

HEREDES

DESIGN

DOKUMENT



HEREDES

Sommario

Introduzione.....	5
Introduzione al gioco	6
Cosa troverai.....	6
Cosa non troverai	7
I personaggi.....	8
Il popolo dei Makrinei	8
La casata Hakamas.....	9
La casata Kalokyros.....	9
La casata Dalasseno.....	9
L'Orda Sheratan.....	9
Il Clan Vlacks.....	10
Il Clan Kitai	11
Il Clan Rusyns	11
La carovana degli Stranieri.....	11
Mercanti e dignitari.....	12
Saltimbanchi e artisti.....	12
Logistica.....	13
Date	13
Costo e posti disponibili	13
Location.....	13
Costumi consigliati	14
Organizzatori.....	14
A chi si rivolge l'evento?	14
Consigli di gioco.....	15
Che cosa è un LARP?.....	15

HEREDES

Le tre regole d'oro del LARP	15
Norme di comportamento.....	17
Intensità e sicurezza	17
Safewords	17
Detenzione	18
Derubare e perquisire	18
Interazioni romantiche	18
Meccaniche	20
Il personaggio.....	20
Cosa sanno fare i personaggi.....	20
Professioni [una per personaggio].....	20
Attitudini [due per personaggio]	22
Dominio della scena.....	23
Il combattimento	24
Unità' di tempo.....	24
Livelli di salute e menomazioni.....	24
Morte.....	24
Armi da tiro e da lancio.....	25
Armi da mischia e scudi.....	25
Armature	26
Primo soccorso	27
Anfore di fuoco makrīneo	28
Escalation di violenza	29
Convenzioni di gioco.....	30
Parola chiave: KAIROS.....	30
Fati.....	30

HEREDES

Nessuno bada ai servitori.....	31
Equipaggiamento	32
Rappresentabilità.....	32
Rimedi e pozioni	32
Sistema economico	32
Il sovrannaturale	34
La goetia.....	34
I rituali del caos	34
La teurgia	35
Virtu' della legge.....	35
La Hybris.....	35
Poteri della Hybris.....	36
I duelli marziali.....	37
Appuntamenti	38
VENERDI 05/09/2025.....	38
SABATO 06/09/2025.....	38
DOMENICA 07/09/2025	38

HEREDES

INTRODUZIONE

Benvenuti in *Heredes, i Canti della Catastrofe*, il Larp Sword & Sorcery curato da WHLive e GRV Italia che avrà inizio con questo "Canto I" 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. Feroci 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.
- × **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

I PERSONAGGI

Il popolo dei Makrinei

Provenienti dalle terre del sud, i Makrinei sono un popolo diviso in Casate che lottano tra loro per il predominio, uniti solo davanti a minacce comuni. Al centro della loro cultura c'è l'individualismo: ogni azione è volta a soddisfare ambizioni personali, in linea con l'etica edonistica e pragmatica che permea la loro società.

Le otto Grandi Casate sono dominate da patriarchi o matriarche e detengono il potere assoluto su territori e sudditi, gestendo le risorse con metodi che variano da rigide regole a una supervisione lasca e autocompiaciuta. Le relazioni all'interno delle Casate sono gerarchiche, basate su diritto di sangue, adulazione e intrigo. I soldati sono una forza vitale e rispettata, spesso composti anche da schiavi che conquistano la libertà con il valore delle armi. Tuttavia, gli schiavi costituiscono il gradino più basso della piramide sociale, destinati a una vita di sottomissione o a rare ascese per meriti straordinari.

La loro religione è centrata sul culto dei Daimon, potenti entità nate dal Caos Primordiale che influenzano il mondo attraverso i Patti che stipulano con i mortali. I Daimon, incapaci di sperimentare le emozioni e i desideri materiali, cercano costantemente l'interazione con l'umanità, offrendo potere in cambio di sacrifici. Ogni Casata Maggiore si identifica con un Principe dei Daimon, riflettendone l'essenza e cercando di emularne la forza attraverso i rituali della Goetia, l'arte mistica simbolo del legame indissolubile tra il Caos Primordiale e il destino dei Makrinei.

I Makrinei anelano al raggiungimento del piacere in ogni aspetto della loro esistenza, utilizzando qualsiasi strumento a loro disposizione per raggiungere questo scopo: dalla seduzione alla guerra, dalla cultura fino alle arti, che vivono come la massima celebrazione del potere e della passione. Tuttavia, questo edonismo sfrenato è temperato dalla giustizia spietata che protegge la stabilità delle Casate, punendo con violenza non trattenuta ogni minaccia all'ordine costituito. Le feste e i baccanali, intrisi di piaceri al limite dell'ultraterreno e di intrighi mortali, rappresentano la sintesi della loro indole: lussuria, pericolo e ambizione si intrecciano, rendendo ogni evento sociale un campo di battaglia silenzioso ma non meno insidioso.

HEREDES

In guerra, i Makrinei combattono con astuzia e spietatezza, incarnando la propria visione del mondo: la forza e l'inganno prevalgono sulla debolezza, perpetuando il ciclo eterno della lotta che, secondo la loro filosofia, definisce la vita stessa.

La casata Hakamas

La Casata Hakamas è l'artefice dietro alla pace che finalmente vige tra il popolo makrinese e quello sheratan. Accusati di aver manipolato l'andamento della guerra per il loro solo profitto, hanno il merito e al contempo il demerito di aver spostato lo scontro con i clan dell'orda dal campo di battaglia al tavolo dei trattati.

La casata Kalokyros

La casata Kalokyros è stata l'ultima ad abbassare le armi nei confronti dell'Orda Sheratan. I suoi opliti si sono battuti fino all'ultimo e molti di loro, quando è stata stabilita la prima tregua, hanno preferito togliersi la vita piuttosto che cedere al disonore della resa. Questo spirito indomito è ancora forte nella casata e c'è chi pensa che la loro partecipazione alle celebrazioni sia il preludio di grossi guai.

La casata Dalasseno

La casata Dalasseno è una delle più importanti emanazioni del potere makrinese, di fronte ai suoi dignitari sia gli Hakamas che i Kalokyros devono piegare il capo riconoscendo una maggiore influenza politica. La loro presenza alle celebrazioni è una garanzia nei confronti degli ospiti Sheratan, ma rappresenta anche un'incognita. Gli interessi della casa maggiore, infatti, non sono quasi mai perpetrati alla luce del sole.

L'Orda Sheratan

Gli Sheratan provengono dalle fredde e ostili terre dell'Oriente e hanno sviluppato una rigida organizzazione sociale per sopravvivere. La loro società è matriarcale, con le donne che occupano i ruoli di potere, mentre gli uomini sono relegati a compiti esterni all'amministrazione del Clan.

La struttura sociale degli Sheratan è suddivisa in Zadruga, a loro volta divisi in Tribù, e questi in Clan, ciascuno formato da Rodina (o famiglie). Ogni Clan è guidato da una Madre, ogni Tribù da una Grande Madre e ogni Zadruga da una Matriarca. Al vertice della gerarchia si trova una coppia di Regine-Sorelle.

HEREDES

All'interno dei Clan, le donne gestiscono tutte le funzioni importanti, tra cui la politica, la gestione delle risorse, il comando militare nei ruoli più alti, e i riti religiosi. Le donne sono anche responsabili della custodia dei Segreti della Teurgia, l'antica arte di incarnare le Virtù cosmiche della Legge in oggetti votivi, e della produzione di armi e artigianato bellico.

Gli uomini, invece, si occupano dei compiti che conducono all'esterno del Clan come la caccia, l'allevamento del bestiame, l'agricoltura, il commercio (sotto la supervisione di una donna) e l'artigianato non bellico. Possono anche combattere nell'esercito, ma con ruoli di comando minori.

Esistono due eccezioni alla divisione dei compiti: l'Ordine dei Custodi delle Acque, un gruppo esclusivamente maschile che protegge e venera le Acque Sacre, e la Guardia, con il compito di garantire la sicurezza interna e l'ordine pubblico nei Clan.

Gli schiavi del Clan, siano essi uomini o donne, sono considerati proprietà delle Madri e non hanno diritti. Sono utilizzati per i lavori più duri e pericolosi e, se non più utili, vengono eliminati. Raramente uno schiavo ottiene la libertà, che può essere concessa solo dalla Madre che lo possiede.

La cultura degli Sheratan è comunitaria e basata sul sacrificio per l'ottenimento di un bene collettivo. L'individualismo è considerato un peccato, e chi agisce per interesse personale viene punito severamente. Le tradizioni di coesione sociale, come i banchetti comuni e le storie raccontate attorno ai fuochi, rafforzano il senso di appartenenza e unità.

L'unico culto riconosciuto e accettato è quello delle Eumenidi, le tre divinità femminili creatrici e guardiane della Legge Suprema, in aperto contrasto con il Caos Primordiale e i Daimon che lo abitano.

Il Clan Vlacks

Il Clan Vlacks è la mente dell'Orda Sheratan. Disciplinati e irregimentati, sono capaci di dirigere l'innata ferocia della loro natura per ottenere i risultati migliori per la loro gente. Sono loro che hanno negoziato la tregua e il successivo matrimonio con la stirpe makrinea e hanno tutto l'interesse a che le cose vadano come pianificato dalla loro strategia.

HEREDES

Il Clan Kítai

Il clan Kítai è l'élite della forza militare dell'Orda. La competenza dei suoi uomini e delle sue donne sul campo di battaglia è seconda solo alla loro ferocia e al loro desiderio di gloria. Questo tuttavia non fa di loro dei semplici bruti assetati di sangue. Nelle loro tende, attorno al fuoco, si discute di come portare nuovi popoli e nuovi territori sotto il vessillo Sheratan, guardando a sud come un'opportunità unica di contenere i danni del Cataclisma. Un giorno il sole sorgerà e tramonterà su un'unica nazione Sheratan.

Il Clan Rusyns

Il clan Rusyns vede nell'attaccamento alle tradizioni tribali del popolo Sheratan un atteggiamento morboso e datato. Composto dalle menti più impetuose e innovative dell'Orda, il clan desidera apportare un cambiamento duraturo, lasciando il proprio segno nella storia e cambiando o abolendo quelle consuetudini che non hanno più ragione di esistere. Un futuro di armonia e cambiamento che potrebbe condurre anche alla fine del Cataclisma.

La carovana degli Stranieri

Da tempi immemori, una leggendaria processione attraversa le terre del mondo conosciuto: la Carovana di Harira. Come un fiume di stoffe colorate e merci esotiche, essa serpeggia lungo la Via di Qasarmûn, un'antica rotta carovaniera che collega le terre dei Makrinei con la Mano Dorata, l'insieme delle città che si affacciano sulle coste dell'Impero di Al-Qaladhar. Questa strada, tracciata da uomini ormai dimenticati, si snoda sinuosa e terribile in terre remote, attraversando luoghi infernali come i deserti roventi di Aral'Zhir, il Mare di Fuoco, perle di splendore come Velhazar e i suoi giardini pensili e covi di nefandezza come la terribile Zadashar, la Città dei Ladri.

Chiamata semplicemente la Carovana, questa processione è composta da un mosaico di umanità. Viaggiatori dai mantelli logori, mercanti dalle voci suadenti che offrono spezie rare e gioielli scintillanti, schiavi possenti e seducenti da terre sconosciute e avventurieri con storie incise nelle cicatrici dei loro volti segnati. I loro racconti parlano di pericoli affrontati, tesori scoperti e terre meravigliose. Alcuni viaggiano per la gloria, altri per la sopravvivenza, ma tutti sono uniti dalla promessa di un nuovo orizzonte all'alba.

HEREDES

Ogni anno, con una puntualità che sembra sfidare il tempo stesso, la Carovana di Harira giunge nelle terre dei Makrinei, che attendono con brama il suo arrivo non solo per commerciare merci preziose o apprendere storie da terre lontane, ma per le mille occasioni che essa porta con sé. La Carovana, infatti, ha sempre qualcosa da offrire a chi spera di poter cambiare la propria situazione, che sia una merce preziosa da comprare, un'avventura da intraprendere o un segreto da scoprire e sfruttare.

Quando la Carovana arriva, tutte le città aprono le porte e la popolazione makrinea, sempre pronta a sperimentare nuovi e sconosciuti piaceri, si abbandona a giornate intere di celebrazioni, di scambi, alleanze e festeggiamenti che non hanno mai termine. La Carovana porta sempre con sé uomini e donne pronte a dare spettacolo, artisti provetti impegnati in danze frenetiche, attori che sanno commuovere o accendere gli animi e lottatori pronti a prendere l'oro o la vita di quanti osano sfidarli nelle arene.

Mercanti e dignitari

Il cuore pulsante della Carovana di Harira sono i commerci ed è per questo motivo che diversi mercanti viaggiano con essa, dispensando merci di ogni tipo. Possono essere oggetti rari e preziosi, segreti antichi e dimenticati e persino esseri umani, trattati a volte al pari di animali. Qualunque sia la merce che state cercando, nella Carovana c'è qualcuno che può vendervela, ma sempre a fronte di un prezzo adeguato.

Saltimbanchi e artisti

Se i mercanti permettono alla Carovana di Harira di continuare a muoversi, i suoi Saltimbanchi e i suoi Artisti fanno sì che al suo arrivo ogni uomo e donna sano di mente desideri venire a vederla. La variopinta parata che si presenta ai loro occhi li stupisce sempre, poiché non è solo il faceto a nascondersi tra i carri di questa strana processione. Filosofi, eruditi e persino millantati stregoni si nascondono tra le file dei giocolieri e dei fachiri, sussurrando le proprie verità per chi saprà ascoltare e pagare pegno.

HEREDES

LOGISTIKA

Date

5/6/7 Settembre 2025

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: 01/05/2025 – 01/08/2025

Location

Parco Signoria di Montalto, Fauglia (Pi)

Questo sito suggestivo assicura una forte immersione grazie alle splendide strutture medievali interamente utilizzabili. Potrete passare il vostro tempo di guardia sulle mura, fare baldoria nella taverna, affrontare un vostro nemico nell'arena oppure esplorare i misteriosi sentieri boschivi attorno al villaggio. Per il pernottamento, 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](#)



HEREDES

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 o posteriore 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 due **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 coltello (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:** Effettuando 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). Richiede strumenti medici

HEREDES

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** (coloro che non fanno parte di questa professione potrebbero trovare testi che non sanno interpretare). Se collabora con un **Cerusico**, può permettergli di utilizzare la propria abilità una seconda volta a 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)
- ✧ **Fabbro:** Può riparare una 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).

HEREDES

Attitudini [due 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 una 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).
 - ✧ **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.
-

HEREDES

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**, conduce ad 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, tale volontà può essere comunicata con la frase codificata "Finiamola qui!" che indica la propria disponibilità a ricevere una Esecuzione. 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 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 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 makrineo

Le Anfore di Fuoco Makrineo 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 somministrare un Antidoto (ovvero una pozione di colore Verde).
- ✧ **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. E' 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, 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 Gran 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.

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 foglio di colore XXX, con un messaggio che contiene informazioni e/o indicazioni da mettere in pratica. Questo messaggio sarà sempre intestato con la scritta **FATO**. A seguito della lettura del contenuto del messaggio è dovere del giocatore memorizzare al meglio delle sue possibilità il contenuto e se il messaggio contiene delle indicazioni, svolgere al massimo delle proprie capacità.

I Fati coprono una vasta gamma di possibili situazioni: possono essere sogni o visioni ma anche istruzioni Fuori Gioco che descrivono meccaniche non esplicitate nella guida, come ad esempio i poteri di un Virtù della Legge o di un patto con un Dáimon. 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.

HEREDES

←EQUIPAGGIAMENTO

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 Greco).

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 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. Ciroleranno 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 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 tre: Rituali del Caos, Virtù della Legge o Poteri della Hybris. 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 fato 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, di un prezzo da pagare. Se il Daimon accetta l'offerta che gli viene posta 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 dover 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.

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 Cerusico 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 impugnai 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.

HEREDES

APPUNTAMENTI

VENERDI 05/09/2025

15.00-16.00	accredito giocatori
16.00-18.00	sessione workshop
18.00	inizio giornata di gioco
24.00	fine giornata di gioco

SABATO 06/09/2025

10.00	inizio giornata di gioco
24.00	fine giornata di gioco

DOMENICA 07/09/2025

10.00	inizio giornata di gioco
17.00	fine giornata di gioco
17.00-18.00	festa di chiusura

