

# Trucchi e Costumi

Il mondo di Rovine – Gli Eredi di Symbar è caratterizzato da etnie e razze con una cultura e una società ben definite. Ogni popolo ha un sua zona di appartenenza, una sua storia e quindi una varietà di vestiario peculiare. In questo manuale si potranno trovare indicazioni e consigli per rendere al meglio lo stile e l'abbigliamento del proprio PG in conformità allo spirito dell'Ambientazione.

Le Razze giocabili sono: l'Umano (Barbaro o Ambriano), l'Orco, il Goblin e il Mutapelle; mentre le Fazioni giocabili sono: il Regno di Ambria, i Clan e il Protettorato di Forte Cardo.

## TRUCCO

Iniziando dal Trucco, per ogni Razza verrà descritto il trucco minimo necessario per rappresentarle e alcune aggiunte non obbligatorie, ma consigliate, per rendere queste creature più esteticamente interessanti.

### UMANI

Trucco minimo: non necessario.

Trucco aggiuntivo: in generale macchie di terra, fango e sangue. D'altra parte i PG sono avventurieri che si stanno facendo largo tra le selve del Davokar. Perché mai dovrebbero essere puliti?

**Ambriani:** questo popolo non ha particolari esigenze di Trucco, poiché fa della normalità il suo baluardo. A parte la nobiltà, che usa cosmetici e prodotti di bellezza, la gente comune non spreca tempo e denaro in inutili frivolezze. Al contrario è frequente vedere molti visi solcati da profonde cicatrici, soprattutto tra i veterani della Grande Guerra e tra gli esploratori del Davokar. Inoltre, tra i più fedeli servitori del Dio Sole Prios non sono rari segni di vecchie bruciature e ustioni, legate ai loro rituali di espiazione e purificazione.

[Consiglio: per creare cicatrici di vario genere ci sono centinaia di tutorial su Internet. In generale una cicatrice abbastanza vecchia apparirà rosa scuro, tonalità che si può trovare in molti rossetti o ceroni. Per ottenere invece l'effetto tridimensionale di una cicatrice consigliamo l'utilizzo di collodio da trucco, che tirando la pelle crea il solco tipico di una vecchia ferita. Una cicatrice da bruciatura è più difficile da rendere, spesso viene creata con la cera da modellazione o con una mistura di lattice e cotone ricoperti di fondotinta e cerone. Per entrambe si trovano anche protesi già fatte su molti siti di costumi e attrezzatura LARP.]

**Clan:** i Barbari hanno una lunga tradizione legata all'arte dei tatuaggi. Forme, colori e tematiche di quest'ultimi dipendono molto dal Clan di appartenenza, dalla famiglia e dalla persona. In generale si tratta di tatuaggi geometrici o che rappresentano elementi naturali. Anche pitture da guerra per intimorire i nemici o mimetizzarsi meglio sono comuni. [NB. Le pitture da guerra devono essere riconoscibili come tali, quindi non ricoprire l'intero volto e non essere confondibili con la carnagione di Goblin, Orchi o Mutapelle]. [Consiglio: per trovare ispirazione per trucchi e pitture barbariche consigliamo di guardare alcuni tatuaggi di origine scandinava o nordeuropea. In ogni caso sconsigliamo l'utilizzo di rune di vario genere, poiché tali simboli non hanno alcun riscontro all'interno dell'Ambientazione].

**Forte Cardo:** il popolo del protettorato è formato dall'unione di molte genti provenienti da ogni dove e per questo non ha uno stile unitario, andando a prendere un po' dall'austerità Ambriana, un po' dalla tradizione Barbarica. In generale la "Patria degli avventurieri" riunisce alcuni dei più folli e indomiti esploratori del Davokar, che nel corso delle loro ricerche nella Foresta hanno incontrato ogni genere di pericolo... e spesso ne sono rimasti segnati. Ferite inflitte da creature inimmaginabili, residui di strane malattie o veleni, segni provocati da oggetti all'interno delle oscure rovine, sono solo alcune delle storie che si possono trovare impresse sul corpo di un avventuriero di Forte Cardo.

### **GOBLIN**

Trucco e requisiti minimi: altezza massima 1.65m, pelle dipinta di verde, grandi orecchie a punta verdi.

Trucco e requisiti aggiuntivi: fisico esile, lenti a contatto gialle, arancioni o rosse, protesi facciali atte a rendere un lungo naso adunco, la pelle rugosa e qualche verruca.

Inoltre i Goblin più legati alla loro antica tradizione sciamanica e tribale potrebbero essersi dipinti rozzamente su corpo qualche simbolo importante per loro, ma completamente incomprensibile per chiunque altro. Altre particolarità dipendono dalla fazione di umani a cui hanno deciso di aggregarsi (vedi sopra).



### **ORCHI**

Trucco e requisiti minimi: altezza minima 1.65m, pelle dipinta di verde e marrone.

Trucco e requisiti aggiuntivi: fisico robusto, orecchie a punta meno accentuate di quelle di un Goblin, lenti a contatto gialle, arancioni o rosse, protesi facciali atte ad appiattire il naso e a rendere la pelle rugosa.

Inoltre gli Orchi possono avere alcuni segni che contraddistinguono la difficoltà della loro vita non appena sono usciti dalla Foresta: cicatrici di catene o marchi da schiavi per i meno fortunati, oppure pitture o tatuaggi inerenti a chi è stato a trovarli per primi una volta fuori dal Davokar scuro. Altre particolarità dipendono dalla fazione di umani alle quale hanno deciso di aggregarsi (vedi sopra).



### **MUTAPELLE**

Trucco minimo: pelle grigia, orecchie a punta.

Trucco aggiuntivo: leggere sfumature colorate sul volto (es. bianco, azzurro, rossiccio), lenti a contatto di vari colori, capelli bianchi o grigi.

Inoltre i Mutapelle utilizzano pitture, tatuaggi e segni di riconoscimento legati alla società nel quale crescono (vedi sopra). Spesso i loro corpi sono anche segnati da cicatrici a causa della discriminazione a cui sono soggetti. Alcuni Mistici li usano anche come cavie per i loro esperimenti, lasciando solchi indelebili sui loro corpi. [Consiglio: per creare cicatrici sul corpo di un Mutapelle si consiglia sempre l'utilizzo del collodio da trucco, ma con una base scura (nera, blu, rossa ecc.) al posto di rosa scuro adatto agli umani.]



[Consiglio per le razze non umane: spesso quando si interpreta una creatura con la pelle di un colore non umano per comodità e tempistiche si tende a dipingere solo il viso. Per migliorare il proprio costume proponiamo ai giocatori questo tutorial per un miglior effetto visivo per braccia e mani:]



## COSTUMI

Lo stile visivo del LARP Rovine-Gli Eredi di Symbar è ripreso da quello di alcuni periodi storici reali, anche se con l'aggiunta di alcuni elementi originali tipicamente fantasy.



### AMBRIA

I colori rappresentativi del Regno di Ambria sono il bianco, il rosso e l'oro. Come periodi indicativi per lo stile Ambriano si possono prendere il tardo Medioevo e il Rinascimento Europeo (comunque un lasso di tempo molto ampio e con molte varietà di vestiario). Ben accetto è l'uso di araldica sui propri abiti. Questi possono rappresentare il Ducato di provenienza, l'appartenenza a qualche società, gilda o divisione dell'esercito. In generale è molto comune il simbolo del Sole, in quanto, almeno formalmente, tutti gli Ambriani sono Priositi. Coloro che più si pongono in contrasto con questo stile sono i Maghi dell'Ordo Magica, che preferiscono colori freddi rappresentativi dell'ordine e che, in molti casi, si definiscono non credenti.

**Umani:** in questo Regno sono la classe dominante e quindi, generalmente, anche la più ricca. Ovviamente, essendo i PG esploratori del Davokar, alcuni preferiranno l'utilizzo di colori neutri, meno facili da individuare tra gli alberi. Tuttavia c'è chi fa dell'ostentazione il proprio punto di forza, come i Teurghi di Prios, che non temono nulla che viva sotto la luce del Dio Sole. Come armature gli Ambriani variano dal cuoio al metallo, anche se quest'ultimo è sicuramente favorito dai Templari e dai guerrieri del Narugor.

**Goblin:** Nonostante alcuni di loro riescano ad accedere ad alcune cariche minori del Clero e dell'Ordo, rappresentano il ceto più basso della società. Spesso relegati ai lavori più umili, il vestiario dei Goblin è raffazzonato, sporco e disordinato, riflette bene il loro modo di essere ed è spesso composto da scampoli di tessuti e colori differenti cuciti assieme.

**Orchi:** quei pochi che raggiungono Ambria vengono di solito impiegati come mano d'opera pesante o guerrieri di prima linea. Per questo motivo indossano spesso armature e più di tutti sono legati all'araldica, da una parte nel disperato tentativo far parte di una comunità, dell'altra per ricordare sempre chi è il loro padrone.

**Mutapelle:** discriminati ed emarginati, tentano di non dare troppo nell'occhio, indossando cappucci, mantelli e, in generale, cercando di essere il più anonimi possibile.



## I CLAN

I colori rappresentativi dei Clan sono il verde, il marrone e il rame. Come periodi indicativi per lo stile Barbaro si possono prendere il periodo Vichingo o più in generale il medioevo Scandinavo.

La cultura dei Clan è ricca di tradizione manifatturiera soprattutto per quanto riguarda la lavorazione di pelle, legno e metalli, perciò non è raro che i Barbari portino ornamenti e armature anche riccamente decorati. I temi più ricorrenti sono quelli legati alla natura e agli Spiriti e spesso essi hanno anche valore simbolici e mistici.

Bisogna anche ricordare che la maggior parte dei Clan sono seminomadi, quindi sono abituati a portare con sé solo lo stretto indispensabile e allo stesso tempo ad essere preparati per ogni evenienza e per questo indossano armature leggere e vestiti comodi. Per questo motivo e per le esigue distinzioni di genere di questo popolo, gonne e vestiti non sono di uso troppo comune, specialmente addosso guerriere o esploratrici.

Altro tratto distintivo del vestiario dei Clan sono le maschere. Prodotte e utilizzate principalmente dal Clan Godinja, per il quale indossarle durante la notte rappresenta un vero e proprio tabù, si sono diffuse un po' in tutto il Davokar. Sono fatte principalmente in legno o cuoio e riprendono elementi le forme principalmente animali o di altri elementi naturali.



**Umani:** le distinzioni sociali all'interno dei Clan sono molto meno sentite rispetto ad Ambria, e nonostante gli umani siano i più numerosi tendono a non differenziare troppo il loro vestiario da quello delle altre razze. L'eccezione più evidente sono gli Stregoni che spesso decorano il loro corpo con ossa, piume, scaglie, foglie e altri doni della Foresta per indicare il loro status e a chi riservano la loro fede.

**Goblin:** per esprimere la loro vitalità i Goblin amano adornarsi di piccoli gioielli, fiori e semi che trovano per il Davokar, ma in generale si adattano molto alle caratteristiche del Clan in cui vivono.



**Orchi:** gli Orchi capitati tra i Clan spesso divengono guerrieri berserker o guardie del corpo delle Streghe. Per rappresentare il loro status di combattenti e la loro forza, gli Orchi vestono spesso di pellicce di grossi animali predatori per sembrare ancora più imponenti e minacciosi di quanto già non siano.

**Mutapelle:** questa razza è sempre stata vista con una certa diffidenza, ma, in generale abbastanza tollerata. Tra i Barbari sono quelli che fanno più largo uso di maschere, sia per nascondere le loro fattezze agli umani, sia per paura che gli Elfi, riconoscendoli, possano portarli via con sé.

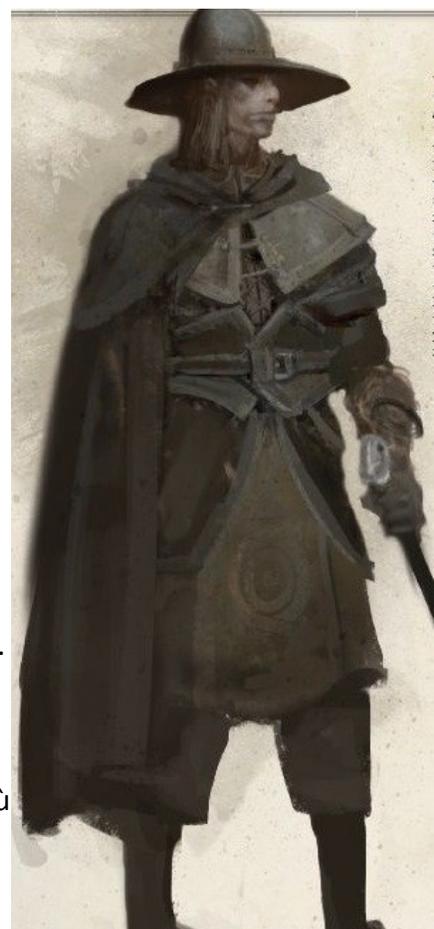
## PROTETTORATO DI FORTE CARDO

I colori dominanti del Protettorato sono il blu, il grigio e l'argento. Lo stile degli abitanti del Cardo è una commistione del modo di vestire Ambriano e di quello dei Clan, visto che entrambe queste culture convivono all'interno del territorio. Avventurieri ed esploratori in cerca di fortuna costituiscono la gran parte degli abitanti e il loro modo di vestire è quindi adeguato al loro mestiere: pratico, comodo e versatile.

Un oggetto che non può mancare ad un cittadino del Cardo è l'anello che ne distingue lo stato sociale. Bronzo per i comuni cittadini, argento per personalità più ricche e note e oro per il Sindaco e pochi membri del suo circolo.

**Umani:** la concorrenza per ottenere fondi per spedizioni, incarichi speciali da gilde e corporazione o anche solo per ottenere una licenza è spietata. Per questo gli avventurieri cercano almeno di apparire il più preparati, risoluti ed efficaci possibile. Tuttavia per molti di coloro che sono, o sono stati, ricchi grazie ad una spedizione andata a buon fine piace comprarsi qualche ornamento costoso, per dimostrare a tutti la propria agiatezza: collane, anelli, vesti ricamate e cappelli sono solo alcuni degli orpelli che si possono acquistare al mercato di Forte Cardo.

**Goblin:** Camposcuro è territorio del Prefetto Ildenfons e dei suoi Goblin. Qui e in tutto il Protettorato questa razza può avere maggiori possibilità di ricchezza e fama e le sfrutta per ottenere, più o meno legalmente, i beni e i manufatti che più bramano. Più che in ogni altro luogo i Goblin di queste parti sono liberi di esprimere la loro natura gioconda.



**Orchi:** situati principalmente a Melima, gli Orchi del Protettorato sono, di solito, lasciati più liberi rispetto ai loro simili Ambriani o Barbari. Per questo vengono incoraggiati ad esprimere i propri gusti personali in fatto di vestiario, anche se di solito tendono ad essere più pratici e poco estrosi nella scelta di forme e colori.

**Mutapelle:** molti di loro si rifugiano a Forte Cardo per essere meno discriminati e più liberi. Quelli più moderati cercano di emulare il più possibile i costumi degli Umani per mescolarsi meglio al resto della popolazione. Tuttavia alcuni di loro fanno della propria condizione un vanto, ponendosi come i migliori avventurieri esistenti, visto il loro legame con gli Elfi e, quindi, con il Davokar. Per esaltare ulteriormente questa loro rivendicazione, rari individui cercano di adottare un'estetica più "elfica", cosa che ha causato diversi fraintendimenti e combattimenti sia all'interno delle città che nella Foresta.

## ATTREZZATURA PROFESSIONALE

All'interno degli eventi di Rovine – Gli Eredi di Symbar, verranno forniti attrezzature per simulare le aree di creazione, tavoli e strumenti per i ricercatori, i medici e le altre professioni utili agli esploratori. Tuttavia, come un buon guerriero porta con sé le sue armi e la sua armatura, un buon artigiano dovrebbe portare con sé gli strumenti del mestiere. Oltre ai classici oggetti necessari per le lavorazioni, intendiamo anche: guanti, grembiuli, protezioni per il volto ecc. ricordate comunque che medici, alchimisti, erboristi e fabbri potrebbero entrare in contatto con materiali sconosciuti e pericolosi e che queste precauzioni potrebbero salvargli la vita.

Stesso discorso vale anche per i ritualisti, che a seconda del loro credo, possono portare con loro alcuni oggetti utili ai rituali: candele, incensi, nastri colorati, piume, simboli sacri ecc. In caso vogliate portare petardi, fumogeni o effetti speciali simili per rappresentare alcune scene contattate preventivamente i Narratori. Sono ASSOLUTAMENTE VIETATI oggetti taglienti, affilati o pericolosi. Infine consigliamo di munirsi di zaini o borse capienti, in quanto oggetti e componenti non saranno rappresentati da cartellini, ma saranno invece fisicamente presenti e le normali saccocce potrebbero essere troppo piccole per contenerli.

