DRESSCODE DELLE RAZZE Di seguito, alcune indicazioni utili per vestirsi in modo tale da rappresentare adeguatamente le “razze” giocanti presenti nell’ambientazione di Ortus Populi
Le abilità Razziali verranno assegnate qualora il Corpo Master ritenga che i parametri ivi segnati siano stati seguiti sufficientemente per rappresentare la razza

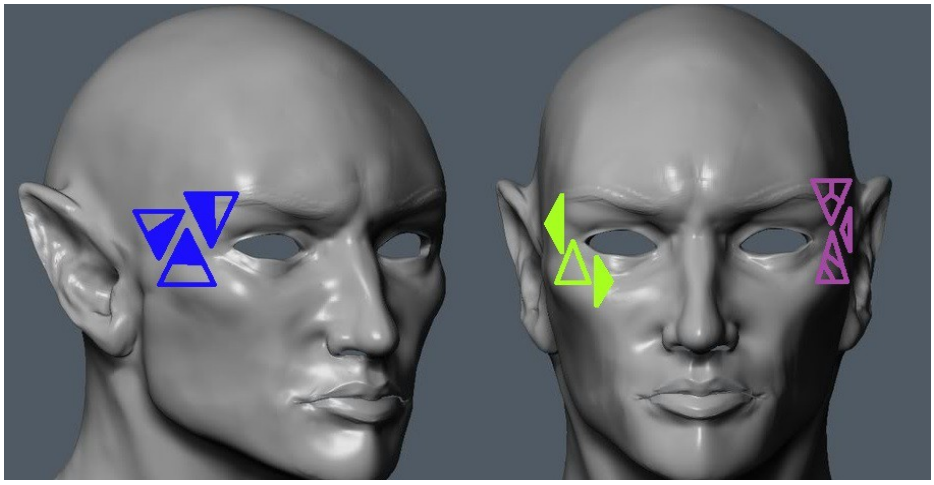
IMMACOLATI
Per interpretare questi esseri umani non sono necessari accorgimenti estetici particolari, se non quelli elencati nel dresscode regni.

TROLL
Le deformità possono essere rappresentate in modo leggero o marcato, a seconda del tipo di personaggio troll che si intende interpretare. Potete scegliere una o più combinazioni dei sotto elencati dettagli:

- Aspetto irregolare (gobba o andamento barcollante e\o irregolare)
- Zigomi e /o Arcate sopraccigliari o frontaliingrossati e\o sporgenti
- Denti spezzati o deformi
- Abbozzo di corna
- Eruzioni cutanee sporgenti (bubboni, cisti) sulle parti esposte
- Dita o arti aggiuntivi vestigiali
- Deformazioni particolari
- Maschere o pezzi di equipaggiamento fusi con il corpo

Tanto più il complesso darà un aspetto irregolare ed asimmetrico, meglio è.

ELFI Orecchie a punta. Escrescenze a fianco di entrambi gli occhi simili a tatuaggi composti da tre triangoli disposti in diversi motivi e con diverso riempimento di colori elettrici, metallizzati o glitterati



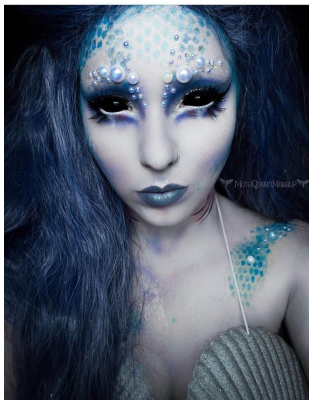
ELFI OSCURI Come gli Elfi, più colorazione nera o ebano. Sulla colorazione, è bene precisare che non è assolutamente necessario pitturarsi tutto il volto e\o le parti visibili del corpo. Sono sufficienti anche soluzioni esteticamente meno impegnative e comunque ricercate, come ad esempio: - Macchie e chiazze irregolari o a forma di voglie, nere o color ebano - Linee regolari simil tribali sul volto (su fronte, occhi, bocca, naso, zigomi, etc) o che ricordino uno strano disegno geometrico

UOMINIBESTIA

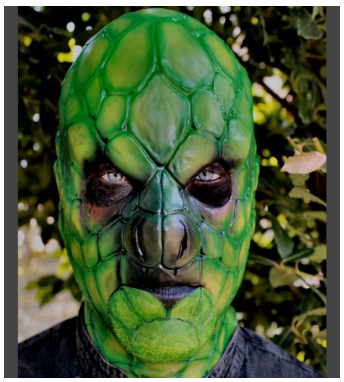
Il dresscode più eterogeneo necessita di elementi che siano univocamente riconducibili alla razza animale di appartenenza tramite ogni forma di “prosthetic” e\o protesi in lattice di adeguata qualità.

NOTA BENE: I tratti elencati sono una sommatoria di parti consigliate, non sono TUTTE obbligatorie, l'importante è che sia ben definita la mescolanza uomo animale e sia esteticamente completa (per dire, non bastano un paio di orecchiette pelose ed il nasino colorato)

Uomo Pesce (Ittios) Scaglie e corallo su buona parte della pelle esposta, branchie sul collo, lenti a contatto nere , pinne vestigiali sulla testa e sugli avambracci, tentacoli da polpo



Uomo Rettile (Naga) Scaglie verdi su buona parte della pelle esposta, lenti a contatto verticali, assenza di naso (prosthetic che copra il naso), canini della mascella lunghi.



Uomo Felino (Bast) Orecchie, naso, muso e\o occhi da gatto, vibrisse, coda, pelo su buona parte della pelle esposta, denti appuntiti

Uomo Canide (Mannaro) Orecchie, naso e\o occhi da cane, coda, pelo o body painting su buona parte della pelle esposta, denti appuntiti, lineamenti bestiali, muso sporgente

Uomo Bovino (Tauro) corna pronunciate, muso o naso sporgente da bovino, spalle robuste (va bene usare delle spalline imbottite), piedi a forma di zoccolo, coda bovina, buona parte della pelle bruna o maculata

Uomo Orso (Orsini) pelo o pelliccia bruna su buona parte della pelle esposta, naso scuro o muso da orso, denti appuntiti, spalle e collo moolto robusti (va bene usare delle spalline imbottite)

Uomo Topo (Ratti) naso o muso, orecchie e\o coda da ratto, pelo o colore grigio su buona parte della pelle esposta

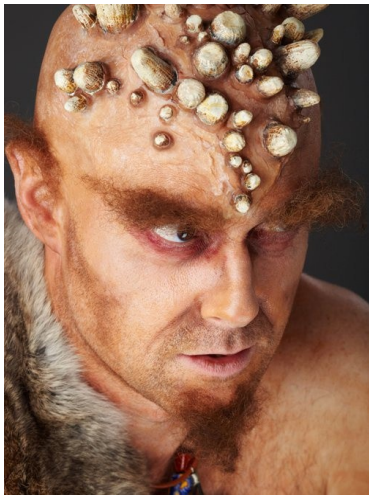
Uomo Suino (Cinghios) orecchie, naso, muso e/o coda da maiale (sconsigliamo il naso “porcino” di carnevale, è da preferirsi una protesica adeguata). Volendo pelle maculata

Uomo Uccello (Kenku) lenti a contatto gialle, piume (vere o dipinte con makeup) su buona parte della pelle esposta, ali vestigiali, zampe artigliate come piedi, becco

Uomo Albero (Arbor):peli corporei e capelli sostituiti da rampicanti e\o foglie o liane, pelle verde ricoperta da corteccia, licheni, foglie e fiori su buona parte della superficie esposta, rami vestigiali

Per altre razze di uominibestia verranno fornite indicazioni di volta in volta

ORCHI
Essendo capaci di inglobare elementi estranei nel proprio organismo piuttosto che eliminarli, per gli orchi potete utilizzare le seguenti soluzioni, a seconda dell'elemento integrato nel corpo: -
-Pigmentazione verde integrale o a chiazze, piccoli ciuffi di erba su mani o parti del corpo (simbiosi con alghe o muschi)
-Pigmentazione grigia o marrone chiaro integrale o a chiazze, Escrescenze minerali simili a quarzo, pirite o altro su braccia e\o volto (simbiosi con minerali)
-Tatuaggi geometrici fluorescenti di colore blu, verde, giallo o rosso (simbiosi con sostanze chimiche sconosciute), Pigmentazione grigia integrale o a chiazze
Gli orchi sono inoltre caratterizzati dalla presenza di zanne e\o denti appuntiti e lineamenti induriti



DRESSCODE DEI QUATTRO REGNI

Per facilitare i giocatori, abbiamo preferito determinare una “colorazione preferenziale” per ogni regno, al fine di far risaltare le differenze fra le 4 nazioni anche dal punto di vista cromatico, a prescindere dallo stile di vestiario e dai materiali utilizzati che un giocatore potrebbe presentare (come giacche di pelle, armature, pellicce, decorazioni).

LEGIO MAXIMA

I colori di base usati nel vestiario della Legio sono:
VERDE \ NERO

PORPORA\NERO

REGNO DI IULIA

I colori di base usati nel vestiario della Iulia sono:
BIANCO\ROSSO

BIANCO\GIALLO

LA BASSA

I colori di base usati nel vestiario della Bassa sono GRIGIO\NERO\BLU SCURO

CONCILIO DEGLI OTTO

Il concilio ha un dressode eterogeneo e non ha una colorazione particolare. Potete quindi vestirvi in modo fantasy\medioevale\tribale senza troppe restrizioni, basandovi sul background della tribù alla quale appartenete.