

MANIFESTO



MONOMADS

STAR WARS ORIGINAL CHARACTER COSTUMING FAN GROUP

MONOMADS.COM

*Perché NESSUNO dimentichi le nostre origini
Perché TUTTI abbiano chiari i nostri obbiettivi*

We are No One.

We are Everyone.

We are Nomads.

Edizione Dicembre 2024

INDICE

1. LE ORIGINI DEI NOMADS E I SUOI VALORI
2. UN IMPEGNO OLTRE AL COSTUME
3. IL PERCORSO
4. ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE
5. GESTIONE E LEADERSHIP
6. SIMBOLI E MERCHANDISE NOMADS
7. CREAZIONE DEL VOSTRO PERSONAGGIO NOMADS
8. I LIVELLI DEI COSTUMI
9. CONCLUSIONE

GLOSSARIO

Termine	Descrizione
No One	Status di ogni Aspirante Nomad
Everyone	Status di ogni membro effettivo Nomad maggiorenne
Young one	Status di ogni membro effettivo Nomad minorenne
Wanderer	Status di un membro effettivo Nomad ritirato o inattivo
Womprat	Nomad Everyone non affiliato a nessuna tribe
Nomads Syndicate (Syndicate)	Termine utilizzato per riferirsi a tutti i nomads a livello globale
Nomads Tribe (Tribe)	Gruppo Nomads nazionali con almeno 25 membri Everyone
Nomads Camp (Camp)	Gruppo Nomads nazionali con 5-24 membri Everyone
Nomads Mos-[nome] (Mos-)	Gruppo nomads locali, a livello di citta' o regione, con almeno 5 membri Everyone (possibile solo se all'interno di una Tribe)
Alto Consiglio (High Council)	Gruppo di gestione del Syndicate. Comprende tutti i Chieftains e Warlock nazionali.
High Chief	Referente dell'Alto Consiglio che lo elegge tra i suoi membri su base annuale.
Consiglio di Nomads Tribe	Gruppo di gestione di una Tribe Nomads. Eletto su base biennale da tutti i membri Everyone.
Consiglio di Nomads Camp	Gruppo di gestione di un Camp Nomads.
Chieftain	Referente e gestore di una Tribe o Camp. Eletto su base biennale da tutti i membri Everyone.
Warlock	In tutto e per tutto il vice Chieftain da cui viene scelto.
Wiseone	Consigliere del Chieftain e Warlock. Scelti dal Chieftain, devono essere minimo due e possono essere delegati nella gestione di aspetti particolari (ad esempio comunicazione, costumi, etc.)
Daimyo	Referente e gestore di un Mos. Fa da tramite tra il consiglio e i membri del Mos e serve da primo punti di contatto per i nuovi interessati al progetto.
Warchief	Referente del gruppo Nomads durante un evento nei confronti degli organizzatori, della stampa, degli altri gruppi, etc. per tutto ciò che riguarda la gestione dei figuranti in costume

1. LE ORIGINI DEI NOMADS E I SUOI VALORI

Il progetto Star Wars Nomads (Nomads) trova le sue origini nel fan club italiano Empira (www.empira.it) e nella passione e valori che lo contraddistinguono dalla sua nascita. Da Dicembre 2024, i Nomads sono diventati un costuming fan group ufficialmente riconosciuto dalla Lucasfilm, al pari di altre realtà come la 501st Legion, la Rebel Legion o i Mando Mercs. Anche se il progetto ha ambizione di crescere a livello internazionale, rimarrà sempre ancorato alle sue origini e ai suoi valori.

1.1 - La Carta dei Valori

- **PASSIONE** sconfinata per Star Wars e tutto ciò che ruota attorno alla Galassia creata da George Lucas nel 1977. Dai film, alle serie TV, dai romanzi agli albi a fumetti, dai giocattoli tradizionali al collezionismo, dai giochi da tavolo ai videogames, dal cosplay al costuming... Questa passione è il principio guida di tutto.
- **RISPETTO e EDUCAZIONE** per tutti, indiscriminatamente.
È rispetto per i membri e per le loro opinioni, è rispetto per il Consiglio (vedi sezione 5.) e per le sue decisioni, è rispetto per gli altri gruppi, è rispetto per il pubblico.
- **Ricerca di QUALITA'** in tutto quello che si fa: dai contenuti social alle grafiche del merchandise, dai costumi alla progettazione degli stand, dai prop che costruiamo. La ricerca di qualità è il nostro modo di onorare la saga di Star Wars.
- **CREATIVITA' e AMBIZIONE.**
Il nostro progetto è uno spazio dove tutte le idee sono ben accette e più ambiziose sono, meglio è. Noi puntiamo alla luna... Ma ehi! Quella non è la Luna, quella è una stazione spaziale.
- **INCLUSIVITA' e COLLABORAZIONE** perché crediamo che insieme sia tutto molto più facile.
- **COMMUNITY** in cui si deve fare di tutto per far star bene chi vuole farne parte. Se vuoi far parte del gruppo, significa che il gruppo ha centrato l'obiettivo trasmettendo i nostri valori nel migliore dei modi e questa è una responsabilità per noi importante.
- **CONSAPEVOLEZZA di ciò che si è.**
Siamo un punto di incontro e ci prendiamo sul serio quando è necessario. Per portare avanti i nostri progetti bisogna crederci e per crederci bisogna sapersi prendere sul serio al momento giusto ma non bisogna mai dimenticare che il nostro campo da gioco è il prezioso tempo libero che i membri ci regalano.
- **EMPATIA E VOGLIA DI MIGLIORARE.** Non abbiate remore a mostrarci il vostro punto di vista, a dirci se sbagliamo, se facciamo bene. Aiutateci a migliorare, discutiamo educatamente e spieghiamoci civilmente. La vostra opinione è preziosa, la polemica invece è inutile.

Questi sono i valori dei Nomads.

Se non ti rispecchi e se non credi di poter rispettare questa nostra carta dei valori, allora il progetto Nomads probabilmente non fa per te. Se invece ti senti pronto allora hai fatto un primo passo in un universo più vasto.

2. UN IMPEGNO OLTRE AL COSTUME

2.1 Sicuramente i costumi, di cui parleremo più avanti, sono la parte più visibile e divertente del progetto Nomads ma è importante capire che **far parte dei Nomads comporta anche un impegno che va oltre alla preparazione di un costume**. I Nomads, sono prima di tutto una community. Questo significa vivere il progetto con partecipazione, interazione con gli altri membri e un supporto reciproco costante.

2.2 Il progetto Nomads è anche un veicolo importante attraverso il quale proporsi ad eventi, convention, e progetti speciali, inclusi quelli di beneficenza. Essere un Nomad, significherà anche essere spesso a contatto con il pubblico e questo comporta due importanti considerazioni:

- **Nomads è un progetto e un'esperienza di gruppo:** bisogna saper mettere il noi davanti all'io. Questo significa aiutare ad allestire stand, aiutarsi a vicenda ad indossare i costumi, rispettare eventuali turni (se e quando ce ne sarà bisogno), essere puntuali e rispettare impegni ufficiali (ad esempio interviste, scorte, presentazioni sul palco). Se vuoi soltanto farti un bel costume originale ed essere libero di fare quello che ti pare e quando ti pare, probabilmente questo gruppo non fa per te.
- **Nomads è un progetto ad alta visibilità e interazione con il pubblico:** questo significa che oltre alle comuni regole di educazione e buon senso, i Nomads accettano anche di comportarsi secondo le "Regole di comportamento durante gli eventi", disponibili per tutti e tradotto nelle lingue locali delle varie Tribes.

3. IL PERCORSO

Indossare un costume o vestire i panni di "qualcun altro" non è una cosa da tutti. Per alcuni è difficile, è imbarazzante e strano, ecco perché lo dovete volere e sentire. Detto questo, la realizzazione del costume diventa un percorso creativo molto divertente, sia per costumi semplici che per costumi complessi.

3.1 Nel progetto Nomads esistono 3 differenti status attraverso i quali ogni membro del gruppo dovrà passare in base all'età e al livello di attività: No One, Everyone (o Young One se minorenni) e Wanderer.

Step	Status	Descrizione	Requisiti
1	NO ONE	Questo è lo status di ogni Aspirante Nomad. Essere No One è un passaggio necessario lungo il percorso per diventare Nomad.	<ul style="list-style-type: none"> • Avere un progetto di costume o aver cominciato la lavorazione • Presentarsi al Consiglio Nomads della Tribe nazionale e ricevere risposta positiva
2	EVERYONE (o YOUNG ONE se minorenni)	<p>Questo è lo status di membro effettivo dei Nomads.</p> <p>Se l'aspirante Nomad è minorenne, una volta raggiunti i requisiti per il passaggio a membro effettivo, riceverà lo status di Young One fino al raggiungimento della maggiore età.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aver un costume approvato dal Consiglio della Tribe nazionale • Partecipare in costume ad almeno un evento • Parere favorevole del Consiglio della Tribe nazionale sul passaggio di status
3	WANDERER	<p>Questo è lo status dei membri effettivi Nomads ritirati o diventati inattivi.</p> <p>Un Wanderer che torna a fare un evento in costume, ri-aquisisce lo status di Everyone. Se il costume originale non esiste più o è stato modificato, deve essere ri-approvato dal Consiglio della Tribe nazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membri che decidono di loro iniziativa di ritirarsi • Membri che diventano inattivi (non partecipano a nessuna attività per un periodo di 12 mesi continuativi). • Il Consiglio della Tribe nazionale ritiene la decisione ultima sulla decisione riguardo lo status dei membri.

3.2 - Per chi è nuovo al mondo del cosplay o del costuming, ma è spinto da un entusiasmo contagioso e incontenibile, o per chi è nuovo al mondo delle fiere e di questo tipo di cultura consigliamo di presenziare in borghese ad almeno un evento, in modo da rendersi conto di cosa sia questo tipo di esperienza.

Questo è solo un consiglio, sia chiaro. Lo diciamo solo perché sappiate che farsi un costume non è la stessa cosa che indosarlo in pubblico o in gruppo. Magari non fa per voi e lo scoprirete dopo aver speso dei soldi spinti dall'incauto ed entusiastico acquisto.

3.3 - Una volta che avrete preso questa decisione e prima di partire con la realizzazione del personaggio, dovete prendere contatto con il Consiglio Nomads della Tribe (o Camp) nazionale (sezione 5), presentarvi e presentare il vostro progetto. Qualora nella vostra zona non fosse ancora presente una Tribe o un Camp, dovete prendere direttamente contatto con l'Alto Consiglio. Il Consiglio non è stato creato per bocciare le vostre idee, ma per guidarvi nella miglior realizzazione possibile di esse. Vi sarà fornito del feedback motivato e utile a guidare il vostro processo e i vostri investimenti.

3.4 - Una volta che la vostra presentazione sarà stata ufficializzata dal Consiglio della Tribe (o Camp) nazionale, vi verrà assegnato lo status di "**NO ONE**".

- A questo punto avrete accesso al Forum e vi verrà data la possibilità di aprire un thread pubblico dedicato per condividere il vostro lavoro sul costume con tutti gli altri utenti. Foto, richieste, test... Tutto quello che può servirvi per arrivare all'obiettivo. Un secondo thread verrà aperto in una parte riservata del forum e verrà utilizzato esclusivamente per avere feedback ufficiale dal Consiglio della Tribe (o Camp) nazionale sul vostro costume ai fini dell'approvazione. Vi ricordiamo che tutti possono offrire consigli, ma solo il feedback fornito dal Consiglio della Tribe nazionale è da considerarsi vincolante per l'approvazione del vostro costume.
- Dopo il vostro ingresso ufficiale come NO ONE avrete la possibilità di acquistare una patch con la dicitura "ONE", che potrete apporre sul vostro capo di ordinanza in attesa della parte mancante con la dicitura EVERY che arriverà a percorso concluso.

3.5 - Nel caso siate minorenni, non preoccupatevi, anzi! Oltre ad essere accompagnati dai genitori, o da chi ha la tutela legale, e ad avere tutti i requisiti necessari in base alle leggi nazionali applicabili, dovete comunque seguire l'iter di realizzazione del NO ONE come gli altri, ma con una sola differenza: una volta usciti dallo stato di No One diventerete sì Nomad ma con lo status di Young One, fino al raggiungimento della maggiore età. A quel punto diventerete Everyone a tutti gli effetti.

Quando un minorenne raggiunge lo status di Young One avrà la possibilità di richiedere la patch parziale "YOUNG" in modo da completare con la patch già in possesso. Una volta che raggiungeranno la maggiore età passeranno allo lo status di Everyone e potranno richiedere la patch EVERY con cui sostituire la patch YOUNG.



patch EVERY



patch NO ONE



patch YOUNG

3.6 - Una volta completata la realizzazione del costume nel rispetto degli standard qualitativi richiesti, avrete soddisfatto una condizione necessaria ma non sufficiente per diventare un Nomad a tutti gli effetti. È importante sottolineare che modifiche al costume fatte successivamente alla sua

approvazione devono comunque essere segnalate/mostrate al Consiglio della Tribe (o Camp) nazionale. La sostituzione di accessori e' consentita senza richiedere una nuova approvazione del costume fintanto che l'identita' visiva complessiva del personaggio viene mantenuta. Versioni aggiuntive dello stesso costume (ad esempio versione light o versione heavy) richiedono approvazione da parte del Consiglio della Tribe (o Camp) nazionale.

3.7 - È richiesta anche la presenza dal vivo ad almeno un evento con un costume approvato dal Consiglio della Tribe(o Camp) nazionale. Per noi è molto importante conoscervi e conoscerci testando l'esperienza insieme, ma, se spostarsi diventa un ostacolo insormontabile, parlatene sempre con il Consiglio della Tribe (o Camp) nazionale che esiste per questo, per aiutarvi nel percorso.

3.8 - La terza condizione, è quella che riguarda il giudizio generale del Consiglio della Tribe (o Camp) nazionale sulla vostra partecipazione alla vita del gruppo, che sia dal vivo o online, quando sarà per voi possibile e nel totale rispetto del vostro tempo libero e delle vostre priorità familiari. Questo giudizio generale influira' in modo fondamentale sul vostro passaggio a membro Nomad effettivo, ad Everyone.

3.9 - L'approvazione del costume e la valutazione del candidato Nomads sono ad insindacabile giudizio del Consiglio Nomads della Tribe (o Camp) nazionale. Quando il Consiglio vi riterrà idonei, avrete terminato il vostro il percorso da NO ONE e diventerete EVERYONE, membri effettivi dei Nomads.

- **Parteciperete al nostro tradizionale ROUND ACT NOMADS, la cerimonia con la quale il Consiglio vi accoglierà ufficialmente nel gruppo.**



- **Vi verrà assegnato il vostro codice a Catena** che sarà composto dal codice alfanumerico NMDXX-YYY dove "XX" e' l'indicatore del paese in cui viene registrato il vostro passaggio ("01" e' l'Italia, i numeri successivi verranno assegnati in ordine ad ogni successiva Tribe nazionale) e "YYY" un codice numerico a 3 cifre progressivo.
- **Si aprirà la vostra scheda personaggio sul sito Nomads:** foto, background e dettagli, il tutto "IN UNIVERSE", ovvero come se esistesse nella galassia di Star Wars, o meglio, senza nessun dato sensibile personale e se credete che sia necessario, senza foto con il volto in vista, a voi la decisione.

- **Vi verrà data la possibilità in esclusiva di acquistare (a prezzo di costo) i colori dei NOMADS ufficiali da cucire su gilet, giacche, giubbotti o giubbottini (vedere sezione 6 per ulteriori dettagli):**
 - Patch LOGO grande Nomads per la schiena.
 - Patch del nome della Tribe IN UNIVERSE, da mettere sotto il LOGO sulla schiena
 - Scritta Nomads IN UNIVERSE da mettere sul costato o sotto il LOGO sulla schiena per chi non ha ancora una Tribe di appartenenza.
 - Patch piccola parziale del vostro status YOUNG/EVERY da unire alla già presente ONE, per il petto, a destra.
 - Patch scritta NOMADS IN UNIVERSE completa per il petto, a sinistra.
 - Patch Tribe e Patch Mos da mettere sul petto a sinistra

3.10 Approvazione secondo costume richiede lo stesso iter del primo costume (*Prima*), ma non ha nessun impatto sullo status del membro.

4. ORGANIZZAZIONE TERRITORIALE

L'organizzazione territoriale del Nomads si sviluppa su tre livelli: globale, nazionale e locale:

- **Nomads Syndicate (Syndicate):** e' il termine utilizzato per riferirsi a tutti i nomads a livello globale. Il Syndicate e' gestito da un Alto Consiglio (vedi sezione 5.1).
- **Nomads Tribe (Tribe):** e' il termine utilizzato per i gruppi Nomads nazionali che vengono gestiti da Consigli Nomads Nazionali (vedi sezione 5.2). Le Tribes sono il cuore pulsante del progetto Nomads.
- **Nomads Mos-[nome] (Mos)** : e' il termine utilizzato per i gruppi nomads locali, a livello di citta' o regione, che vengono gestiti da un Daimyo (vedi sezione 5.3). Ogni raggruppamento locale avra' la possibilita' di scegliere il nome specifico da aggiungere dopo "Mos" per identificare la propria area di influenza.

Lo scopo dei *Mos* e' quello di promuovere la partecipazione e il coinvolgimento dei membri, permettendo a chi abita vicino di avere una propria identita'. Per creare un *Mos* bastano cinque Nomads Everyone. Le *Tribes* sono intese come entita' a livello nazionale, ma in caso di paesi con grande dispersione geografica (ad esempio gli Stati Uniti), l'Alto Consiglio puo' approvare la creazione di piu' di una *Tribe* per nazione. Il numero minimo per creare una *Tribe* nazionale e' quello di 25 Everyone. Fino al raggiungimento di questa soglia, un gruppo di Everyone con almeno 5 membri puo' formare un **Nomads Camp**. Il Camp verra' gestito come una *Tribe*, con il proprio Consiglio.

5. GESTIONE E LEADERSHIP

5.1 L'Alto Consiglio comprende tutti i Chieftains e Warlocks delle Tribes nazionali. Su base annuale viene eletto all'interno dell'Alto Consiglio il **High Chief** che ha la responsabilita' di gestire le attivita' dell'Alto Consiglio e risolvere ogni potenziale conflitto o situazione di difficolta'. L'High Chief sceglierà poi nell'alto consiglio quattro Wiseones con incarichi specifici: un **referente Merchandise e Branding** (per la review e approvazione delle patch di Tribe e Mos), un **referente per i Costumi** (a disposizione dei Consigli nazionali per questioni relative all'approvazione dei costumi), un **Art Director** (a disposizione delle Tribes e Mos per tutto cio' che riguarda l'identita' visiva e artistica del progetto), e un **responsabile per le comunicazioni**. Modifiche al regolamento vengono discusse e votate all'interno dell'Alto Consiglio. Cambiamenti aggiunte al regolamento necessitano del 50%+1 dei voti per passare. Inoltre, l'Alto Consiglio puo' intervenire nelle questioni locali o nazionali in caso in cui ci siano violazioni al regolamento e per assicurare che venga mantenuta l'identita' visiva del progetto. Infine, l'Alto Consiglio approva la creazione di nuove Tribes.

5.2 La gestione delle Tribes (o Camps) nazionali, inclusi il passaggio tra uno status e l'altro, le attività del gruppo durante gli eventi, la realizzazione di props, stand e merchandise, viene affidata al **Consiglio Nomads** della Tribe (o Camp) nazionale formato da membri già in possesso dello status **Everyone**, scelti su base biennale tramite votazioni, e organizzato secondo le seguenti cariche (ognuna accompagnata da patch rettangolare identificativa).

- **Chieftain:** il capo, la figura di riferimento per tutto il gruppo. Il Chieftain viene nominato per votazione solo dai Nomads già in possesso dello status "Everyone".
- **Warlock:** in tutto e per tutto il vice Chieftain da cui viene scelto.
- **Wiseone:** consigliere del Chieftain e Warlock. Il numero di Wiseones è minimo due, ma il Chieftain può nominarne quanti ne ritiene opportuno in base al tipo di supporto che possono fornire (ad esempio per il giudizio dei costumi).



Chieftain



Warlock



Wiseone

Oltre a queste cariche del Consiglio della Tribe nazionale, necessarie per la gestione continuativa del gruppo Nomads, esiste il ruolo temporaneo di **Warchief** che verrà assegnato per ogni evento. Lo scopo di questo ruolo è quello di essere il referente del gruppo Nomads durante l'evento nei confronti degli organizzatori, della stampa, degli altri gruppi, etc. per tutto ciò che riguarda la gestione dei figuranti in costume.

Per default, il ruolo di Warchief viene rivestito dal Chieftain o dal Warlock che a loro discrezione, per praticità o per premio, possono delegarlo a qualsiasi altro Nomad. **Il Warchief verrà identificato durante l'evento con una benda color ocra riportante il logo stilizzato dei Nomads (i denti di noot nell'esagono) legata al braccio.**



E' importante chiarire che il Warchief e' un incarico legato ad ogni singolo evento e ha compiti prettamente pratici/operativi legati ai Nomads.

5.3 I Mos-locali vengono gestiti da un **Daimyo** che ricopre due funzioni: fa da tramite tra il Consiglio (al quale riporta) e i Nomads parte del suo Mos per quanto riguarda costumi, eventi e attività varie; ha il compito di mantenere attiva la comunità del suo Mos e di promuovere il progetto quando possibile, fungendo da primo punto di riferimento per tutti gli aspiranti No One.



Daimyo

5.4 In aggiunta agli incarichi sopra descritti, esiste la possibilità di dare **titoli onorari** a membri che si contraddistinguono per il loro supporto alla Tribe. La lista, che e' in continua evoluzione, attualmente include:

- **Weaver:** membro che si e' contraddistinto per la realizzazione di elementi di sartoria per i costumi della Tribe.
- **Armorer:** membro che si e' contraddistinto per la realizzazione di armi e armature per i membri della Tribe.
- **Builder:** membro che si e' contraddistinto per la realizzazione di prop, droidi o scenografie per i membri della Tribe.

6. SIMBOLI E MERCHANDISE NOMADS

6.1 Non esiste nessun obbligo di acquistare i colori ufficiali del gruppo (vedi sezione 6.6), così come non esiste l'obbligo di indossare capi e patch che possono risultare “difficili” o “inadatti” alla vostra persona. Ma per chi desidera farlo, è importante avere chiaro che:

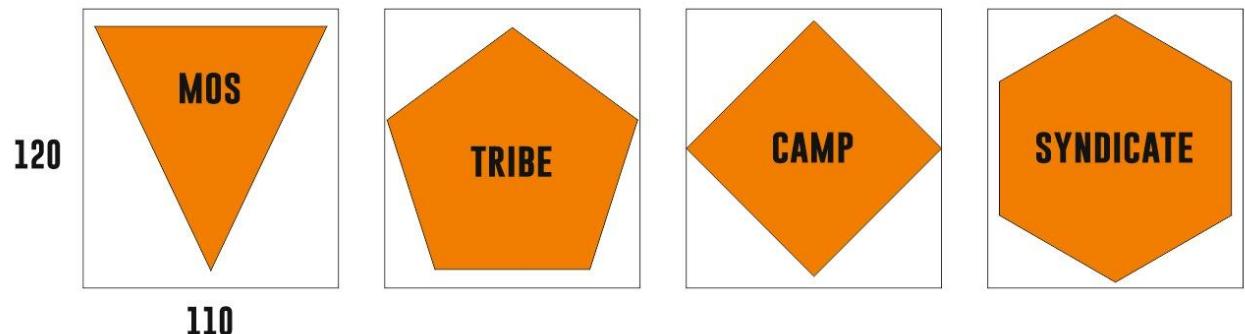
- **I colori del gruppo non si possono rivendere a terzi e non possono essere oggetto di trading** (ad eccezione delle patch di Tribe e Mos per le quali il trading e' consentito).
- **I colori del gruppo sono strettamente legati al membro che li indossa** ma allo stesso tempo rappresentano il Gruppo e i NOMADS, e questo è molto importante per noi.
- Se un giorno deciderete di terminare il vostro percorso con i Nomads, vi invitiamo a prendere contatto con l'Alto Consiglio per la riconsegna dei colori che potranno essere riacquistati allo stesso prezzo di vendita.

6.2 Tutte le patch Nomads saranno esclusive e limitate ai membri **EVERYONE**, e saranno scritte in caratteri Star Wars, Aurebesh, Galactic Basic o saranno rappresentate da dei simboli.

6.3 Se siete **NO ONE** non potrete ancora acquistare né i colori e né il merchandise esclusivo **EVERYONE/YOUNG ONE**.

6.4 Nel tempo verranno prodotti altri oggetti di Merchandising acquistabili esclusivamente da i Nomads Everyone, e altre patch esclusive per i membri effettivi chiamate Patch “achievements” o “awards”. Queste saranno acquistabili solo al raggiungimento di certi traguardi o per commemorare eventi di particolare rilevanza per il gruppo (in questo caso si parlerà di patch “deployments”). Ad esempio, i partecipanti al primo evento nella storia dei Nomads, il Milano Games Week 2023, hanno ricevuto la patch di riconoscimento *Pioneer*, mentre i Nomads che hanno partecipato alla spedizione in Tunisia per visitare e farsi fotografare in costume sui set di Star Wars, hanno avuto la possibilità di acquistare una patch “deployment” commemorativa esclusiva.

6.5 Le Tribes, Camps e i Mos avranno la possibilità di creare le loro patch identificative. Il concept/design di tutte le patches dovranno essere approvati dall'Alto Consiglio prima di andare in produzione per assicurare il rispetto delle linee guida fornite dalla Lucasfilm e la coerenza visiva del design con lo stile dei Nomads. Tutte le patches dovranno seguire le linee guida sul design e le dimensioni sotto riportate. Le parti arancioni rappresentano l'area di design principale e obbligatoria. La parte bianca circostante rappresenta la tolleranza per eventuali elementi di design che necessitano di debordare dalle forme base (ad esempio la canna di un blaster, o la sagoma di un elmo che debordano dal perimetro base).



- Dimensione area massima 120mmx110mm
- MOS Triangolo – 100mmx105mm
- TRIBE Pentagono – 108mmx104mm
- CAMP Rombo – 110mmx110mm
- SYNDICATE Esagono – 100mmx115mm (questa imagine e' fornita solo riferimento per le dimensioni in quanto non verranno accettate proposte di rivisitazione del logo di base del Nomads Syndicate)

6.6 I COLORI DEI NOMADS (esempio sotto Warchief)



7. CREAZIONE DEL VOSTRO PERSONAGGIO NOMADS

Questa sezione offre solo informazioni a carattere generale per aiutare nella creazione del concept del vostro personaggio Nomad. Per linee guida più dettagliate si rimanda al documento dedicato "Linee Guida per i Costumi e Personaggi Nomads".

Ogni personaggio Nomad, a prescindere dalla sua professione, classe, razza o affiliazione, fa parte del Nomads Syndicate. Il Nomads Syndicate non è una gilda, non è un credo, o una setta. Il Nomads Syndicate è un'idea. È l'identità comune che tutti gli abitanti della Galassia che non si sentono rappresentati da una fazione o dall'altra hanno deciso di darsi, a prescindere dalla loro classe, dalla loro professione o dalla loro affiliazione di facciata. Qualcuno decide di manifestare l'appartenenza al Syndicate esponendo il suo semplice simbolo, due strisce verticali racchiuse in un esagono. Altri optano per un'appartenenza più discreta. Ma tutti si identificano nel motto: noi siamo tutti, noi non siamo nessuno, noi siamo nomads.

7.1 Il primo step per la realizzazione del vostro primo Nomads deve essere un'idea. Che tipo di personaggio voglio essere? È fondamentale per voi e per la conseguente creazione materiale del costume. Non serve avere un "background" dettagliato, ma quanto meno avere chiarezza sul tipo di personaggio. Un predone del deserto avrà un costume molto diverso da un signore del crimine di Coruscant. Una volta stabilito il personaggio, avete totale libertà sul vostro "Background". Qualcuno lo decide prima e lo usa come riferimento per le scelte stilistiche. Altri fanno il contrario e si fanno ispirare dal costume per scrivere la storia. Scrivete qualche riga, una pagina, un libro intero sul vostro personaggio, non importa. L'unico limite che avrete durante la fase descrittiva è la totale originalità del personaggio.

7.2 - Deve poter essere riconoscibile come cittadino della Galassia nella timeline ufficialmente denominata Nuova Repubblica, ovvero gli anni tra la caduta dell'Impero e l'arrivo del Primo Ordine. È importante notare che:

- Nessun personaggio iconico conosciuto o riconoscibile verrà approvato come Nomads.
- Non sono ammessi Jedi, Sith, Imperiali e Ribelli ancora "in servizio" in quanto non compatibili con la timeline. Per quanto riguarda i Mandaloriani, verranno accettati solo personaggi che hanno abbandonato volontariamente la via di Mandalore, ma ci sono diverse linee da seguire per le quali vi rimandiamo alle linee guida.
- Nessuna arma, accessorio, armatura, gadget e oggetto legato al PRIMO ORDINE verrà accettato. Tutto il materiale in dotazione al PRIMO ORDINE è evidentemente NUOVO e FUTURISTICO per il periodo in cui i NOMADS esistono.
- Per tutti gli altri costumi, armi e oggetti legati alla Resistenza, alla Nuova Repubblica e ai civili presenti durante gli eventi della TRILOGIA SEQUEL, serve discuterne con il Consiglio Nomads della Tribe nazionale.
- Verranno accettati invece, i personaggi che portano con sé creature viventi ed esistenti in tutta la timeline ufficiale. Le creature c'erano prima e ci saranno sempre.
- Verranno accettati oggetti e manufatti che abbiamo conosciuto durante l'Ascesa del Primo Ordine ma che sarebbero potuti esistere, o che sono esistiti nel suo remoto passato.



7.3 Attenzione! Più i vostri oggetti e accessori vari saranno datati indietro nel tempo e più dovranno essere vecchi e consumati. Stessa cosa vale per le armi. La Guerra dei Cloni è avvenuta 30 anni prima che esistessero i Nomads, tenetene conto.

7.4 - Passando alle tipologie dei personaggi, la vostra immaginazione e' libera di esplorare la Galassia in cerca del vostro destino. A scopo illustrativo ecco una lista delle principali classi di personaggi:

- Ex combattenti (ex Imperiali, ex Ribelli, ex Mandaloriani che hanno abbandonato la via)
- Civili (cuochi, locandieri, impiegati, orafi, semplici lavoratori, mercanti...)
- Medici (Dottori, clonatori, infermieri, ex medici militari, scienziati...)
- Operai (lavoratori pesanti, metalmeccanici, saldatori o operai specializzati...)
- Cacciatori di Taglie o Mercenari
- Sportivi (Piloti in generale, giocatori di azzardo...)
- Religiosi (Santoni, predicatori, credenti, adepti...)
- Contadini (Pastori, Coltivatori, allevatori...)
- Vagabondi
- ... (questi dipartimenti sono sempre in Work In Progress).

Quando avrete deciso per il vostro personaggio e quando avrete scritto il vostro background tenetelo stretto che vi servirà per la vostra scheda Everyone da pubblicare sul sito Nomads.

8. I LIVELLI DEI COSTUMI

8.1 Nella Galassia di Star Wars, esistono personaggi con costumi semplici e personaggi con costumi molto elaborati. Lo stesso esiste nei Nomads. La qualita' del costume non deve essere confusa con la complessita' e nel mondo dei Nomads, la qualita' viene prima di tutto.

8.2 E' normale che un meccanico o un barista abbiano costumi meno appariscenti o complessi di un cacciatore di taglie o di un ex assaltatore imperiale. Se per i primi basta una scelta giusta di abbigliamento e alcuni dettagli chiaramente Star Wars per ottenere un personaggio perfettamente inserito in Universe, la realizzazione di personaggi piu' complessi richiede sicuramente un dispendio di tempo, energia e budget decisamente diverso.

8.3 Per questo esistono due livelli di approvazione dei costumi:

- **Livello Base – “Jakku”:** questo e' il livello dei costumi piu' semplici ma comunque di qualita' tale da passare il giudizio del Consiglio della Tribe nazionale. Esempi possono essere personaggi comuni, semplici cittadini, meccanici, viandanti, etc. Questi costumi sono solitamente caratterizzati dalla mancanza di equipaggiamenti particolari, maschere o trucchi prostetici.
- **Livello Avanzato – “Ferrix”:** questo e' il livello dei costumi che oltre ad essere di qualita', hanno anche un livello di complessita' molto piu' alta dei costumi Livello Jakku. Per complessita' si intende uso di armature, esistenti o custom, maschere o trucchi prostetici, accessori elettronici, etc.

8.4 L'assegnazione del livello e' a insindacabile giudizio del Consiglio della Tribe nazionale che, in caso di livello Jakku, su richiesta dell'interessato puo' fornire una lista di upgrades necessari per il passaggio a livello Ferrix.

8.5 I livelli dei costumi servono solo ad ottimizzare la gestione dei passaggi di status e certificazione dei nuovi costumi. I livelli non comportano nessuna differenza nello status di un Nomad: un Nomad Everyone con costume di livello Jakku ha esattamente gli stessi diritti e doveri di un Nomad con costume di livello Ferrix.

9. CONCLUSIONE

Siamo arrivati alla fine di questa seconda versione del Manifesto Nomad. Non è nostra intenzione fermarci a questo scritto però. Lo aggiorneremo, lo taglieremo, lo allungheremo ma cercheremo sempre di farlo nel migliore dei modi, cercando di rendere questa esperienza il più stimolante e divertente possibile. Questo Manifesto è stato redatto a più mani nel tentativo di realizzare un regolamento che possa permettere a tutti noi di “giocare” insieme nel modo più sano possibile.

Lo abbiamo scritto pensando a quello che potrebbe accadere in una tribù di Sabbipodi, o tra le fila della gang dei Kintan Strider. Lo abbiamo pensato come se fosse una grande mappa di obiettivi stimolanti da percorrere insieme senza nessun tipo di distinzione e di divisione.

Noi non siamo nessuno.

Noi siamo chiunque.

Noi siamo Nomads.

Grazie infinite.