



Discendenti del Firmamento



STATUTO

Storia e Formazione

La Compagnia del Firmamento dona i natali al clan dei Discendenti del Firmamento. Basato da sempre sulla "Leggenda dell'Uomo Venuto dalle Stelle", essi vengono riuniti da Anhur e dalla sua amica goblin dai molti nomi (più famosi Kyra, Kyreyka, Esme e Syla). Originariamente semplice compagnia di avventurieri con una certa morale ed animati da un senso di solidarietà reciproca, essi si sono via via allargati, divenendo una vero e proprio gruppo organizzato. Tenendo saldi i valori dedotti dalla leggenda e tramandati dai fondatori, questa compagnia si rende un clan di Avventurieri che va scavando nelle verità che si celano dietro la Leggenda, anelando la realizzazione della profezia contenuta in essa. "La Leggenda dell'Uomo Venuto dalle stelle" cita:

"Ogni volta che alziamo gli occhi al cielo di notte, su di uno sfondo nero, possiamo vedere puntini bianchi luminosi che noi riconosciamo come lontanissime, irraggiungibili eppure suggestive stelle, corpi celesti che ispirano e guidano viaggiatori dai tempi più antichi, simbolo di speranza, purezza, luce ed eccellenza.

Vuole la leggenda, che tra di esse sorga un impero di persone evolute, dotato di grandi meraviglie e suggestive realtà, gloria e splendore. Il suo popolo, gli Uomini delle Stelle o più semplicemente gli Stellari, sono una gigantesca aggregazione multietnica che vive una realtà magnifica, guidati da alti principi di sovranità, comunità, civiltà e giustizia, con perfetta integrazione e potente senso d'appartenenza. La loro influenza può essere facilmente rappresentata dallo splendore del firmamento e così l'infinita estensione del loro Impero, noto come Enorath, divenne una cultura talmente splendente da essere faro di civiltà per il cosmo intero. Invitti e mai domi, eccelsi in ogni cosa che compivano, resero testimonianza della loro grandiosità nelle titaniche opere che nelle terre celesti da loro abitate, sopravvivono con loro ai tempi e le ere.

Avvenne però, che l'oscurità che alberga tra le stelle, riuscì in qualche modo a rapire uno di loro, facendolo scomparire per lungo tempo. Come una luce nell'oscurità, Remmenat Ith Ishilen, più noto come Remitis, resistette nel grande vuoto di perdizione in cui fu catapultato. Obliato come una stella troppo lontana per essere osservata, mai permise che la sua luce si spense, forte di quel che lui rappresentava, di quell'appartenenza che mai abbandonò anche se separato dalla sua gente, dalle sue celesti e superne terre. Combatté con tutte le sue forze ed in fine, ancora non domato, cadde sulla terra sfuggendo alle spire oscure del vuoto cosmico. Ormai provato ed impossibilitato a tornare tra i suoi simili, egli scoprì il mondo terreno, risollevandosi dalla polvere terrestre su cui era appena crollato. E così, in una lontana notte di Aengard, la sua storia terrena ebbe inizio.

Remitis lo Stellare, ovvero Colui che è venuto dalle stelle, guardò al mondo ed alle genti e le vide simili a lui. Tra di esse si mescolò e con esse si associò, imparando a comprenderli e a vederne le grandi differenze. L'affinità percepita lo portò a sceglierci per accogliere la gloria e lo splendore di cui lui stesso era testimone e portatore, di tramandarci ed insegnarci ciò che poteva, sulla sua immensa cultura e civiltà, rivelandoci del suo grande popolo e dell'evoluzione che essi sperimentavano ogni dì. Mai forzò nessuno, offrendo libertà e scelta, radunando a se nuovi amici e alleati, che da lui vollero apprendere e comprendere le possibilità che offriva, arrivando a percepire l'immensa gloria e lo splendore che egli portava con se e come conseguenza ne vollero divenire partecipi.

Nacque così l'idea dell'Ilhenar e il popolo dei Figli del Cielo, che ispirati da Colui che è venuto dalle stelle e da ciò che sono gli Stellari, scelsero di divenire come loro. Da allora, quella gente si incamminò in un percorso di evoluzione completo e costante, forti della promessa che un giorno molto lontano, l'Ilhenar ed Enorath avrebbero avuto modo di incontrarsi e tutti sarebbero divenuti Stellari, sconfiggendo per sempre l'oscurità che alberga tra le stelle."

Definizione e scopo

I Discendenti del Firmamento sono una aggregazione multietnica di avventurieri, studiosi o persone di mestiere, che seguono un'etica estrapolata dalla storia e dalla leggenda a cui fanno riferimento e si impegnano per la sopravvivenza della loro comunità e dei loro valori, che promulgano attraverso l'esempio, coltivando uno stile di vita specifico e tipico dei loro membri. Il loro scopo è quello di svelare i misteri, le verità contenute nella leggenda ed avverare la profezia contenuta in essa, opponendosi a "l'oscurità che alberga fra le stelle" anche nota come "Horror Mundi", una serie di orrori inenarrabili, una minaccia indefinita e sinistra, cui esistenza è stata trascritta in omonimo tomo. Per maggiore comprensione dello scopo, viene redatto il punto "Specifico sugli Obiettivi". Il loro sistema di sostentamento ha molteplici forme di entrata, che possono derivare sia da introiti casuali, derivanti da avventure, tesori scoperti, ricompense e premi, così come dal lavoro degli uomini di mestiere e degli studiosi. Una su tutti è indubbiamente il servizio di trasporti e diligenza che il clan mette a disposizione del pubblico, ma che sfrutta lui stesso per trasportare i propri membri da una sede a l'altra o da una avventura all'altra: spedizionieri avventurosi, essi tentano di raggiungere ogni dove, senza paura. Il saluto che usano tra di loro e che li contraddistingue è "Enderon al ean/eanar" ovvero "Onore a te/voi". Il loro simbolo è la stella incoronata d'alloro, simbolo di virtù, speranza e lungimiranza, oltre che richiamo agli Stellari.

Comportamento

Per adempiere ai loro scopi, essi operano su più livelli cercando non solo di migliorare loro stessi, le loro capacità, influenza o benessere economico, adoperandosi anche per il miglioramento della vita delle persone e offrendo aiuti là dove possono -non solo per etica ma anche in virtù della possibile riconoscenza che si potrebbe generare. In oltre effettuano ricerche sulle conoscenze note e proibite di poteri perduti e alieni, sull'astrologia, su altri mondi, di cui ricercano costantemente testimonianze

e conoscenze, senza tralasciare ciò che potrebbe essere ad esso connesso, come luoghi, storie, creature, personalità e misteri. Eticamente essi seguono alcuni principi cardine:

-**Solidarietà**: da utilizzare specialmente tra i membri della compagnia, essa si può estendere in forma di generosità nei confronti di chi ha bisogno reale, dei deboli, gli innocenti o comunque chiunque sia in difficoltà e non sia chiaramente una creatura del male o qualcuno che professa o fa del male al prossimo.

-**Evoluzione**: trattasi dell'accrescimento psichico, fisico, spirituale, cognitivo o morale del singolo membro, ovvero ogni cosa che possa aiutare il membro e la compagnia a migliorare, evolvere in qualcosa di più ampio, aprendola a nuovi orizzonti, piccoli o grandi che siano.

-**Accoglienza**: da accogliere coloro che ricercano rifugio in modo pacifico e senza maligne intenzioni, o scuse per fuggir dalla giustizia purché sia vera giustizia-, poiché gli ospiti di oggi potrebbero essere compagni di domani.

-**Armonia**: ogni compagno è una parte integrante della comunità della Compagnia, un pezzo che nell'insieme fa parte di qualcosa di più grande. Ogni compagno deve coesistere in armonia, aiutare ed essere aiutato qualora necessario, ma comunque favorire la concordia.

-**Determinazione**: ispirati da Remitis e la sua perseveranza, abbiano volontà incrollabile coloro che membri della compagnia, si apprestano a compiere un duplice cammino tra luci ed ombre dell'esistenza, al fine di promuovere la moralità e l'evoluzione a cui si anela e combattere lo stesso male che è narrato nella leggenda.

-**Coraggio**: Indicibili orrori potrebbero celarsi nelle ricerche e tra i misteri, le avventure ed anche all'improvviso e per tanto, coraggio dev'esser proprio di chi intende far parte della compagnia.

-**Fierezza**: da non confondersi mai con alterigia, è l'orgoglio di essere membri della compagnia e quindi l'attaccamento a ciò che essa è e rappresenta.

-**Fedeltà**: ai propri compagni soprattutto, ma anche alla compagnia, poiché chi tradisce un compagno, tradisce la compagnia e chi tradisce la compagnia, tradisce tutti i compagni.

Gerarchia

Il Clan possiede una gerarchia specifica ma semplice, che vede in cima un unico capo e fondatore, che può contare su dei consiglieri, che in sua assenza possono farne le veci. Sotto di questi vi sono gli altri compagni.

Arconte: Fondatore e capo dei Discendenti del Firmamento. Guida per tutti i discendenti, ma prima di tutto compagno a sua volta. Normalmente è la mente primaria del Clan.

Vicario/a della Civiltà/dei Misteri: Consigliere dell'Arconte, insieme ai suoi pari, fa le sue veci in sua assenza. Membri che hanno dimostrato una certa partecipazione alla vita dei Discendenti ed hanno dimostrato capacità, offrendo un grande contributo a tutta la comunità del Clan.

Discendente della Civiltà: Membro effettivo del clan, essi si aggrega e vive a contatto con gli altri compagni. Solitamente si rivolgono ai membri più esperti per guida e consiglio, ma viene lasciata loro un certo grado di libertà ed autonomia. Si occupa prevalentemente delle questioni a contatto con le altre civiltà, dell'assistenza al prossimo o della promulgazione dei valori attraverso il proprio operato a contatto con il pubblico.

Discendente dei Misteri: Membro effettivo del clan, essi si aggrega e vive a contatto con gli altri compagni. Solitamente si rivolgono ai membri più esperti per guida e consiglio, ma viene lasciata loro un certo grado di libertà ed autonomia. Si occupa prevalentemente della ricerca dei misteri e delle verità nascoste nella leggenda, così come delle questioni inerenti alle realtà e mondi sconosciuti e tutto ciò che ne è connesso.

Ammissione

Per far parte dei Discendenti bisogna far parte di tutte quelle razze che non siano espressamente o tendenzialmente malvagie ed avere un comportamento affine alla compagnia stessa (Qualsiasi allineamento buono o Legale Neutrale). Non saranno fatte distinzioni di sesso, estrazione sociale o religiosa ad eccezione dei fedeli di Feriy, a causa degli insegnamenti capricciosi, volubili e ingannatori del dio in questione.

REQUISITI OFF:

- Giocare un periodo, anche breve, con la compagnia per stabilire la compatibilità con i membri della compagnia.
- Rispettare le regole della land.
- Conoscere almeno le basi del GDR.
- Atteggiamento disteso e volto a creare un ambiente di gioco ideale.

Punizione od Espulsione

Coloro che verranno colti a tradire la compagnia, smetteranno di comportarsi secondo i principi etici o compiranno atti volti a minare l'armonia della compagnia, saranno valutati nella gravità dei loro atti e potranno essere degradati, temporaneamente allontanati o espulsi. Tale giudizio viene affidato all'Arconte.

SANZIONI OFF:

Si può venir richiamati o anche espulsi dal Clan per:

- Chi non rispetta le regole del gioco o tenta con mezzi e trucchi di aggirare le regole per proprio vantaggio.
- Chi polemizza, si comporta provocatoriamente o comunque s'atteggia in modo non idoneo ad un clima di gioco disteso.
- Chi entra in polemica con un qualsiasi membro del clan e lede all'armonia di gruppo.
- Chi fa reiteratamente MetaGame, o qualsiasi altro comportamento ludico scorretto, a seguito di richiami.

Locazione

Il Clan pone le sue sedi nelle dimore private (/magioni dei personaggi) di una certa entità (almeno 5 posti letto), dei membri appartenenti ai Discendenti del Firmamento. Queste sedi fungono come punto di ritrovo, ristoro e basi operative in cui potersi organizzare. In mancanza di tali i Discendenti non hanno una vera e propria sede. È tuttavia previsto che in futuro venga costruito il "Rhamas Malharon" o Custode del Cielo, il castello-osservatorio dove verrà radicata la sede principale di tutto l'ordine.

Rituale di unione

I membri che si uniscono ai Discendenti del Firmamento, effettuano un rituale di unione che li porta a legarsi fin nel profondo con l'aggregazione, ma offre a quest'ultima la possibilità di preservare i propri segreti -qualora ve ne fossero- una volta che il membro esce dal Clan. Il rituale, di natura magica, ricercato e sviluppato da membri originari dei Discendenti, vincola i segreti dei Discendenti, specialmente quelli legati alla Leggenda ed all'Horror Mundi, all'appartenenza agli stessi Discendenti. Uscire o venir espulsi, significa incorrere in immediata dimenticanza permanente di tutti i segreti inerenti ai Discendenti del Firmamento.

Oggetti di Clan

Il Clan è entrato in possesso della conoscenza per ottenere o conferire oggetti di un determinato tipo, che risultino utili ai suoi membri per gli scopi che si prefiggono, proteggendo la loro mente dalle insidie che potrebbero incontrare. Tutti gli oggetti funzionano solo se addosso ad un membro del clan in quanto legati al rituale.

Lacrime Lunare

Pietra di luna incastonata in un anello dalla semplice fattura e dal valore monetario molto basso se non nullo. Monile tipico dei Discendenti è conferito ai soli membri ed utile solamente a loro, diventa quasi ciarpame in mano di altre persone. Ciò che in esso risiede è il potere legato al Discendente che lo calza. Esso proteggerà il portatore da qualsiasi insidia che tenterà di leggere la sua mente, indipendentemente dal modo utilizzato.

Pendaglio Stellare

Tra le pietre che vengono raccolte e legate all'Ordine, ogni Discendente arriva in fine a trovare il proprio cristallo. Particolare ciondolo in cristallo di rocca (o più semplicemente quarzo ialino), dal valore apparentemente molto esiguo o nullo, è in realtà dotato di un particolare potere legato al suo Discendente. Quando portato da un Discendente, tramite un turno di concentrazione, esso permette di inviare immagini o messaggi telepatici agli altri possessori di pendagli stellari. Tale messaggio potrà esser inviato ad un altro Discendente in possesso di un'altra Lacrime Lunare. Se si aggiunge due turni di concentrazione si potrà inviare contemporaneamente a tutti i Discendenti assieme.

Specifiche sugli Obiettivi

I Discendenti del Firmamento si pongono come obiettivo primario la realizzazione della Profezia contenuta nella Leggenda dell'uomo venuto dalle stelle. Per arrivare a ciò essi cercano di svelare conoscenze, ricavare indizi, recuperare reperti e tutto ciò che possa condurli a verità su:

-Misteri e Verità nascoste nella Leggenda: attraverso i versi della leggenda, essi ricercano, filosofeggiano e provano a comprendere quali siano le verità che si celano dietro la leggenda stessa.

-Misteriosi poteri potenzialmente connessi alla Leggenda: strani effetti magici o particolari eventi inspiegabili, possono in qualche modo svelare verità che si celano dietro la leggenda, così come particolari poteri e rituali, che forse potrebbero un giorno condurre fino agli Stellari nominati nella leggenda.

-Realtà e mondi alternativi: il forte richiamo ad alternative realtà della leggenda, porta i Discendenti a ricercare testi, testimonianze, reperti o qualsiasi altra cosa possa indurli a scoprire di più su questa tematica, così da scoprire di più sul popolo degli Stellari o su "l'oscurità che alberga tra le stelle" e gli aberranti orrori che ne sono parte.

-Varie: niente nega che non possano esservi tematiche inesplorate, situazioni non previste, questioni specifiche non preventivate, che possono risultare comunque pertinenti.

Secondariamente, ma non meno importante, essi si pongono come promotori dei valori estrapolati dalla Leggenda e attraverso le loro opere provano a divulgarli verso il prossimo, allargando le proprie fila ma anche limitandosi a modificare l'atteggiamento delle civiltà, tentando di raggiungere posizioni di influenza, che sia militare, politica o economica, così da avere effetto su di un numero crescente di persone. In un certo senso, in questo modo, tentano di condurre i popoli dell'Aengard a protendere in direzione dell'evoluzione rappresentata dai fantomatici Stellari. E' loro interesse tentare di indurre comportamenti propositivi e costruttivi, per l'evoluzione della collettività e combattere ed osteggiare qualsiasi comportamento distruttivo o che induca tensione.

Avvertenze per i giocatori:

Coloro che scelgono di entrare in questo Clan viene data loro una scelta, per venire incontro ai gusti, le scelte e la sensibilità di ogni giocatore. A seconda di quello che si potrebbe scegliere di fare, potrebbero essere toccate tematiche che potrebbero essere ritenute raccapriccianti -sempre e comunque entro i limiti consentiti dalle regole e dalla gestione- o più semplicemente disturbanti, mentre in altri casi le tematiche sono quelle più comuni e per tanto conformi a quelli che sono animi più sensibili o a cui non piacciono certe tematiche. Per tale motivo sono state create due cariche base che si occupano in modo distinto di cose differenti, dando la possibilità a tutti di far parte del clan, ma senza urtare l'animo di nessuno.

Chi vorrà entrare nel ramo "dei Misteri" dovrà per tanto rispondere a poche e rapide domande per comprendere il grado di tolleranza e la sua idoneità al ramo, onde evitare situazioni spiacevoli poi. Si ricorda, in oltre, che in questo gruppo di giocatori amiamo il clima disteso e sereno, quindi il concetto di solidarietà viene richiesto anche ai giocatori, nei limiti di meri rapporti virtuali. Vogliamo solo giocare per divertirci.