

Tali preparati possono trovarsi in due forme:

- ✧ **Erbe da Masticare** (semplici mentine): in questo caso deve sempre essere un soggetto diverso dal ferito a somministrare la dose di Rimedio.
- ✧ **Pozione (di colore Rosso)**: in questo caso la dose di Rimedio può essere assunta anche dal ferito stesso, se cosciente (ricordiamo che al livello di salute Sconfitto si perdono i sensi).

Applicare Rimedi richiede sempre almeno **un minuto** di tempo per predisporre le cure del caso. In qualunque forma si presentino, i Rimedi sono in grado di riportare al livello di salute di Sano un qualsiasi soggetto Ferito o Sconfitto, a partire da **cinque minuti** dopo la loro somministrazione.

HEREDES

Anfore di fuoco makrīneo

Le Anfore di Fuoco Makrīneo vengono simulate da fumogeni di colori differenti, che hanno effetti diversi a seconda del colore.

- ✧ **Lacrimogeno (Bianco):** causa il soffocamento della vittima che viene a contatto con il fumo portandola al livello di salute Sconfitto. Portare la vittima in un'area sgombra da fumo per 5 minuti consecutivi la riporta al livello di salute Sano senza bisogno di somministrare Rimedi.
- ✧ **Tossico (Verde):** causa avvelenamento della vittima che viene in contatto con il fumo portandola al livello di salute Sconfitto. Per poter riportare la vittima a livello di salute Sano è necessario prima somministrare un Antidoto (ovvero una pozione di colore Verde) e poi eseguire la somministrazione di un Rimedio (ovvero una pozione di colore Rosso). L'opera di un Cerusico che non somministri anche un Rimedio non ha alcun effetto e non riporta il soggetto in salute.
- ✧ **Incendiario (Rosso):** causa ustioni nella vittima che viene a contatto con il fumo portandola al livello di salute Sconfitto. Portare la vittima in un'area sgombra da fumo per 5 minuti consecutivi la riporta al livello di salute Ferito ma per poterla guarire del tutto bisogna somministrare un Rimedio.

HEREDES

ESCALATION DI VIOLENZA

In Heredes, la violenza è una componente fondamentale della vita di ogni giorno. Che essa provenga dallo splendente filo di una lama o da un subdolo calice avvelenato, le sue conseguenze saranno spesso presenti nel corso delle vostre giornate.

Le ferite, tuttavia, non saranno immediatamente letali, a meno che tu non lo voglia. **Fino alle ore 24:00 di sabato**, momento in cui sarà dato **un segnale chiaro ed inequivocabile** (che vi sarà fatto udire bene prima dell'inizio del gioco), ogni personaggio che riceverà una Menomazione, dopo essere stato rimesso in piedi da un Cerusico o da un Rimedio, dovrà raggiungere entro un'ora il Guaritore del Villaggio, dove riceverà informazioni aggiuntive sulle sue ferite e su quali cicatrici queste lasceranno. Le cicatrici potranno essere ferite invalidanti coerenti con la sconfitta ricevuta, e in generale lasceranno il Personaggio più debole del normale. Il Guaritore del Villaggio si premurerà di applicare un trucco adeguato a rappresentarle.

Dalle 24:00 del sabato in poi, quando subirai una **Menomazione**, il tuo personaggio potrà a tutti gli effetti morire. È sempre il Guaritore del Villaggio ad avere l'ultima parola su questo: dopo aver subito la Menomazione e aver ricevuto un Rimedio o essere stato rimesso in piedi da un Cerusico, dovrai consultare il Guaritore del Villaggio entro un'ora di tempo ed egli ti darà il responso sulla gravità della tua situazione. Se le tue ferite saranno così gravi da non lasciare scampo (ad esempio se non è la prima Menomazione che ricevi nella giornata), il Cerusico te lo comunicherà, assieme al tempo che ti rimane per concludere la tua saga. Anche in questo caso il Guaritore del Villaggio si premurerà di applicare un trucco adeguato a rappresentarle.

LA PRESENZA DEL FATO

[AGGIUNTO] Il Fato, in Heredes, è una forza potente e inconfondibile, che sovrasta persino il Caos e la Legge che si danno battaglia per il controllo della Bilancia Cosmica. Durante l'evento il Fato camminerà fisicamente tra i mortali, ma solo chi possiede determinate capacità saprà riconoscerlo. A tutti gli effetti, il Fato è una presenza immanente e trascendente al tempo stesso e alcuni personaggi potrebbero avere o guadagnare la possibilità di interagire con lui. I moribondi in particolare, ovvero coloro che sono nello stato di Sconfitto, potrebbero avere la

HEREDES

possibilità di riconoscerlo, ma solo se il Fato li tocca mentre sono a terra e si palesa a loro. Attenzione però: venire toccati dal Fato quando si è sulla soglia tra la vita e la morte potrebbe avere conseguenze terribili e definitive, così come rivelare a qualcuno che non lo ha riconosciuto o che non ha la possibilità di farlo di chi si tratti: se il Fato ti ha toccato, appena vieni rimesso in piedi comunica immediatamente questa cosa al Guaritore del Villaggio, indipendentemente se hai subito o meno una Menomazione. Fai la stessa cosa se riveli l'identità del Fato a qualcuno che non la conosceva.

IL TEMPO DEI MITI E DELLE LEGGENDE

In modo del tutto simile alle grandi narrazioni Sword & Sorcery, principalmente di stampo cinematografico, i protagonisti sembrano sempre parzialmente immuni allo scorrere del tempo. I personaggi di queste narrazioni non sono né giovani né vecchi, ma sempre di età indefinita, archetipi per cui l'aspetto è dettato dai canti e dalle cronache che parlano di loro. Ecco perché nonostante tra Canto I e Canto II siano passati 20 anni, i personaggi non sono obbligati a cambiare aspetto e a adeguarsi al tempo trascorso. Siete liberi di usare il grado di invecchiamento che preferite, da un aspetto identico a quello che avevate a Canto I (se vi avete partecipato) fino ad un vestiario e un trucco molto differente. Non c'è alcun obbligo per i giocatori di modificare il proprio aspetto per riflettere il tempo trascorso, salvo che non lo desiderino per caratterizzare maggiormente il proprio personaggio. Per lo stesso motivo, i personaggi che dovrebbero essere nettamente più giovani dei loro interpreti, non ricevono alcun obbligo in senso opposto.

HEREDES

CONVENZIONI DI GIOCO

Parola chiave: KAIROS

In *HEREDES: I Canti della Catastrofe* esiste una parola chiave che funge da convenzione di gioco e che serve a veicolare effetti altrimenti difficili da rappresentare.

Chiunque senta pronunciare ad alta voce la parola **KAIROS** deve interrompere quello che sta facendo e prestare attenzione a chi l'ha pronunciata, a chi sta indicando e alla frase che le segue, accertandosi di essere o meno il bersaglio indicato. Chi viene fatto bersaglio di tale parola **DEVE ESEGUIRE ALLA LETTERA IL COMANDO CHE LA SEGUE PER ALMENO UNA DECINA DI SECONDI** (es. "balla per me!") oppure, se si tratta di un effetto immediato (es. "il tuo scudo va in pezzi!" o "cadi sconfitto!"), interpretare correttamente gli effetti indicati.

IMPORTANTE: Personaggi feriti o sconfitti in questa maniera possono essere rianimati con le procedure di Primo Soccorso mentre armature, armi e scudi resi inservibili in questa maniera possono essere ripartiti con le operazioni disponibili ai fabbri e ad altri personaggi.

Fati

Può accadere che un personaggio riceva da un membro dello Staff un cartoncino o un foglietto con un messaggio che contiene informazioni e/o indicazioni da mettere in pratica immediatamente. Questo messaggio sarà sempre intestato con la scritta **FATO**. A seguito della lettura del messaggio è dovere del giocatore memorizzarne al meglio delle sue possibilità il contenuto e, se il messaggio contiene delle indicazioni pratiche, svolgerle al massimo delle proprie capacità. I **FATI** coprono una vasta gamma di possibili situazioni: possono rappresentare sogni o visioni ma anche istruzioni Fuori Gioco che descrivono meccaniche non esplicitate nella guida, come ad esempio i poteri di una Virtù della Legge o di un patto con un Daimon. Il **FATO** non è un oggetto In Gioco, non può essere rubato né deve essere condiviso con altri personaggi. Se un Fato descrive le proprietà di un oggetto (ad esempio una Virtù della Legge), allora dovrà passare di mano seguendo l'oggetto a cui è legato.

HEREDES

Nessuno bada ai servitori

Può capitare che nell'area di gioco siano presenti membri dello Staff intenti a preparare la scena successiva o a portare avanti compiti legati al corretto svolgimento dell'evento. Sebbene siano effettivamente In Gioco in veste di Servitori, questi personaggi non sono mai interessanti né hanno qualcosa da dirvi. Dovrete quindi evitare ogni interazione, persino il semplice saluto, rivolgendovi a loro solo se avete delle **GRAVI COMUNICAZIONI** da fare alla Regia Evento. I Servitori indossano **SEMPRE** una fascetta alla testa che li rende riconoscibili e che vi verrà mostrata prima dell'inizio del gioco.

Oggetto inamovibile/luogo sigillato

Se un oggetto reca un nastro di colore rosso non può in alcun modo essere rimosso dalla posizione in cui si trova. Se una porta o il lembo di una tenda hanno legato su di sé un nastro di colore rosso non possono essere aperti per nessun motivo. Attenzione: durante il gioco potrebbe capitare che questi segnali vengano rimossi, rendendo possibile rimuovere l'oggetto che prima era inamovibile o apribile il passaggio che era sigillato.

Veleno

Se una bevanda o un cibo presentano un forte sapore di **ACETO** quando non dovrebbero averlo, significa che siete appena stati avvelenati. Gli effetti sono i medesimi del veleno veicolato tramite le anfore di fuoco makrīneo verdi e anche i metodi per riportare in salute la vittima sono i medesimi. È possibile acquistare In Gioco del veleno, che viene sempre fornito dentro una boccetta. È necessario consumare l'intero contenuto di una boccetta per poter avvelenare un singolo piatto o una singola coppa. Non è mai possibile avvelenare l'intera brocca, un'intera bottiglia o un contenitore più grande di un piatto.

Camuffarsi e agire in incognito

Ci rendiamo conto che in un contesto ristretto come quello di un larp è impossibile riuscire a rendersi davvero irrinconoscibili agli altri partecipanti, con cui siamo più o meno tutti familiari. Chiediamo quindi a tutti coloro che vogliano tentare di agire in incognito di agire con il volto

HEREDES

coperto da un fazzoletto o da un altro orpello che ne copra almeno la bocca e il naso oltre che i capelli, lasciando scoperti solo gli occhi. A valutare se il travestimento è davvero efficace sarà sempre e comunque l'osservatore esterno. Se chi osserva ha una forte familiarità con colui che sta agendo in incognito, dopo qualche minuto di studio attento potrebbe comunque riconoscerlo mentre se lo ha incontrato solo un paio di volte, anche se ha riconosciuto l'interprete dalla sua fisionomia o dal modo di muoversi, dovrebbe agire ignorandone l'identità. In ogni caso, ascoltare la voce di una persona in incognito per qualche minuto, potrebbe essere sufficiente a rivelarne l'identità.

HEREDES

←QUIPAGGIAMENTO

Rappresentabilità

Tutti gli equipaggiamenti, le armi e le protezioni devono soddisfare i requisiti scenografici di base, ad insindacabile giudizio dell'organizzazione, che si riserva di non permettere l'utilizzo di oggetti ritenuti non idonei.

Rimedi e pozioni

Rimedio (Erbe da Masticare o Pozione di colore ROSSO): Permette di riportare un ferito a livello di salute Sano (vedi Primo Soccorso).

Antidoto (Pozione di colore VERDE): permette di riportare un soggetto avvelenato a livello di salute Sano (vedi Anfore di Fuoco Makríneo e Veleno).

IMPORTANTE: tutte le pozioni e i Rimedi sono contenuti in boccette. Una boccetta rappresenta una singola dose del preparato e non può essere divisa in alcun modo. Perché abbia effetto deve essere ingerita e consumata per intero. Anche le Erbe da Masticare, rappresentate da semplici caramelle, saranno trovate all'interno di boccette.

Sistema economico

Le società rappresentate in *Heredes: I Canti della Catastrofe* sono ancora legate alla tradizione del baratto. Per la maggior parte delle necessità primarie, quindi, è in questo modo che tutto è regolato; tuttavia, durante l'evento sarà possibile utilizzare un sistema economico basato sulle gemme preziose. Circoleranno tre tipi di **gemme preziose** (piccole, medie e grandi) e il loro valore sarà per la gran parte del tempo indicativo. L'intera giornata di un professionista, come ad esempio un mercenario che vi faccia da scorta o un fabbro che per tutto il giorno attenda alle vostre richieste, costa all'incirca una gemma piccola. Una gemma di medie dimensioni equivale a 5 gemme piccole e una di grandi dimensioni a 10 gemme piccole o a due medie. Questi riferimenti,

HEREDES

tuttavia, sono largamente considerati aleatori poiché in una società basata sullo scambio di merci, più che il valore intrinseco della ricchezza ciò che conta è il bisogno che in quel momento soddisfa.

HEREDES

IL SOVRANNATURALE

Nel mondo del Cataclisma le forze soprannaturali si manifestano in molti modi, ma i Personaggi ne possiedono indicativamente quattro: Rituali del Caos, Virtù della Legge o Poteri della Hybris e Arte del Moros. Ogni PG che ha accesso a questo tipo di poteri lo avrà indicato chiaramente nel proprio Profilo personaggio completo ma di seguito daremo poche e piccole indicazioni su ciò che vi potete aspettare.

IMPORTANTE: Usare un Rituale o una Virtù richiede sempre di trovarsi presso il rispettivo Altare (Fuoco o Acqua) e di aver informato il rispettivo Custode della propria intenzione.

La goetia

I Daimon di Heredes sono creature infide e pericolose, manifestazioni viventi del Caos primordiale da cui è sorto il mondo. Sono forze potenti e incontrollabili, che possono influenzare le vite e il destino di coloro che incrociano il loro cammino in molti modi. Alcuni personaggi sono in grado di padroneggiare antichi riti codificati per riuscire ad evocare i Daimon, che si manifestano in forma fisica prendendo possesso del corpo di qualcuno. Quando un Daimon viene richiamato, è possibile, a seconda del rituale che è stato eseguito, chiedere di ottenere qualcosa in cambio di un tributo, ovvero di un prezzo da pagare. Se il Daimon accetta l'offerta che gli viene proposta userà i suoi poteri per concedere quanto richiesto, rispettando sempre la parola data. Attenzione però: i Daimon sono creature subdole, e spesso le loro richieste hanno fini e scopi molto più pericolosi di quanto potrebbe sembrare.

I rituali del caos

Un Goeta conosce sempre almeno un Rituale del Caos. Tale cerimonia viene riportata nel Profilo del personaggio indicando quanto spesso può essere eseguita (solitamente una volta al giorno), a quale Daimon si appella (solitamente indicando il suo nome proprio), quale sacrificio richiede che venga eseguito presso l'Altare del Fuoco e che tipo di potere concede. Al termine della cerimonia il Custode dell'Altare del Fuoco potrebbe dover consegnare un FATO al

HEREDES

Goeta che ha eseguito la cerimonia contenente le istruzioni per mettere in pratica l'effetto del Rituale.

La Teurgia

Nel corso dei secoli, gli Sheratan hanno stretto un legame sempre più forte con le Eumenidi e le loro manifestazioni. Al contrario dei Daimon, le Guardiane della Legge raramente intervengono in maniera diretta nelle questioni dei mortali, ma quando questo accade lo fanno tramite la Teurgia, l'arte Sheratan di incarnare il potere della Legge in alcuni oggetti chiamati Virtù. Quando un fruitore della Teurgia forgia un oggetto secondo i complessi riti previsti da quest'arte, sceglie una Virtù da associare all'oggetto, incantandolo e rendendolo un piccolo artefatto di grande potere. Ogni Virtù è considerata sacra dagli Sheratan, che vedono una manifestazione tangibile del divino in essa, e queste vengono assegnate solo alle persone più meritevoli tra tutto il clan. Ogni Virtù però porta con sé un contrappasso: legarsi ad un artefatto significa anche prestare un giuramento sacro alla Virtù che esso rappresenta, e venir meno a quel giuramento può rompere per sempre il legame tra l'oggetto e il divino.

Virtù della legge

Un Teurgo conosce sempre almeno una Virtù della Legge. Tale cerimonia viene riportata nel Profilo del personaggio indicando quanto spesso può essere eseguita (solitamente una volta al giorno), a quale oggetto fisico deve essere legata (es. una spada, un amuleto, una veste, ecc.), quale giuramento richiede che venga eseguito presso l'Altare dell'Acqua e che tipo di potere concede a chi impugna o possiede l'oggetto. Al termine della cerimonia il Custode dell'Altare dell'Acqua potrebbe consegnare un FATO al Teurgo che ha eseguito la cerimonia contenente le istruzioni per mettere in pratica l'effetto della Virtù.

La Hybris

Si dice che i Perduti padroneggiassero la magia in una forma così pura che i loro gesti e le loro parole potevano plasmare la realtà attorno a loro con il semplice volere della loro mente. Che questo sia vero o meno, il potere dei Perduti, noto anche come Hybris, è ancora presente nel sangue di alcuni che camminano sul Continente, in attesa di manifestarsi nel modo più terribile e spaventoso. Al contrario della Goetia e della Teurgia, la Hybris non richiede un prezzo da

HEREDES

pagare o un oggetto per essere utilizzata, ma ha comunque un contrappasso: ogni volta che il potere antico della Hybris viene invocato, chi lo fa si ritrova debilitato nel corpo e nella mente in maniera che a volte può risultare anche fatale. Più di una persona ha perso la vita nel tentativo di usare un potere più grande di lei. La Hybris inoltre è considerata da tutti i popoli, ad eccezione di quelli esotici del sud, la forma più grande di insulto al volere divino, in quanto manifestazione degli stessi poteri che stanno consumando il mondo attraverso il Cataclisma.

Poteri della Hybris

Un portatore del sangue dei Perduti conosce sempre almeno un potere della Hybris. Tale potere viene riportato nel Profilo del personaggio indicando quanto danneggia chi lo manifesta (solitamente lo riduce a Ferito), quale formula deve essere pronunciata per richiamare a sé uno degli elementi (alcune parole rituali che invocano uno dei quattro elementi naturali), e quale è l'effetto da comunicare al proprio bersaglio a seguito della parola chiave KAIROS. (es. Attraverso la mia volontà chiamo a me la forza inarrestabile della Terra, KAIROS: Cadi a Terra!)

IMPORTANTE: per manifestare un potere della Hybris non serve l'intermediazione di un PNG né trovarsi in un luogo specifico, ma tentare di utilizzarne uno quando si è già Feriti porta alla morte immediata dell'utilizzatore.

L'Arte del Moros

Esiste tra le popolazioni Stygar una tradizione che è stata affinata nel corso dei millenni, l'Arte del Moros. Secondo le loro leggende, quest'arte sarebbe stata appresa per la prima volta dagli Avi stessi, che a loro volta l'avrebbero appresa dal Dio Bifronte in persona. Quale che sia la verità, l'Arte del Moros è temuta e insegnata solo a poche persone ritenute degne, poiché è in grado di influenzare il Fato stesso. Nessuno sa come funzioni esattamente, ma gli Stygar la manifestano come una preghiera, una comunione con il Kharyt e con Zathra, che concedono di cambiare il Fato in modo temporaneo o definitivo, trasformandolo in qualcosa di completamente diverso. Questo grande potere però non arriva senza una moneta da pagare: quando Zathtra devia il corso del Kharyt e le sue correnti richiede sempre un compito, chiamato anche Mandato o Thelema. Più il Fato dev'essere cambiato, più il Mandato sarà complesso, difficile o rischioso.

HEREDES

Solo quando il Mandato sarà concluso allora lo scambio sarà definitivo: fino ad allora, il Fato tenterà sempre di tornare alla sua forma originale.

Il Thelema del Moros

Un Necarca Stygar conosce almeno uno tra i veri nomi degli Avi dai quali può ricevere un Thelema, invocandolo a gran voce nelle proprie preghiere. Accettando il Thelema, il Necarca diventa in grado di sottrarre il Fato all'Avo stesso, guadagnando temporaneamente la capacità per cui quest'ultimo era maggiormente conosciuto in vita (es. se l'Avo era un famoso Arciere, il Necarca guadagna la professione aggiuntiva). Il contrappasso per questa momentanea deviazione del destino è che il Thelema debba essere portato a termine entro il tramonto o l'alba successiva (l'evento che si verifica prima), pena l'obbligatorietà di dover bere le Acque del Kharyt, perdendo una parte di sé stessi. Ad ogni vero nome di un Avo è collegato un diverso Thelema e un diverso Fato che può essere sottratto.

[AGGIUNTO] c per poter invocare il vero nome di un Avo e accettare il Thelema che ad esso è legato, è necessario intingere entrambi le mani nel Bacile sacro a Zanthra e segnarsi la fronte, non prima di aver informato la sua Custode.

HEREDES

I DUELLI MARZIALI

Il campo di battaglia è sanguinoso, brutale ed imprevedibile, ma è sempre possibile far affidamento su altre persone che potranno coprirti le spalle o aiutarti in una situazione difficile, reggendo la linea assieme a te quando i tuoi nemici si fanno avanti. Il campo del duello è diverso: faccia a faccia contro il tuo avversario, solo il tuo talento e la tua esperienza determinano il trionfo o la sconfitta.

Quando ti ritroverai a combattere un duello formalmente dichiarato, dovrai farlo presente al Guaritore del Villaggio, oppure ad uno dei due Custodi dei Templi, che vi accompagneranno al Campo del Duello. Qui, secondo la tradizione degli Sheratan, dovrai mostrare al tuo avversario le tue braccia nude, per dimostrare che non porti su di te nessun'arma e nessun inganno se non quelli che impugn timer nelle tue mani.

Questo serve anche per mostrare al tuo avversario quanti Anelli di Combattimento possiedi.

Secondo i costumi del Continente, ogni popolo ama decorare il proprio corpo con tatuaggi e pitture, sia per mero gusto estetico sia con un significato profondo. I guerrieri sono abituati a tatuarsi i polsi o gli avambracci con anelli di colore **ROSSO**, che mostrano a tutti la loro abilità in combattimento.

Un personaggio può avere da 0 a 5 Anelli di questo tipo tatuati, che deve mostrare al proprio avversario dopo l'ingresso nel Campo del Duello.

Il personaggio con più anelli è considerato più abile, forte o esperto, e di conseguenza dopo qualche scambio **dovrà vincere** il combattimento. In caso di parità nel numero di anelli, il duello è invece stabilito dalla semplice abilità dei giocatori coinvolti.

IMPORTANTE: un personaggio dotato dell'attitudine Gladiatore vince un Duello Marziale in cui pareggia il numero di Anelli. Per poterlo comunicare al suo avversario offrirà una stretta dell'avambraccio prima dell'inizio del duello che **NON DEVE ESSERE RIFIUTATA** in quanto sarà la scusa per poter comunicare il possesso di questa abilità. Se anche in questo caso i due avversari posseggono entrambi l'attitudine Gladiatore, il duello si esegue solo sulla base dell'abilità dei giocatori.

HEREDES

LE ESPERIENZE

Una delle caratteristiche fondamentali di Heredes, I Canti della Catastrofe è la sua forte componente esperienziale: potrete partecipare a giochi, assistere a spettacoli e prendere parte a laboratori pratici che saranno perfettamente integrati nel contesto narrativo. La partecipazione è sempre facoltativa ma parteciparvi potrebbe portare vantaggi ai vostri personaggi e rendere la vostra esperienza ancora più interessante.

Giochi Kallidorei

La disfida di racconti

I contendenti saranno invitati a sfidarsi narrando storie sul palco. È possibile raccontarle parlando o cantando. Il vincitore sarà scelto dagli spettatori, in base alle loro reazioni. Non aspettate l'ultimo momento per scegliere cosa narrare: se desiderate partecipare, potete già iniziare a pensare alla vostra storia.

Il tiro con l'arco

La gara si svolgerà con arco e frecce reali, con bersaglio posto a 5 metri, sotto la guida dei membri dell'associazione sportivo dilettantistica Arcieri di Sacco. Chiunque potrà cimentarsi: prima della gara si terrà una breve lezione introduttiva per coloro che non hanno esperienza o che vogliono semplicemente arricchire il proprio gioco. Per partecipare non è richiesta alcuna abilità particolare, né in gioco né fuori gioco.

Il tiro della lancia

La terza sfida consiste nel tiro della lancia. Sarete guidati da Argos, compagno di Kallidora, che vi mostrerà come impugnare correttamente l'arma e come effettuare il lancio correttamente. Vincerà chi riuscirà a scagliare la lancia più lontano.

L'arena gladiatoria

La sfida più prestigiosa dei Giochi. Gli sfidanti duelleranno a coppie; i vincitori, dopo una breve pausa, si affronteranno nel duello finale. Il campione dell'Arena otterrà grande gloria e nuove opportunità all'interno del mondo di Heredes. I maestri dell'accademia e gli altri convenuti alla

HEREDES

celebrazione della Festa del Raccolto, potranno prendere parte all'Arena qualora i pretendenti siano in numero dispari.

Gli spettacoli

L'*Akademia Aetos* non è solo un centro di prodezza marziale, ma la culla di una cultura che travalica le singole differenze etniche. Per omaggiare le celebrazioni della Festa del Raccolto, Kallidora e i suoi Maestri hanno dunque organizzato alcuni spettacoli per intrattenere i convenuti. Si tratta di rappresentazioni assolutamente fuori dal comune, che un uomo o una donna del continente potrebbe avere occasione di vedere una sola volta nella vita.

Falconeria

Nel pomeriggio di sabato assisterete a uno spettacolo di falconeria e potrete ammirare da vicino gli splendidi rapaci della Falconeria FC di Lari. **Si raccomanda di non urlare e di evitare movimenti bruschi durante il volo degli animali.** Seguite sempre le indicazioni dei falconieri durante lo spettacolo e se deciderete di avvicinarvi a loro più tardi.

Teatro Makrimeo

La sera di sabato, dopo il pasto, si terrà uno spettacolo teatrale ispirato al teatro greco, aperto a tutti i partecipanti.

Addestramenti e laboratori

I vostri Personaggi avranno la possibilità di cimentarsi in diverse arti, guidati dai Maestri della nota *Akademia Aetos*, l'accademia che ha formato i Prescelti. Ma attenzione: i Maestri potrebbero chiedere qualcosa in cambio. Quanto siete disposti a offrire per essere addestrati dai migliori?

L'arte della lavorazione del cuoio

Guidati dal Maestro della Concia, potrete creare un oggetto in cuoio con le vostre stesse mani. Durante l'esperienza sarà possibile realizzare un bracciale o una scarsella, con diversi livelli di difficoltà e competenza. Al termi dell'esperienza la vostra creazione diventerà per sempre di vostra proprietà.

HEREDES

L'arte del combattimento

Se desiderate apprendere i rudimenti del combattimento, o approfondire le tecniche a mani nude o con armi da mischia, il Maestro dell'Arena sarà a vostra disposizione. Il vostro personaggio ne trarrà beneficio e anche voi potrete imparare qualcosa di utile e soprattutto di spettacolare per i prossimi eventi.

L'arte della musica

Se il combattimento o l'artigianato non fanno per voi, potrete imparare le basi del canto, della lira e dell'arpa, guidati dalla Maestra della Musica.

GLI APPUNTAMENTI

VENERDI 11/09/2026

- 15.00-16.00. Accredito giocatori
- 16.00-16.30. Preparazione e costume
- 16.30-18.00. Sessione workshop
- 18.00. Inizio giornata di gioco
- 01.00. Fine giornata di gioco

SABATO 12/09/2026

- 10.30. Inizio giornata di gioco
- 01.00. Fine giornata di gioco

DOMENICA 13/09/2026

- 10.30. Inizio giornata di gioco
 - 17.00. Fine giornata di gioco
 - 17.00-18.00. Festa di chiusura
-

HEREDES

Pasti ed altri appuntamenti

In Heredes il tempo sarà scandito dagli eventi e non dall'orologio. Per questo motivo gli orari dei pasti e degli altri momenti collettivi non sono riportati nel programma: saranno comunicati direttamente durante il gioco. Questa scelta ci permette di mantenere continuità narrativa e immersione, evitando di trasformare l'esperienza in una sequenza di interruzioni. La quota di partecipazione comprende la cena del venerdì, il pranzo e la cena del sabato e il pranzo della domenica. I pasti saranno preparati e somministrati da un professionista locale, incaricato dallo Staff Evento, così da garantire la qualità e la predisposizione di pasti adeguati alle esigenze alimentari segnalate nel form di iscrizione.

Per contribuire all'immersione, chiediamo di utilizzare stoviglie, borracce e contenitori coerenti con l'ambientazione (in legno/ferro/etc), evitando assolutamente oggetti moderni come bottiglie con etichetta, confezioni in plastica e simili.

HEREDES

CREDITS

Heredes, I Canti della Catastrofe è un progetto larp di WhLive e GrvItalia
patrocinato da Federludo

Sceneggiatura e Regia: Luca Stefani, Ettore Carli, Simone Meconi

Produzione: Samuele Desideri, Roberto Landi, Francesco Serra

Scenografie: Elena Barberis, Giulia Donati, Paola Massone, Giacomo Del Ministro, Fabio Neri, Marcello Ruggeri

Logistica: Alberto Biancalani, Benjamin Cavazza Rinaldi

Autori: Danny Berteà, Flavio Deri, Diego Martelli, Domenico Iavarone, Céline Fusi

Grafica e Branding: Valeria Cammarosano

Foto: Ivan Ornato

Operatori ed Interpreti: Arianna Ferrara Gennari, Marco Pacciani, Veronica Martini, Edoardo Chiappa, Davide Luciani, Luca Ulivieri, Lorenzo Mattonai, Cecilia Allgaier, Fabiana Saselle, Simone Delladio, Sonia Amaduzzi, Irene Pellegrini, Martina Sassano, Matteo Tosoni, Beatrice Freddi, Rachele Ravenna, Francesco Milocco, Serena Bonanno, Matteo Viegi, Chiara Nannizzi

Si ringraziano sentitamente per la gentile collaborazione

A.S.D. Arcieri di Sacco

F.C. Falconeria di Lari

Gruppo storico Compagnia Giovanni dalle Bande Nere

Parco Storico e Larp "La Signoria di Montalto"
