

SECONDI FIGLI



presentano:

In Scena!

Un LARP a tema Changeling – Il Sogno



Illustrazioni di Tony DiTerlizzi

dal manuale Changeling: The Dreaming

Guida Evento

Disclaimer: l'ambientazione di questo evento è liberamente ispirata a quella di Changeling – The Dreaming (2nd edition – Word of Darkness della White Wolf) ma non ne ricalca esattamente tutti i dettagli.

Indice generale

Ambientazione.....	2
Arcadia e il Mondo d'Autunno.....	2
Kith (e trucco).....	3
Corte Contenta Corte Scontenta.....	4

Ambientazione

Un Changeling è un essere fatato che si reincarna vita dopo vita nel corpo di un mortale: l'anima chimerica, separata dalla sua dimora ancestrale, **Arcadia** [vedi capitolo dedicato], è costretta per sopravvivere a confondersi tra i mortali e a cercare tra questi il **Glamour**, la quintessenza della magia. Ma a differenza degli ignari essere umani, il **Changeling vede anche il mondo chimerico**, fatto di meraviglie e magia, intessuto di regole e tradizioni antiche ma anche popolato da pericoli e incubi primordiali.

Ogni Changeling appartiene a un **Kith** (una "specie", i cui membri si chiamano "congiunti"), che includono: Boggan, Eshu, Nocker, Pooka, Redcap, Satiro, Sidhe, Sluagh e Troll [vedi capitolo dedicato].

Inoltre ogni Changeling si identifica per affinità di carattere e di valori in una di due Corti: la **Corte Contenta** e la **Corte Scontenta** [vedi capitolo dedicato].

Infine ogni Changeling può avere un titolo nobiliare, ed essere quindi un **Nobile**, o non averlo, ed essere quindi un Comune o un **Commoner**.

Arcadia e il Mondo d'Autunno

All'origine delle Fate, la magia era forte nel mondo mortale, perciò esse abitavano nel Mondo Terreno che avevano conquistato combattendo creatura ancora più antiche di loro. Tuttavia verso metà del 1300, una serie di eventi nefasti ha portato gli essere umani a smettere di credere nella magia e la Banalità a diventare pericolosa per l'esistenza delle Fate. Questo ha spinto i Nobili ad abbandonare la Terra per tornare ad **Arcadia**, dimora delle Fate, situata nel **Dreaming**. Il passaggio tuttavia non è stato facile, i Cancelli sono presto diventati instabili e sono crollati sotto il peso della Banalità, un evento che ha preso nome di **Frantumazione**. Gli unici che sono riusciti a passare sono i Nobili, che hanno lasciato indietro i Commoner (con alcune eccezioni: è rimasto indietro anche qualche Nobile).

Per resistere alla Banalità, le fate che sono rimaste sulla Terra, ormai battezzata il **Mondo d'Autunno**, hanno imparato a reincarnarsi nel corpo di un essere umano, che fa da scudo alla Banalità, prendendo esse stesse il nome di **Changeling** (gli "scambiati" con gli esseri umani).

Nel Mondo d'Autunno quindi i Changeling vivono in mezzo agli esseri umani, hanno mestieri e lavori come tutti, ma seguono anche i dettami e le tradizioni delle Fate. Ogni volta che rinasce in un nuovo corpo umano, un Changeling si ricorda tutta la sua vita fatata, anche se **i ricordi di solito non vengono tutti insieme ma per gradi**, un po' alla volta; molti di loro sono ancora organizzati attorno a qualcuno dei pochi Nobili rimasti, nonostante agli occhi di un umano possa apparire anacronistico, in ogni caso

tutti si ricordano di come era una corte nobile, alcuni provandone nostalgia, altri repulsione.

Kith (e trucco)

Ogni Kith delle fate ha delle caratteristiche caratteriali e fisiche proprie. Nel nostro evento dal vivo non ci saranno limitazioni per la scelta del Kith, tuttavia sarà richiesto di indossare un trucco specifico per alcuni Kith (segnalato con la parola [trucco] accanto al nome). Il materiale per il trucco e la sua applicazione saranno a cura dello staff. Una breve guida grafica dei Kith sarà disponibile in parallelo alla presente.

Boggan [trucco]

Custodi accoglienti, a cui piace prendersi cura di persone e cose. Pettegoli e abilissimi artigiani. Trucco: Hanno delle lunghe sopracciglia cespugliose.

Eshu

Cantastorie nomadi, viaggiatori. Avventurosi, intessono ballate su quello che vivono o di cui sono testimoni.

Nocker [trucco]

Meccanici ingegnosi e abilissimi ma con una parlantina volgare e rozza. Trucco: Hanno dei disegni rossi sulla pelle bianca.

Pooka [trucco]

Burloni spensierati ma suscettibili, che presentano piccole caratteristiche animali. Sono conosciuti per rigirare o abbellire la verità, spesso per renderla più divertente. Trucco: Fattezze animali, ovvero colore sulla pelle e secondo disponibilità orecchie da indossare o piume sul viso.

Redcap [trucco]

Aggressivi e bellicosi. Possono mangiare qualsiasi cosa riescano a mordere, anche un mattone, senza ripercussioni. Trucco: capelli colorati di rosso e colore sul viso che esalti la bocca.

Satiri [trucco]

Gaudenti seguaci di qualsiasi tipo di piacere, famosi per le loro feste. Hanno fattezze da satiro: zampe di capra e corpo umano. Trucco: corna.

Sidhe [trucco]

Fin da prima della Frantumazione, erano gli unici **Nobili di alto grado** e quindi a capo della società delle Fate. Durante la Frantumazione se ne sono andati quasi tutti verso Arcadia, in un viaggio senza ritorno, ma anche i pochi rimasti nel Mondo d'Autunno sono praticamente tutti Nobili, salvo rarissime eccezioni di qualcuno che ha rinunciato al proprio titolo. Trucco: orecchie a punta.

Sluagh [trucco]

Silenziosi **collezionisti di conoscenze** e segreti, sono coloro che sussurrano nel buio e fanno venire la pelle d'oca. Non si è mai sentito uno sluagh gridare (ma per favore quando parli in gioco assicurati che gli altri ti sentano senza difficoltà!). Trucco: pelle bianca, occhi e labbra nere.

Troll [trucco]

Guerrieri onorevoli, fidati e devoti, almeno finché non pensano di essere stati traditi o manipolati. In tal caso la loro furia vendicativa sa essere leggendaria. Trucco: Hanno la pelle blu e qualcuno anche delle piccole corna.

Corte Contenta e Corte Scontenta

La Corte Contenta mette al primo posto la comunità e l'armonia, e incarna gli ideali di nuova vita, ordine e luce. I Changeling Contenti portano con sé il calore dell'estate e la rinascita della primavera. Aderiscono alle rigide regole della società e temono gli effetti di un mondo senza di esse.

Il Codice dei Contenti consiste di quattro dogmi:

- Meglio la Morte del Disonore
- L'Amore Vince Sempre
- La Bellezza è Vita
- Mai Dimenticare un Debito

La Corte Scontenta la Corte Scontenta crede che il cambiamento sia inevitabile e per questo deve essere accolto. I suoi membri danno importanza all'individualità e all'indipendenza. Sono fieri sostenitori della loro capacità di scelta e disprezzano le pratiche che ritengono frivole o non necessarie. I quattro dogmi della Corte dei Scontenta sono i seguenti:

- Il Cambiamento è Bene
- Il Glamour è Libero
- L'Onore è una Menzogna
- Il Piacere Prima del Dovere