



DOCUMENTO UFFICIALE

**REGOLAMENTO E GUIDA
ALLA EELDA'S LEAGUE**

2 luglio 2023

Indice

1	Introduzione	1
2	Arrivo ad Eelda	3
2.1	Giro Turistico	4
2.2	Nuovo gioco	6
2.2.1	Le tue credenziali	6
2.2.2	La tua storia	6
2.2.3	I tuoi Pokémon	8
2.3	Continua	9
3	La competizione	11
3.1	Le Palestre	12
3.1.1	Palestra Coleottero	13
3.1.2	Palestra Drago	14
3.1.3	Palestra Acciaio	15
3.1.4	Palestra Roccia	16
3.1.5	Palestra Buio	16
3.1.6	Palestra Volante	17
3.1.7	Palestra Spettro	18
3.1.8	Palestra Plasma	19
3.2	I Superquattro	20
3.3	Il Campione	21
4	Vivere l'avventura	23
4.1	Le Azioni	24
4.2	Gli Eventi	27
4.3	I Dungeon	28
5	Servizi extra	31
5.1	Sistema dei Box	32
5.1.1	Esempio di trasferimento	32
5.2	Arena Lotta	34

5.2.1	Arazzo sx: Switch	35
5.2.2	Arazzo dx: Showdown	35
5.3	Dottor Knupagev	36
5.4	Miriam's Shop	37
5.5	In arrivo	37
5.5.1	Pensione Pokémon	38
5.5.2	Casinò di Sanders	38
6	La community	39
6.1	Scambi tra concorrenti	40
6.2	Centro Pokémon	41
6.3	The Roar of Track Town	42
6.4	Socials	43
7	Norme etiche	45
7.1	Condotta	46
7.2	Privacy	47
7.3	Assistenza	47

1

Introduzione



Figura 1.1: Una coppia di Charizard selvatici sorvola i Picchi Sulfurei.
Autore: [Solartistic](#)

Eelda è una regione Pokémon molto lontana avvolta nel mistero, di cui nessuno conosce esattamente la posizione. Secondo alcuni, nemmeno gli abitanti stessi del luogo saprebbero localizzarla come si deve. L'unico modo per raggiungerla è infatti quello di seguire i Drifblim, Pokémon natii di Eelda, che superano gli oceani in ore ed ore di traversata. Una volta giunti sulle sue sponde, il pericolo è poi in agguato: in questo luogo risiedono i Pokémon selvatici più forti e pericolosi che si siano mai visti. Non è raro, ad esempio, incontrare tra i *Picchi Solfurei* esemplari di Hydreigon inferociti o Charizard pronti a difendere i propri piccoli.

Nonostante le difficoltà, ad Eelda si è sviluppata una grande civiltà. Con un clima perennemente tropicale ed una terra ricca di fiumi, foreste e laghi, Eelda ha così dato vita al popolo eeldiano. Fin dall'antichità la regione è stata popolata dalle genti, colonizzando dapprima la zona ad oggi chiamata *Rovine Sincrodee*, a sud-ovest dell'isola, per poi dirigersi verso nord. Nel corso dei secoli, anche Eelda è diventata così una delle principali regioni Pokémon, urbanizzandosi e sviluppandosi tecnologicamente, ma anche e soprattutto istituendo una Lega Pokémon di tutto rispetto: la *Eelda's League*.

La Eelda's League è univocamente riconosciuta come la Lega Pokémon più forte e difficile da sconfiggere mai esistita. Non c'è da stupirsi se non ne hai mai sentito parlare: soltanto agli allenatori ed allenatrici più straordinari di ogni parte del mondo è concesso venire a conoscenza della Eelda's League e di ricevere un invito ufficiale per partecipare alla competizione. Proprio i Drifblim che accompagnavano gli esploratori alle rive di Eelda sono stati addestrati nel corso del tempo affinché raccolgano nei porti regionali questi sfidanti tanto formidabili. Se sei tra questi, non perdere altro tempo: corri al porto principale della tua regione, mostra l'invito ad Adelaide, Segretaria della Eelda's League, e sali in groppa al più grande Drifblim che i tuoi occhi abbiano mai visto. La tua avventura comincia da qui!

2

Arrivo ad Eelda



Figura 2.1: Una sfidante arriva ad Eelda trasportata da uno dei nostri Drifblim.
Autore: Rowdon

Eelda ti attende, sfidante! Per partecipare alla Eelda's League recati sul sito web eldasleague.it.

⚠️ Ti accorgerai sin da subito della presenza di musiche nel sito. Nel caso dessero fastidio, puoi bloccarne la riproduzione sul tuo browser andando nelle impostazioni.



Figura 2.2: Home Page del sito web eldasleague.it.

Nella home page trovi tre diverse tipologie di accesso, come mostrato in fig. 2.2:

- Continua
- Nuovo Gioco
- Giro Turistico

Guardiamole velocemente tutte e tre partendo dall'ultima.

2.1 Giro Turistico

La modalità *Giro Turistico* è un'occasione più unica che rara! A nessuno prima d'ora era mai stato concesso infatti di visitare la regione di Eelda in veste di semplice Turista. Grazie ad un recente regolamento decretato dalla Sede Centrale di Track Town, tuttavia, sono state messe a disposizione alcune imbarcazioni per recarsi ad Eelda, seguendo sempre la scia dei Drifblim, in virtù di visitatore. Questa offerta è per coloro che ancora vogliono capire come è strutturato l'intero progetto senza effettivamente prenderne parte. In qualità di Turista potrai effettuare le seguenti attività:



Figura 2.3: Icona dell'iPhone. Si trova in alto a destra della pagina.

- Consultare la maggior parte delle icone dell'*iPhone*, lo smartphone che viene assegnato ai concorrenti che si vogliono iscrivere alla Eelda's League (fig. 2.3). In questa modalità puoi leggere il Regolamento schematizzato, consultare il tuo Profilo standard da Turista, esplorare il GPS, leggere il Pokégiornale, accedere alla PokéTV, ai Browser ed ai canali Socials, scoprire i Credits del sito. Cliccando sull'icona *Logout*, infine, potrai uscire dalla modalità Turista.

⚠ Non potrai accedere a *Wobb'up*, l'app dedicata ai messaggi privati tra concorrenti della Eelda's League.

- Esplorare la mappa della regione di Eelda in lungo e in largo, leggendo le descrizioni di ogni sottozona priva di accesso limitato. Puoi salire anche sul Blue Sky Yacht. Hai inoltre il diritto di leggere le Azioni e gli Eventi che coinvolgono i vari concorrenti della competizione.

⚠ Ti è vietato rispondere a messaggi, creare Azioni per conto tuo o prendere parte ad Eventi. Ti è inoltre vietato l'accesso a qualsiasi Palestra.

Non puoi effettuare scambi come turista!

Figura 2.4: Esempio di divieto per Turisti. Iscriviti per poter fare certe azioni!

- Consultare la lista dei Membri attivi ed i relativi profili, leggendo la loro Scheda Allenatore tra storia, medaglie e Pokémon da loro selezionati.

⚠ Non potrai richiedere Scambi né contattare privatamente qualcuno (fig. 2.4).

- Entrare all'Arena Lotta ed al Centro Pokémon per vedere come sono strutturati questi due servizi.

⚠ Non potrai prendere parte alle lotte né comunicare nella stanza comune del Centro Pokémon.

Anche se sembrano tante restrizioni, attraverso il Giro Turistico l'esperienza sarà indimenticabile e ti convincerà ad iscriverti alla Eelda's League una volta per tutte!


2.2 Nuovo gioco


Sembra un giorno come tanti altri eppure, mentre ti concedi un po' di riposo sopra un bel prato, ecco che un Pelipper ti fa cadere in testa una lettera bella pesante! Al suo interno trovi un iPhone nuovo di zecca ma, soprattutto, un invito di partecipazione alla Eelda's League. E' ufficiale: le voci sulle tue doti in combattimento sono giunte sino alla regione di Eelda ed è ora di partire all'avventura!

Cliccando su *Nuovo gioco* potrai creare un nuovo account e competere alla Eelda's League. A chi decide di accettare l'invito di partecipazione viene richiesto di compilare un modulo di importanza fondamentale, detto *Scheda Allenatore*. La Scheda Allenatore si divide in diversi campi.


2.2.1 Le tue credenziali

In questa prima parte di compilazione della Scheda Allenatore, ti viene richiesto di inserire alcune credenziali. Con *Il tuo nickname* si intende il nome che il tuo personaggio utilizza per identificarsi all'interno della Eelda's League: esso non deve necessariamente coincidere con alcun nome utilizzato sulla tua eventuale console. Inserisci dunque una tua mail ed una password: naturalmente ti consigliamo di utilizzarne una sufficientemente sicura in modo da evitare che altri accedano al tuo account con facilità.

 Una volta confermato il modulo d'iscrizione, riceverai nella tua mail un link di attivazione dell'account. Può capitare, purtroppo, che esso finisca nella cartella Spam della tua mail: controlla bene!

 Ti invitiamo a prestare particolare attenzione alle nostre dichiarazioni sulla Privacy quando inserisci la password.

Con *Codice amico Nintendo Switch* si intende appunto il Codice amico presente sulla tua console. Nel caso non possedessi una console, non ti preoccupare: è possibile partecipare alla Eelda's League anche senza, utilizzando esclusivamente il sito [Pokémon Showdown](#).

 Non sei pratico di Pokémon Showdown? Nessun problema: ecco a te una [Guida per principianti](#) presente sul nostro vecchio forum [Pokémon Italian Generation](#).

Presta infine particolare attenzione alla casella *Nickname su Showdown*: questo nome deve essere registrato sul server Pokémon Showdown, quindi assicurati prima che sia accettato dalla piattaforma. Attraverso questo nominativo il sistema leggerà in automatico i tuoi ranks nelle diverse ladders presenti nell'Arena Lotta, che servono non solo per fornire succulenti premi alla fine di ogni mese, ma anche e soprattutto per sfidare alcune Palestre.

2.2.2 La tua storia

E' giunto il momento di raccontarci un po' di te! Con quale Classe Allenatore ti



Figura 2.5: Pattinatrice, esempio di Classe Allenatore di sesso femminile.

identifichi? Clicca sul sesso maschile/femminile e seleziona il tuo personaggio. Essi sono distribuiti in ordine di età crescente da sinistra a destra.

⚠ Sei membro di un'organizzazione malvagia? Male, molto male! Di certo non vorrai rivelarlo iscrivendoti ad una competizione ufficiale. Ecco perché reclute dei vari Team malvagi non sono selezionabili tra le Classi Allenatore. Starà a te decidere poi se proseguire su quella strada...

⚠ Nessun personaggio ti convince? Datti da fare e guadagna tutte le otto medaglie per ricevere un artwork personalizzato!

Nel campo *Provenienza* potrai inoltre dirci da quale regione Pokémon provieni, mentre nella sezione *Parlaci un po' di te* hai a disposizione fino a 500 caratteri per dirci la tua storia: che cosa ti porta qui ad Eelda? Qual è il tuo sogno e chi il tuo mentore? Cosa guida la tua passione?

Arriva infine il momento di scegliere il tuo *cofanetto delle medaglie*. Sin dall'antichità ad Eelda si venerano tre divinità misteriose:

- **Sincrotena**, dea della guerra e delle battaglie, è la più forte tra le tre divinità. Scegli il suo cofanetto per impregnarti della sua incredibile temerarietà!

- **Sincrotemide**, dea della caccia e delle foreste, è la più agile tra le tre divinità. Scegli il suo cofanetto per entrare in perfetta simbiosi con la natura!

- **Sincrodite**, dea dell'amore e dell'armonia, è la più resiliente tra le tre divinità. Scegli il suo cofanetto per promuovere la pace e la diplomazia.

Una volta sconfitta una Palestra, il Capopalestra inserirà nella tua Scheda Allenatore la medaglia nel tuo cofanetto.

⚠ La scelta del personaggio, della provenienza regionale e del cofanetto per le medaglie non influisce minimamente sulla competizione ufficiale: si tratta di scelte estetiche o di gioco di ruolo. Può capitare, tuttavia, che vengano organizzati Eventi specifici che sfruttino questi dati per categorizzare in gruppi diversi.

2.2.3 I tuoi Pokémon

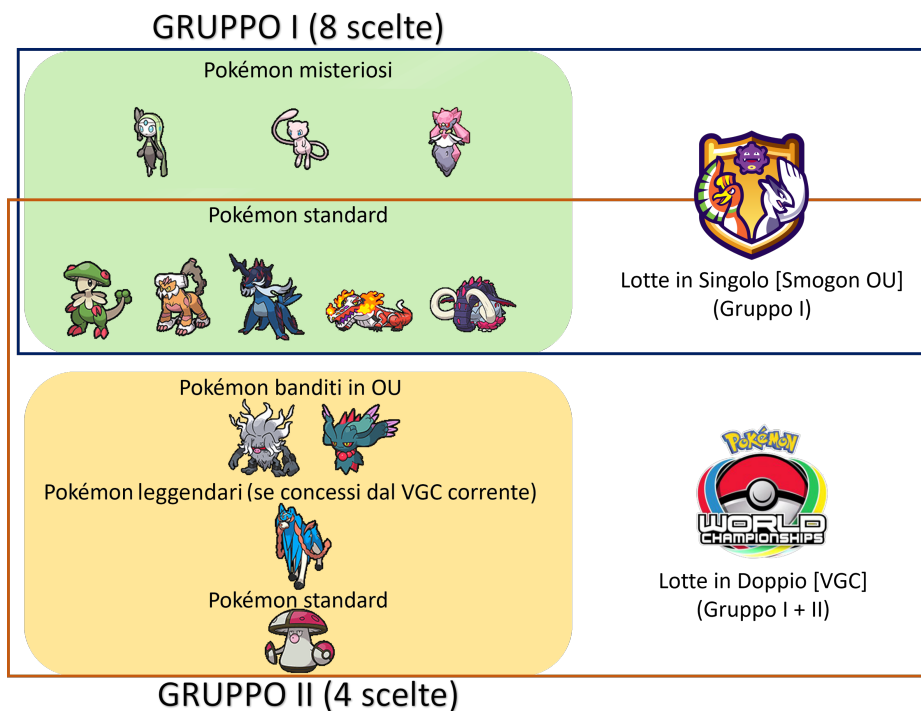


Figura 2.6: Esempio schematico di distribuzione nel Gruppo I e Gruppo II.

Questa sezione della Scheda Allenatore è senza dubbio la più delicata. Leggi con estrema attenzione ciò che segue!

Per partecipare alla Eelda's League ti viene richiesto di scegliere un numero limitato di Pokémon. Questa decisione è stata effettuata in modo da evitare la creazione di cosiddetti *counter teams* estremi, che garantirebbero troppo vantaggio contro le Palestre e poco divertimento da parte dei Capipalestra. Così come tu saprai il typing del Capopalestra che andrai ad affrontare, lui avrà un vantaggio equivalente leggendo nella tua Scheda Allenatore i Pokémon che potresti portargli contro. Esistono due categorie di scelta, dette rispettivamente Gruppo I e Gruppo II, tra cui distribuire i tuoi Pokémon (fig. 2.6).

- Nel Gruppo I dovrai scegliere 8 Pokémon che siano validi per la categoria **Smogon OU**, il formato utilizzato alla Eelda's League per le Lotte in Singolo. Quando sfiderai una Palestra o Superquattro che compete in OU, dovrai creare una squadra di 6 Pokémon scelti tra gli 8 nel tuo Gruppo I.
- Nel Gruppo II dovrai scegliere 4 Pokémon **aggiuntivi** che siano validi per la categoria **VGC** alla serie ufficiale corrente, il formato utilizzato alla Eelda's League per le Lotte in Doppio. Quando sfiderai una Palestra o Superquattro che compete in VGC, dovrai creare una squadra di 6 Pokémon scelti **sia tra gli 8 del tuo Gruppo I che i 4 aggiuntivi del tuo Gruppo II**, per un totale di 12 scelte complessive.

⚠ La scelta dei Pokémon è indipendente da set di mosse, nature, abilità, strumenti assegnati e distribuzione di IVs ed EVs. Questi parametri non devono essere mai dichiarati e potrai cambiarli a piacimento da sfida a sfida. Non è necessario specificare se giocherai un Pokémon con la Gigantamax oppure Dynamax. Allo stesso modo, anche se i Pokémon che dichiari non sono mai shiny per questioni di database, potrai utilizzarli shiny se lo desideri.

⚠ Alcuni Pokémon sono dotati di forme specifiche (Rotom, Landorus, Lycanroc, ecc...). In tal caso dovrai scegliere una ed una sola forma al momento dell'iscrizione. Per sbloccare tutte le altre forme dovrai guadagnare l'oggetto *Specchio Maledetto*, premio della Palestra Spettro.

⚠ I Pokémon registrati compaiono al Lv. 50. Nelle lotte Smogon OU essi saranno portati automaticamente al Lv. 100 (se si combatte su Pokémon Showdown) o 50 (se si combatte su console), mentre in quelle VGC si combatte al Lv. 50. Il livello che compare nella vostra Scheda Allenatore è relativo agli Eventi e Dungeon presenti nella Eelda's League e non influenza in alcun modo le sfide in Palestra, contro i Superquattro o verso il Campione in carica.

⚠ Attenzione ai **Pokémon misteriosi**. Mew, ad esempio, si può inserire nel Gruppo I perché concesso in OU, ma non potrà essere utilizzato nelle lotte in VGC. Inoltre, se il regolamento VGC attuale consente l'uso di Pokémon **leggendari Uber ristretti**, nessuno vi vieta di riempirvi il vostro Gruppo II con essi!

⚠ Le tue scelte sono vincolate e potrai cambiarle gratuitamente solo nelle 48 ore prossime all'iscrizione o nel caso ci siano cambi al regolamento ufficiale da parte di Smogon / The Pokémon Company. Non preoccuparti: partecipando attivamente ad Eventi e diventando parte integrante della Community della Eelda's League, i Pokémon appartenenti ai Gruppi I e II potranno cambiare dinamicamente sfruttando diverse opzioni. Tra esse trovi la possibilità di sfruttare il sistema dei Box, effettuare Scambi tra giocatori, sfruttare i servizi del Dott. Knupagev o i Punti Canale della **PokéTV**. Riferisciti alla **Capitolo 5**, "Servizi extra", per scoprirne di più!

2.3 Continua

Una volta effettuata la registrazione, clicca sul pulsante *Continua* per avanzare nella tua avventura! Ogni volta che farai un nuovo accesso, la Segretaria ti darà il benvenuto e ti ricorderà che fino a 48 ore dopo la prima iscrizione ti è possibile cambiare le scelte della tua Scheda Allenatore (compresa storia, provenienza, cofanetti e Pokémon). Dall'iPhione hai inoltre modo di accedere al tuo Profilo personale, da cui puoi modificare le tue credenziali se lo ritieni necessario. Per effettuare il log-out dal sito trovi l'apposita icona sul tuo iPhone.

⚠ Alcuni *furbetti* possono creare diversi profili per avere più Pokémon a disposizione in diverse Schede Allenatore da scambiarsi per ogni necessità. Non abbiamo modo di vietare questa dinamica, ma ci è comunque facile scoprire profili creati solo per questa funzionalità. Nel caso si scoprisse questa sorte di

frode al Regolamento, la Sede Centrale si riserva il diritto di incorrere in pesanti sanzioni o addirittura ban.

3

La competizione




Figura 3.1: Una sfidante si prepara ad un duro combattimento in Palestra!
Autore: [Serain](#)

La Eelda's League segue uno schema identico alle Leghe Pokémon delle altre regioni (esclusa Alola), con una struttura dei Superquattro corrispondente a quella di Kanto, Hoenn e Sinnoh.

3.1 Le Palestre


Nella regione di Eelda sono presenti 8 Palestre, ognuna specializzata in un **Tipo** Pokémon specifico. Al contrario delle altre regioni, qui non esiste un ordine preciso con cui affrontarle: sta a te scegliere quali sfidare. I formati ufficiali di gioco sono i seguenti: 4 Palestre combattono secondo regole **Smogon OU** (partita secca col Gruppo I), 3 secondo regole **VGC** (bo3 col Gruppo I + II) ed 1 in Lotta Multipla con regole **VGC** (bo3 col Gruppo I + II + partner).


Per richiedere una sfida in Palestra è necessario recarsi nella apposita zona della mappa di Eelda e cliccare sul pulsante rosso *Sfida la Palestra*.


 Nel caso ti fosse difficile trovarle sulla mappa, usa la comodissima funzione GPS del tuo iPhone!

 E' stato decretato il ban della mossa Ally Switch nei formati di Lotta in Doppio ad Eelda.

Dato il grande numero di partecipanti alla Eelda's League, che devono distribuirsi in soltanto 8 Palestre, non ti è possibile sfidare subito un Capopalestra prima di aver compiuto una richiesta speciale da parte sua. Una volta soddisfatta, dovrai inserire una data nel calendario ed un orario in base a quello che il Capopalestra ha messo a disposizione. A quel punto ti verrà richiesto di creare una vera e propria Azione di sfida attraverso la quale avrai un contatto diretto col Capopalestra per chiarimenti, ritardi, impossibilità alla lotta o altro ancora. È possibile fissare una sola sfida al giorno.


 Se ti presenterai oltre la mezz'ora di ritardo, il Capopalestra si riserva il diritto di decidere se rimandare la sfida o considerarla come una tua sconfitta. Viceversa, se il Capopalestra non si presenta all'incontro entro la mezz'ora successiva per due volte di fila, è tuo diritto richiedere la medaglia con una vittoria a tavolino.


 La decisione di assegnare la vittoria o la sconfitta resta sempre al Capopalestra. Questa può essere indipendente dal risultato della sfida in caso di problemi eventuali, quali ad esempio un calo di connessione improvviso da una delle due parti o il mancato rispetto dei Pokémon presenti nella propria Scheda Allenatore.

 Nel caso di lotta OU svolta su Switch, dovrai assicurarti di rispettare le regole del formato: ciò implica soprattutto il divieto di usare mosse come Baton Pass o che aumentano l'evasione, così come il rispetto della Sleep Clause, che prevede la possibilità di addormentare un solo Pokémon per volta. In caso contrario, il Capopalestra si riserva il diritto di annullare la sfida o di considerarla una tua sconfitta.

In caso di vittoria, il Capopalestra assegnerà nel più breve tempo possibile la medaglia nella tua Scheda Allenatore. Essa ti garantirà il guadagno di 100 Aelds, moneta della regione, insieme ad un bonus speciale molto forte.

In caso di sconfitta, non ti sarà possibile richiedere nuovamente una sfida alla Palestra prima di averne sfidata un'altra, a meno che non si tratti dell'ultima che rimane. In quest'ultimo caso dovrai attendere una settimana prima di richiedere un incontro.

 **Attenzione!** Ogni tentativo nuovo che fai in una Palestra inasprirà il requisito da soddisfare per richiedere la sfida. In questo modo è garantita la priorità ai giocatori nuovi che si presentano ad Eelda e si evita un'ostruzione di quelli vecchi.

 Ti consigliamo di scegliere attentamente la Palestra che vuoi affrontare in base a diversi fattori. Il primo è sicuramente la tier (OU o VGC) con cui ti senti più sicuro. Valuta anche se il premio speciale ricevuto da un Capopalestra può tornarti utile per sconfiggerne un'altra. In questo modo potrai arricchire la tua Scheda Allenatore ed aumentare le tue possibilità di vittoria!

Guadagnare delle medaglie è, naturalmente, simbolo di rispetto. Per ogni due nuove medaglie nel tuo cofanetto, avrai diritto ai seguenti ulteriori bonus:

- 2 medaglie: avrai accesso al Casinò (attualmente in ristrutturazione), dove potrai partecipare a giochi divertenti per guadagnare premi ed accrescere i tuoi Aelds.
- 4 medaglie: avrai il diritto di creare Eventi ufficiali, che siano tornei o gare di qualsiasi tipo.
- 6 medaglie: avrai il diritto di prendere parte ai Dungeon, imprese di esplorazione molto pericolose.
- 8 medaglie: oltre al Fischietto Dorato per accedere al Monte Olimpo, guadagnerai anche il diritto di richiedere per 800 Aelds un artwork personalizzato da sostituire alla tua Classe Allenatore.

Nella tabella [3.1](#) trovi un elenco schematico delle Palestre con il Tipo, nomi dei Capipalestra, modalità di combattimento, indicazione del requisito da soddisfare per richiedere la sfida e premio speciale ricevuto in caso di vittoria.

3.1.1 Palestra Coleottero

Non fatevi ingannare dall'aspetto gentile di Quiv. Anche se non si direbbe, questo allenatore nasconde in sé una forza inaudita. Il Flauto di Pan che porta al collo, lavorato dai migliori artigiani di Johto, è l'unico strumento in grado di calmare il suo ferocissimo Heracross! Nato a Violapoli e cresciuto insieme a Valerio, Quiv è entrato a far parte della Polizia Internazionale già ad una giovane età. Tutte le missioni affidategli sono andate a buon fine ma, in un'ultima, Quiv ha rischiato di perdere i propri Pokémon. Ecco perché si è ritirato

Tipo	Nome	Modalità	Requisito	Premio
Coleottero	Quiv	OU	Eventi	Flauto di Pan
Drago	Il Fato	VGC	Autografi	Uovo di Drago
Acciaio	NotSmogon	OU	Pokézodiaco	Knupagev
Roccia	LeoRoop	OU	Strumenti	Salma Antica
Buio	Veiv	VGC	Aelds	Numero Pericoloso
Volante	Madara	OU	Arena OU	Mappa dei Venti
Spettro	Selene	VGC	Arena VGC	Specchio Maledetto
Plasma	Fil e Al	Multipla	Scambi	PKMN partner

Tabella 3.1: Elenco dei Capipalestra con relative informazioni.



Figura 3.2: Quiv, Capopalestra Coleottero del Nido Tropicale.

Autrice: [Anthea Stones](#)

come agente, per farsi tuttavia notare dalla Sede Centrale di Eelda. Ora Quiv regala emozionanti lotte in *Smogon OU* (Gruppo I) sfruttando al massimo le sue tecniche da oltreoceano!

Per sfidarlo dovrai recarti al *Nido Tropicale*, il mastodontico albero a nord di Eelda. Attenzione, però: il passato di Quiv parla chiaro ed essere socialmente attivi è un requisito fondamentale per lui. Accetterà di accoglierti tra le alte fronde del Nido soltanto soltanto se avrai preso parte ad un certo numero di Eventi ad Eelda.

Ottenendo la *medaglia Ragnatela* guadagnerai in dono una copia del suo pregiato Flauto di Pan: suonalo prima di una sfida in Palestra o contro un Superquattro per chiamare a te un Pokémon misterioso a tua scelta che parteciperà all'incontro. Se vincerai, la creatura sarà felice di unirsi al tuo Box I!

3.1.2 Palestra Drago

Poteva mai mancare una celebrità qui ad Eelda? Se non conosci il Fato, siamo certi che avrai sentito nominare sua madre Camilla. Proprio così, hai capito bene! Il Fato è figlio della Campionessa indiscussa di Sinnoh. La sua passione per Garchomp non poteva che essere tramandata al figlio che, nel corso delle sue avventure in giro per varie regioni Pokémon, si è specializzato sempre più nei Pokémon di tipo Drago. Le sue doti in qualità di allenatore Pokémon, soprattutto in *VGC* (Gruppo I + II), hanno fatto il giro del mondo fino ad arrivare all'orecchio della Sede Centrale di Eelda. Il Fato non ci ha pensato così due volte prima di accettare l'invito di diventare Capopalestra della prestigiosa Eelda's League.



Figura 3.3: Il Fato, Capopalestra Drago di Breath Town.

Autrice: [Anthea Stones](#)

Per sfidarlo dovrai recarti a *Breath Town*, la città all'interno dell'enorme montagna draconica ad ovest di Eelda. Cerca di non disturbarlo proprio mentre sta guardando la **PokéTV**, però: il Fato è un grande appassionato delle celebrità ed è un assiduo collezionista di Autografi. Ti concederà dunque una lotta in Palestra solo se ne avrai ottenuti in quantità sufficiente dalla nostra PokéTV: sfrutta bene i tuoi Punti Canale!

Insieme alla *medaglia Trionfo* il Capopalestra ti donerà un inestimabile *Uovo di Drago*. Trova il luogo adatto per farlo schiudere ed il cucciolo correrà all'interno del tuo Box I!

3.1.3 Palestra Acciaio



Figura 3.4: NotSmogon, Capopalestra Acciaio di Lentz Town.

Autrice: [Anthea Stones](#)

NotSmogon è l'unico Capopalestra originario della regione di Eelda. Nato a Delphei, tra le Rovine Sincrodee, per anni ha ereditato le conoscenze sul Tipo Psico e di quello Lotta. Data la diatriba infinita tra le Sincrodee, NotSmogon si è poi sentito soffocare ed ha deciso di prendere il largo aggrappandosi ad un Drifblim. L'allenatore ha così viaggiato per il mondo e, giunto ad Hoenn, ha trovato di grandissima ispirazione gli insegnamenti del Campione Rocco. Appassionatosi al Tipo Acciaio, NotSmogon è diventato un maestro delle lotte *Smogon OU* (Gruppo I), accrescendo la sua squadra metallica e collezionando vittorie su vittorie. Ritornato in patria, NotSmogon è stato preso immediatamente dalla Sede Centrale come Capopalestra di Lentz Town, fulcro del regno magnetico.

Per sfidarlo dovrai recarti ai *Gradini Calamita*, ad ovest della città. NotSmogon prende molto seriamente il suo lavoro. Il suo motto? "Se devo puntare su

qualcosa, preferisco puntare su di me". Estremamente fiero della sua città e dell'Osservatorio Boreale, NotSmogon accetterà sfide soltanto da chi avrà guadagnato un rank sufficientemente alto all'Arena Lotta in Pokézodiaco.

La *medaglia Bastione* ti permetterà di entrare nel fantomatico laboratorio del Dr. Kunpagev, dove le sue incredibili invenzioni ti aiuteranno gestire la tua Scheda Allenatore!

3.1.4 Palestra Roccia

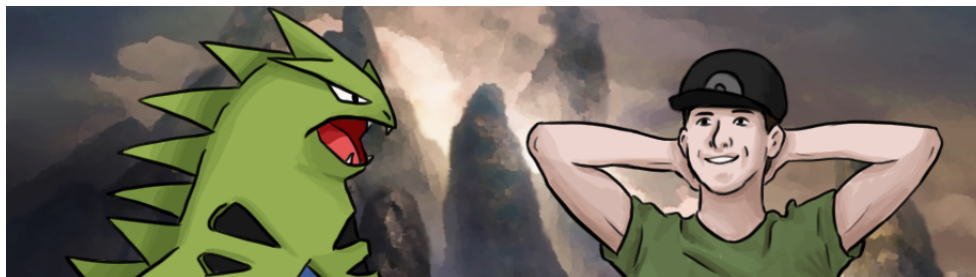


Figura 3.5: LeoRoop, Capopalestra Roccia del Pendio dell'illusione.

Autrice: [Anthea Stones](#)

Leo è nato ad Azalina, nella regione di Johto, dove ha vissuto in pieno il principio "vivi e lascia vivere". Grazie agli studi di Franz, la passione per la tecnologia non è tardata ad arrivare e Leo è diventato presto un ingegnere informatico. Questa sua conoscenza lo ha portato ben lontano: dopo essere stato assunto da un team di archeologi, Leo ha infatti conosciuto Brock, che è diventato il suo secondo mentore. La passione per i Pokémon Roccia non è così tardata ad arrivare, soprattutto quando Tyler, un piccolo Larvitar selvatico, ha fatto breccia nel suo cuore. Tyler non è stato però il solo: Chiara, Capopalestra Normale di Fiordoropoli, ha colpito Leo come un fulmine a ciel sereno. Per uscire con lei, tuttavia, Leo avrebbe dovuto dimostrare di essere all'altezza. Questo ha spronato l'ingegnere ad allenarsi sempre di più, diventando infine un esperto di *Smogon OU* (Gruppo I) talmente bravo da essere notato dalla Sede Centrale di Track Town.

Per sfidare Leo dovrai recarti al *Pendio dell'illusione*, il promontorio a sud-ovest della regione. Inutile dire che Leo ha accumulato anni di esperienza in termini di esplorazione e scavi archeologici. Per combatterlo dovrai prima dimostrarci di avere un buon equipaggiamento: riempi il tuo zaino di un sufficiente numero di oggetti Comuni, Interessanti e Preziosi!

Una volta ottenuta la *medaglia Cremisi*, riceverai una Salma Antica da portare nel tuo zaino. Si tratta di un reperto archeologico non ben identificato: recati dal Dott. Knupagev per scoprire di che cosa si tratta!

3.1.5 Palestra Buio

La città di Greedy Town di certo non brilla della migliore delle reputazioni. Tra i quartieri più malfamati, una ragazza con la fissa per i soldi e lo shopping compulsivo è riuscita a farsi strada facendosi rispettare persino dai peggiori



Figura 3.6: Veiv, Capopalestra Buio al Casinò Sanders.

Autrice: [Anthea Stones](#)

criminali. Un giorno, però, gli addetti della Sede Centrale sono riusciti ad isolarla al Casinò di Sanders mentre stava tentando la fortuna alle slot machines. Subito sulla difensiva e pronta a piantare su grane senza troppi problemi, Veiv si è protetta sfoderando i suoi Pokémon di tipo Buio. Solo in un secondo momento ha ascoltato la proposta di diventare Capopalestra del suo tipo preferito proprio in quel luogo. La sua incredibile forza in VGC (Gruppo I + II) ha infatti attirato l'attenzione dei piani più alti di Eelda.

Per sfidare Veiv dovrai recarti al *Casinò Sanders*, uno dei posti più sgargianti di Eelda. Avendo la fissa per il denaro, è chiaro che Veiv non affronterà mai chi non si dimostrerà essere un Combusken da spennare. Se vorrai affrontarla, dovrai infatti prima assicurarti di essere in possesso di abbastanza Aelds.

Conquistando la *medaglia Gettone*, Veiv ti consegnerà un *Numero Pericoloso*: contatta questi brutti ceffi di quartiere per assicurarti che nella prossima lotta in Palestra o contro un Superquattro l'avversario si presenti con 5 Pokémon e non 6!

⚠ Per utilizzare il Numero Pericoloso dovrai dichiarare che vuoi usarlo in una Azione prima della sfida. Il Capopalestra o Superquattro deciderà quale Pokémon non portare in squadra. In caso di lotta VGC, l'avversario utilizzerà comunque 4 Pokémon, ma potrà scegliere solo tra 5 in fase di team preview. Il Numero Pericoloso non può essere utilizzato nella sfida contro il Campione.

3.1.6 Palestra Volante



Figura 3.7: Madara, Capopalestra Volante del Blue Sky Yacht.

Autrice: [Anthea Stones](#)

Per molti l'Università di Smogon è soltanto un concetto competitivo, ma per altri è una solida realtà. In una regione lontana non ben identificata, infatti,

questa accademia ha una vera e propria sede e professori esperti del mondo dell'OU. Madara, insieme alla sua passione per i Pokémon Volante, è proprio tra questi. Coinvolto in lezioni, tornei e costante ricerca di nuove e migliori strategie, questo allenatore dalle doti eccezionali è riconosciuto dall'intera community di Smogon. Visto che gli impegni non sono mai troppi, Madara ha accettato di buon cuore l'invito della Sede Centrale a diventare Capopalestra della Eelda's League. La sua Palestra si trova sul lussosissimo Blue Sky Yacht dopo che, sotto pressione dei piani alti di Eelda, il magnate Sanders gli ha concesso di utilizzare la sua suite personale.

Per richiedere una lotta contro Madara dovrai andare al *Sanders' World*, l'elegantissimo salone con piscina del Blue Sky Yacht. Di certo l'esperienza in OU di questo professore viene da sé e, dall'alto dei suoi esami di ammissione, non degna di uno sguardo chi non dimostra di essere abbastanza preparato. Se vorrai combatterlo dovrai dimostrare di avere un rank sufficientemente alto nell'Arena Lotta OU.

Grazie alla *medaglia Icaro* riceverai una *Mappa dei Venti*. Essa ti permetterà di sfruttare le giuste correnti d'aria con i tuoi Pokémon e non temere più di utilizzare Volo. In questo modo potrai accedere a luoghi altrimenti irraggiungibili!

3.1.7 Palestra Spettro



Figura 3.8: Selene, Capopalestra Spettro del Maniero Blight.
Autrice: [Anthea Stones](#)

Selene ha un altro nome di battaglia: FlamingZigzagoon. Nel suo passato da combinaguai di Spikeville, a Galar, questa allenatrice è infatti riuscita a convincere un gruppo di Zigzagoon selvatici a mettere a ferro e fuoco i negozi della città, saccheggiandoli. Da sempre vicina ai Pokémon di tipo Spettro, Selene si è fatta strada nella lega regionale di Galar per poi recarsi ad Eelda tramite lettera d'invito. Le sue intenzioni non erano granché serie una volta arrivata qui, anzi: l'idea di riprodurre il disastro combinato a Spikeville anche in questa regione l'attirava parecchio! Camminando per le strade malfamate di Bribe Town, però, Selene ha sentito un giorno uno strano richiamo provenire dall'imponente Maniero Blight. Entrata all'interno, l'allenatrice ha stretto un legame profondo con lo spirito supremo del luogo, uno Zoroark di Hisui. Così, dopo aver fatto del castello la sua dimora ufficiale, Selene è riuscita a guadagnarsi il titolo di Capopalestra Spettro.

Per combattere contro Selene dovrai recarti al *Maniero Blight*, il forte abbandonato a sud della regione. Selene sarà anche una combinaguai, ma sono le sue capacità nelle lotte in doppio ad averla portata dove è adesso. Dimostrale quindi di aver guadagnato un rank sufficientemente alto nell'Arena Lotta VGC per poterla affrontare!

Insieme alla medaglia *Chaos*, l'allenatrice ti fornirà anche un particolare *Specchio Maledetto*: grazie alla fattura che lo accompagna, questo sfrumento permette di svincolare i Pokémon dichiarati nella Scheda Allenatore dalle proprie forme!

3.1.8 Palestra Plasma



Figura 3.9: Fil e Al, i due Capipalestra Elettro e Fuoco della Torre Piroelettrica.
Autrice: [Anthea Stones](#)

Questa storia parte da molto lontano. Fil, originario di Aranciopoli, e Al, nato all'Isola Cannella, si sono incontrati per puro caso. L'uno allievo di Lt. Surge, l'altro nipote del grande Blaine, un giorno il destino li ha uniti. Dopo aver confrontato le loro forze da apprendisti di tipo Elettro e Fuoco, Fil e Al hanno viaggiato in tutto il mondo per scoprire nuovi Pokémon che facessero al caso loro. Giunti a Kalos, la Segretaria della Eelda's League in persona li ha infine contattati per proporgli l'istituzione di una Palestra condivisa. Il loro formato di *Lotta Multipla* secondo regole VGC (Gruppo I + II + partner) rende la loro Palestra tra le più dure da affrontare!

⚠ In questa modalità ogni giocatore dovrà rispettare **per sé** le regole del VGC. Dunque la Species Clause, la Item Clause e tutto il resto varrà per gli sfidanti separatamente. Ognuno potrà usare ad esempio Pokémon e/o oggetti che anche l'altro possiede in squadra. Si ricorda infine che nelle lotte Multiple ogni giocatore dovrà selezionare 3 Pokémon dei 6 nella sua squadra e che la possibilità di usare la Dynamax, se consentita, viene alternata di turno in turno.

Un legame indissolubile come quello di Fil e Al non può che essere sancito dalla tua presenza nella community della Eelda's League. Dimostra quindi ai due Capipalestra di aver svolto un numero di Scambi sufficiente per poter sfidare la Palestra. Questo requisito deve essere naturalmente soddisfatto anche dal partner che sceglierai per la sfida.

⚠ Il partner deve essere naturalmente un altro concorrente della Eelda's League privo della medaglia della Palestra Plasma.

⚠ E' sufficiente che uno solo dei due giocatori lanci la sfida e che l'altro dichiari di aderire alla partnership commentando l'Azione che ne corrisponde. Verrà controllato manualmente che anche il partner soddisfi il requisito di Scambi in base al suo tentativo.

Attraverso la forza di connessione emanata dalla *medaglia Fusione*, potrai aggiungere al tuo Box II un Pokémon presente nella Scheda Allenatore del tuo partner di lotta.

⚠ Il Pokémon da aggiungere deve essere dichiarato privatamente alla Segretaria dopo aver svolto la sfida.

3.2 I Superquattro



Figura 3.10: Il Monte Olimpo, luogo in cui risiedono i Superquattro ed il Campione.

Hai davvero guadagnato tutte le 8 medaglie della competizione? Complimenti! La vera sfida, però, comincia soltanto adesso: i Superquattro di Eelda sono tutt'altro che da prendere alla leggera. Essi si trovano al *Monte Olimpo* (fig. 3.10), l'imponente nonché leggendario altopiano presente a nord-est della regione. A separare il Monte Olimpo da Eelda c'è un mare molto pericoloso, impossibile da navigare o sorvolare con i propri Pokémon. Ecco perché, una volta sconfitte tutte le Palestre, la Sede Centrale ti fornirà il preziosissimo *Fischietto Dorato*. Recandoti all'*Orizzonte degli Eventi*, subito dietro la Torre Piroelettrica, dovrai suonarlo attraverso la creazione di una Azione per chiamare a te il *Signor Baloon*. Di tutti i Drifblim di Eelda, lui ne è indiscutibilmente il capo ed è rispettato non solo da loro, ma anche da ogni altro Pokémon selvatico della

regione. Riconoscendo il tuo valore da concorrente, il Signor Baloon ti concederà l'onore di trasportarti verso il Monte Olimpo sulla sua groppa, evitando così di andare incontro ad una fine certa.

Ogni Superquattro possiede un team a tema personalizzato che resta dunque limitato come quello di un Capopalestra, ma con meno restrizioni. Anche in questo caso i formati di combattimento si suddividono equamente: il Primo ed il Terzo Superquattro seguono la modalità OU, mentre il Secondo ed il Quarto quella VGC. Dovrai sfidarli uno dietro l'altro e, in caso di sconfitta, dovrai ritentare dal primo richiedendo la sfida almeno una settimana più tardi. Una volta sconfitti tutti i Superquattro, ti verranno accreditati 800 Aelds di ricompensa.



Al contrario dei Capipalestra, non viene richiesto alcun requisito oltre le medaglie per sfidare un Superquattro.



Non avere fretta di giungere al Monte Olimpo: molti concorrenti che hanno conquistato le otto medaglie si sono poi arresi a questa sfida perché non adeguatamente preparati.

3.3 Il Campione

Se hai l'opportunità di affrontare il Campione, significa che hai vinto le 8 medaglie e sconfitto tutti i Superquattro uno dietro l'altro! L'attuale Campione della Eelda's League è Orlando (fig. 3.11), che ha conquistato il titolo ormai parecchie edizioni fa. Come da tradizione, a chi diventa Campione è concesso di soggiornare al *Castel Solenne*, edificio sacro di Eelda nonché dimora di allenatori ed allenatrici leggendari. La sfida contro il Campione è completamente svincolata dalla tua Scheda Allenatore: per garantire un incontro alla pari, entrambe le parti potranno utilizzare qualsiasi Pokémon desiderino, anche se non presenti nei propri Gruppi o Box, purché rispettino la modalità di combattimento selezionata. Resta solo ed esclusivamente al Campione in carica dedicare se difendere il proprio titolo attraverso una partita secca OU oppure una al meglio delle tre in VGC. Altri formati non sono concessi.

Nel caso vincessi, il Campione in carica verrà degradato a semplice partecipante, mentre tu lo andrai a sostituire per difendere il titolo da quel momento in poi. Guadagnerai inoltre 2500 Aelds e l'accesso al *Privée Buneary* all'interno del Blue Sky Yacht, una sala esclusiva per VIP di alto rango.

In caso di sconfitta, se vorrai ritentare la scalata dovrai ricominciare dal Primo Superquattro dopo almeno una settimana di attesa.



Nel caso di più pretendenti al titolo, in ordine di arrivo si sfiderà il Campione che, eventualmente, verrà sostituito dall'allenatore o allenatrice precedente se sconfitto.



In Sede Centrale si stanno attualmente valutando premi in denaro per chi riuscisse a difendere il titolo di Campione per un numero consecutivo di volte.



Figura 3.11: Orlando, attuale Campione in carica della Eelda's League.
Autrice: [Anthea Stones](#)

4

Vivere l'avventura



Figura 4.1: Un concorrente all'avventura si imbatte in un Celesteela selvatico.
Autore: [Fall in the Ultrabeast campaign](#)

La regione di Eelda è ora a tua completa disposizione, sfidante! Una volta superata l'interfaccia della Home Page, ti ritroverai di fronte alla mappa della regione vista dall'alto, accarezzata dal vento e dal verso dei Wingull selvatici. Il sistema con cui puoi esplorarla è un *punto e clicca*. Ciò significa che puoi cliccare col mouse su una delle varie zone ed il sito ti farà automaticamente uno zoom su di essa. Se passi con il mouse sopra il nome della zona, apparirà la descrizione (fig. 4.2). Potrai inoltre sempre creare una Azione oppure, se

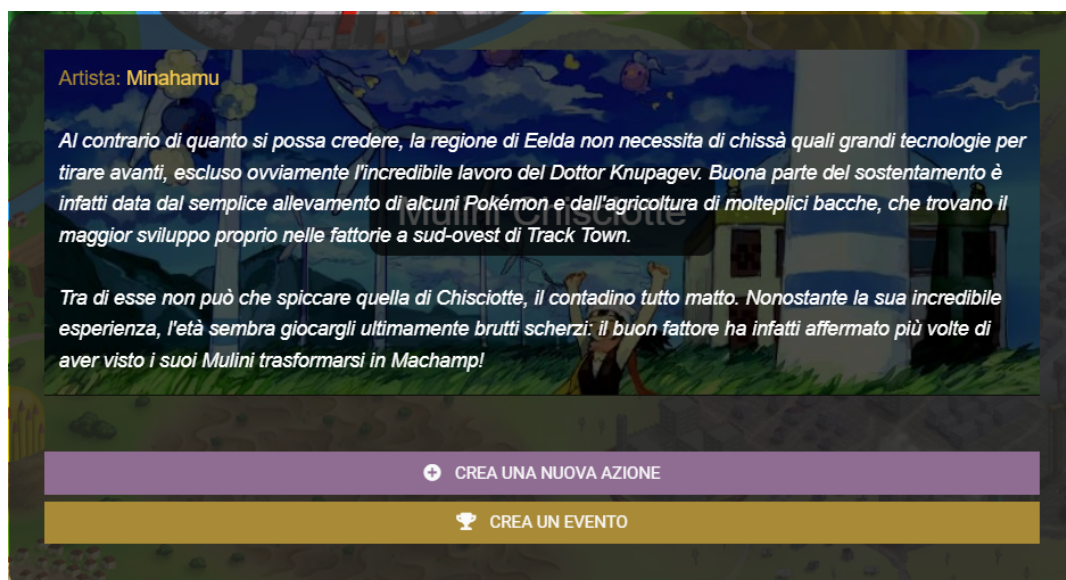


Figura 4.2: Descrizione dei Mulini Chisciotte, a sud-ovest di Track Town.

hai già guadagnato 4 medaglie, generare un Evento che coinvolga quella stessa zona. Alcune zone più speciali, come ad esempio quelle delle Palestre o dei Punti di interesse hanno poi dei bottoni specifici ("Sfida la Palestra!", "Entra nel laboratorio", ecc...).

Per muoverti nella mappa puoi usare da PC la barra laterale insieme al tenere premuto col mouse direttamente sulla regione. La rotellina del mouse non fa alcuno zoom, ma scorre verticalmente la pagina. Per zoomare clicca in basso a destra sui rispettivi tasti. Se stai accedendo dal cellulare, ti sconsigliamo di fare lo zoom con le due dita per evitare che la mappa si ingrandisca perdendo però di qualità. Anche in questo caso, utilizza semplicemente i tasti in basso a destra ed un singolo dito per scorrere la mappa.

Infine, ogni volta che un partecipante svolge una attività ad Eelda, apparirà nella zona corrispondente un pointer rosso-bianco a contrassegnarla. In questo modo non ti perderai nulla di ciò che succede!

4.1 Le Azioni

Per vivere al meglio la propria avventura è fondamentale interpretare e dare luce al personaggio che ti rappresenta. Ogni volta che desideri svolgere una attività di tua iniziativa ad Eelda, qualsiasi essa sia, recati prima nella zona dove vorresti farlo e poi clicca sul pulsante "Crea una nuova Azione". A questo punto ti si

The screenshot shows a web form titled "Crea una nuova azione". At the top, there is a text input field for the "Titolo del topic (lunghezza massima: 80)". Below this is a rich text editor with a toolbar containing icons for bold (B), italic (I), quote, bulleted list, numbered list, link, and image. The editor has two tabs: "VISUALE" and "TESTO". Below the editor is a checkbox labeled "Notificami via email le risposte" which is checked. Underneath, there is a section "Scegli il tipo di azione:" with three buttons: "PARLA" (red with a speech bubble icon), "RIFLETTI" (blue with a thought bubble icon), and "NARRA" (yellow with a book icon). At the bottom of the form is a large blue "INVIA" button.

Figura 4.3: Interfaccia relativa alla creazione di una Azione.

aprirà una interfaccia come quella mostrata in fig. 4.3. Dopo aver assegnato un titolo all’Azione, descrivi ciò che vuoi fare sfruttando le tre modalità a tua disposizione. Non potrai inviare alcun messaggio prima di aver selezionato una di queste tre opzioni:

- **Parla.** Clicca sul fumetto nel tasto rosso per parlare attraverso un Discorso diretto.
- **Rifletti.** Clicca sul fumetto nel tasto blu per descrivere un tuo pensiero che, anche se gli altri avranno modo di leggere, non potranno né dovranno mai sfruttare come informazione in loro possesso.
- **Narra.** Clicca sul libro nel tasto giallo per raccontare una vicenda che sta succedendo in quel momento al tuo personaggio.

⚠ Ricordati sempre di rispettare le proprie dichiarazioni e quelle altrui. Non devono risultare incongruenze di alcun tipo, né devi mostrare di avere informazioni che in realtà non potresti possedere (come ad esempio leggendo i fumetti di Riflessione degli interlocutori).

⚠ Ad Eelda è **severamente vietato** cavalcare i propri Pokémon per svolgere attività quali Volo, Surf o Sub. Questo perché i Pokémon selvatici che potreste incontrare ti potrebbero mettere seriamente in difficoltà, facendoti accadere cose davvero negative come ad esempio la perdita di Pokémon nei tuoi Gruppi o Box. Lo stesso si applica all’uso di Teletrasporto o mosse affiliate: esse possono provocare varchi spazio-temporali non desiderati.

⚠ Durante una Narrazione è **severamente vietato** raccontare qualcosa che influenzi un altro personaggio o i dintorni. Ad esempio:

- **NO:** Uscendo di casa, Fil si accorge che è caduto un vaso in testa alla Segretaria che lo attendeva lì fuori.

- **SI**: Uscendo di casa, Fil si accorge che un vaso sta per cadere in testa alla Segretaria che lo attendeva lì fuori.
- **NO**: L'Arceus di Fil usa Giudizio e distrugge così mezza città.
- **SI**: L'Arceus di Fil usa Giudizio.

⚠️ Insistere con Azioni volte solo a danneggiare persone ed ambienti può suscitare l'ira della Segretaria, con conseguenti sanzioni al tuo personaggio. Cerca sempre di essere moderato nella tua Narrazione!

⚠️ E' possibile aggiungere delle immagini prese online o caricate dal proprio PC, ma è preferibile farlo solo nel riquadro Narrazione e non nei Discordi diretti o nelle Riflessioni.

⚠️ Riferisciti sempre al mondo Pokémon e non uscire mai dal tuo personaggio. Ad esempio, parole come "mucche" devono essere sostituite con "Miltank", così come "ciliegie" da "Baccheligine", e così via.

Se sarai tu a creare una Azione, il tuo personaggio resterà sempre nella parte destra dello schermo. Viceversa, ogni risposta di altri alla tua Azione (così come una tua nelle loro Azioni) compariranno sempre a sinistra. Le narrazioni vengono sempre inserite centrali, ma risulta scritto chi è che l'ha raccontata. Attenzione, perché le tre modalità di Azione non sono combinabili nello stesso messaggio. Che cosa vuol dire questo? Significa che dovrai prima inviare un messaggio di un tipo, poi scriverne un altro e spedirlo. In questo modo si crea una interazione tipica delle chat moderne, come puoi osservare nell'esempio in fig. 4.4.



Figura 4.4: Esempio di interazione: Fil non trovava più le chiavi prima di uscire!

⚠ Nel caso non venissero rispettate le regole qui sopra, contatta immediatamente la Segretaria o direttamente la Sede Centrale di Track Town affinché si prendano provvedimenti.

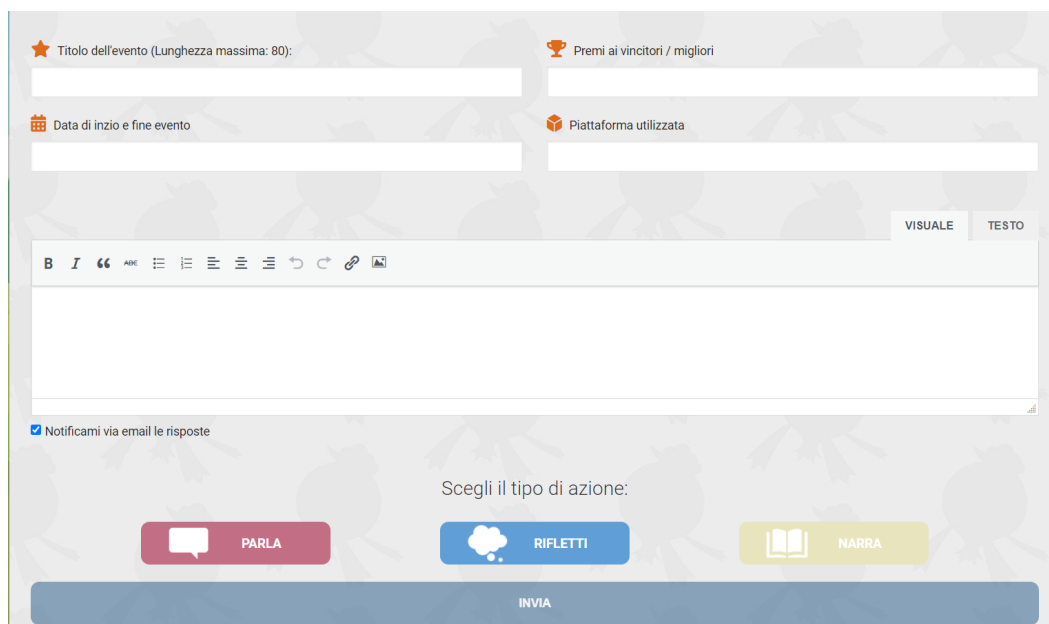
4.2 Gli Eventi

Gli Eventi sono il fulcro del divertimento qui ad Eelda, oltre che una componente fondamentale per chi volesse sfidare la Palestra Coleottero. Con il termine Evento si intende qualsiasi attività creata dalla Sede Centrale o da altri partecipanti alla Eelda's League in grado di raccogliere persone che provano a vincere uno o più premi. Esempi di Eventi sono quindi tornei, gare di scrittura, combattimenti specifici come il sempreverde Pokézodiaco e molto altro ancora.

Puoi trovare una lista completa di tutti gli Eventi attualmente in corso andando nella sezione *Eventi* della testata alta della mappa principale. Cerca dunque l'Evento che più ti ispira e prova a vedere se ti è possibile parteciparvi: può succedere che le iscrizioni siano già state chiuse, che vi siano già troppi partecipanti o che l'Evento si sia concluso da troppo poco per essere stato tolto dalla lista. Per farlo puoi commentare dicendo che parteciperai o segui direttamente le istruzioni scritte nella descrizione dell'Evento.

⚠ Non c'è limite agli Eventi a cui puoi iscriverti, ma è buona educazione evitare di accumulare partecipazioni ovunque togliendole ad altri.


⚠ Il requisito della Palestra Coleottero, che prevede di partecipare ad Eventi in modo attivo, verrà aggiornato da un moderatore o una moderatrice nel vostro profilo solo ad Evento concluso.



The image shows a web form for creating an event. It features several input fields: 'Titolo dell'evento (Lunghezza massima: 80):', 'Premi ai vincitori / migliori', 'Data di inizio e fine evento', and 'Piattaforma utilizzata'. Below these is a rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, quote, list, link, and image. A checkbox labeled 'Notificami via email le risposte' is checked. At the bottom, there are three buttons: 'PARLA' (red), 'RIFLETTI' (blue), and 'NARRA' (green), followed by a large blue 'INVIA' button.

Figura 4.5: Interfaccia relativa alla creazione di un Evento.

Nel caso avessi guadagnato già 4 medaglie, ti sarà possibile creare un Evento sulla falsa riga della creazione di una Azione (fig. 4.5). Anche in questo caso dovrai quindi dare un titolo, ma anche segnare la data di inizio e di conclusione, più i premi che vuoi assegnare e la piattaforma (Switch, Showdown, sito web, Discord, ecc...) sulla quale si svolgerà. Una volta lanciato l'Evento, anche in questo caso sfruttando adeguatamente i pulsanti Parla/Rifletti/Narra, il messaggio dovrà prima passare sotto gli occhi della Segretaria. Lei leggerà la tua proposta e la valuterà. La Segretaria si riserva dunque il diritto di approvare, rifiutare o modificare i termini del tuo Evento. In caso di via libera, l'Evento comparirà nell'elenco insieme a tutti gli altri.


 E' consigliabile risparmiare lavoro alla Segretaria, che sappiamo spazientirsi subito. Evita quindi di scrivere descrizioni confusionarie o assegnare premi mastodontici o troppo bassi. E' buona prassi anche segnare un numero massimo di partecipanti e tenerne un elenco aggiornato da qualche parte.

Alcuni Eventi hanno il ruolo di Storia Principale. Per questi ed altri, così come vale invece sempre nei Dungeon, è necessario utilizzare i Lv. dei Pokémon presenti nella propria Scheda Allenatore. In questo modo sarà possibile per i moderatori ed i concorrenti gestire diversi gradi di difficoltà durante le lotte!

4.3 I Dungeon

Il momento tanto atteso è finalmente giunto! Hai guadagnato 6 medaglie ed il tuo valore è stato approvato: hai adesso diritto a prendere parte ai Dungeon. Un Dungeon è una avventura organizzata, spesso correlata con la Storia Principale di Eelda, in cui ci si organizza in gruppetti di 3–4 persone per una sessione dalle 2alle3 ore. Trovi un esempio di Dungeon svolto dai [TheScoLors](#) in questo [Video](#). L'obiettivo è quello di raggiungere la fine del Dungeon, sconfiggere il boss e raccogliere quanti più oggetti ed informazioni possibile. Una avventura Dungeon resta valida dall'una alle due settimane in base al numro di iscritti. Soltanto conclusa la sessione per ognuno dei gruppi la Storia Principale andrà avanti.

Per partire in un Dungeon è fondamentale attrezzarsi adeguatamente. Non solo dovrai portarti i Pokémon con il Lv. più adeguato, ma soprattutto dovrai fare rifornimento di oggetti al Miriam's Shop. Essi sono di vario tipo e ti serviranno durante l'esplorazione. Una volta acquistati, li troverai nel tuo zaino suddivisi tra Oggetti comuni, interessanti o preziosi (fig. 4.6). Sarà durante il Dungeon stesso che riceverai le indicazioni e capirai quando utilizzarli. In tal caso, il moderatore o la moderatrice di turno della sessione (il "master") avranno la tua Scheda Allenatore sotto mano e modificheranno il tuo zaino manualmente da remoto.

 Perché acquistare certi oggetti, se i tuoi Pokémon possono provvedere? Ottima domanda! Quando scegli di partecipare ad un Dungeon, come ad esempio in una grotta, sarà necessario avere una luce con te. Per provvedere puoi insegnare ad uno o più dei tuoi Pokémon la mossa Flash, ma nel caso andasse K.O. e tu non avessi più Revitalizzanti Max. ne perderesti la fonte! Piuttosto,

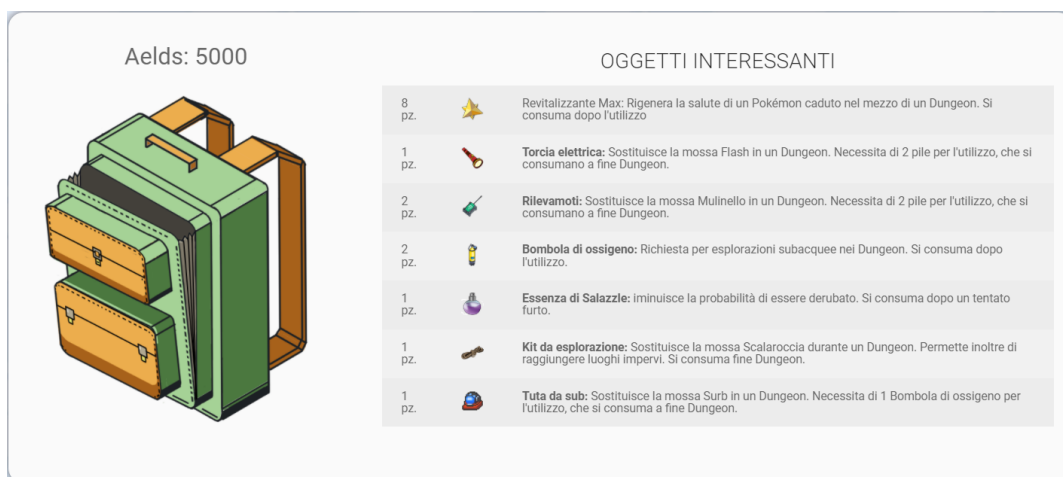


Figura 4.6: Uno zaino pronto per un Dungeon: si suddivide in 4 tasche belle ampie!

è molto più sicuro avere una Torcia elettrica con te che ti duri per tutto il Dungeon. Non solo: in questo modo avrai uno slot utile in più per insegnare al tuo Pokémon una mossa che non sia MN!

Tipicamente, i Dungeon si svolgono sulla piattaforma Pokémon Showdown e sfruttano qualche altro programma esterno. Al momento della creazione di un nuovo Dungeon per la Storia Principale, comunque, riceverai tutte le informazioni che ci sono da sapere su come partecipare!

Per conoscere gli avvenimenti trascorsi sinora riguardanti la Storia Principale della regione, esplora la mappa o chiedi un riassunto a chi li ha vissuti!

5

Servizi extra



Figura 5.1: Bill, genio informatico di Kanto, in visita al laboratorio di Knupagev.
Autore sconosciuto

Come abbiamo già citato precedentemente in questa Guida, ad Eelda esistono dei Servizi extra fondamentali o dei Punti di Interesse. Scoprili insieme a noi e cerca di capire come sfruttarli al meglio!

5.1 Sistema dei Box



Figura 5.2: Artwork dell'interno di un Box.
Autore: [Studio-Squishybo](#)

Durante la compilazione della tua Scheda Allenatore al momento di iscrizione, ti viene richiesto di inserire 8 Pokémon nel Gruppo I e 4 Pokémon nel Gruppo II. Ad Eelda esistono tuttavia molti modi per espandere le tue scelte, ad esempio partecipando con successo a vari eventi quali il Pokézodiaco o tornei organizzati dalla Sede Centrale. Nuovi Pokémon guadagnati attraverso queste dinamiche vengono inseriti in due gruppi extra, o Box I e II, che seguono le stesse regole dei tuoi Gruppi I o II. In qualsiasi momento durante la tua avventura ad Eelda, potrai accedere ai tuoi Box attraverso il tuo profilo e, come nel più classico dei sistemi di Bill di Kanto, avrai la possibilità di effettuare spostamenti con i Pokémon che hai "in squadra": Gruppo I con Box I, Gruppo II con Box II. Puoi svolgere tutti i cambi che desideri senza restrizioni, purché tu non abbia richiesto una sfida in Palestra o contro un Superquattro. In questo caso, infatti, ti verrà preclusa la possibilità di fare qualsiasi movimento tra i tuoi Gruppi ed i tuoi Box. Ciò significa che dovrai affrontare la sfida facendo affidamento soltanto sui Pokémon che hai in quel momento nei tuoi Gruppi.

5.1.1 Esempio di trasferimento

Uno dei concorrenti storici della Eelda's League è Icicle, che è riuscito a collezionare durante gli anni parecchi Pokémon attraverso vari eventi. Osserviamo i

suoi Gruppi e Box a disposizione.

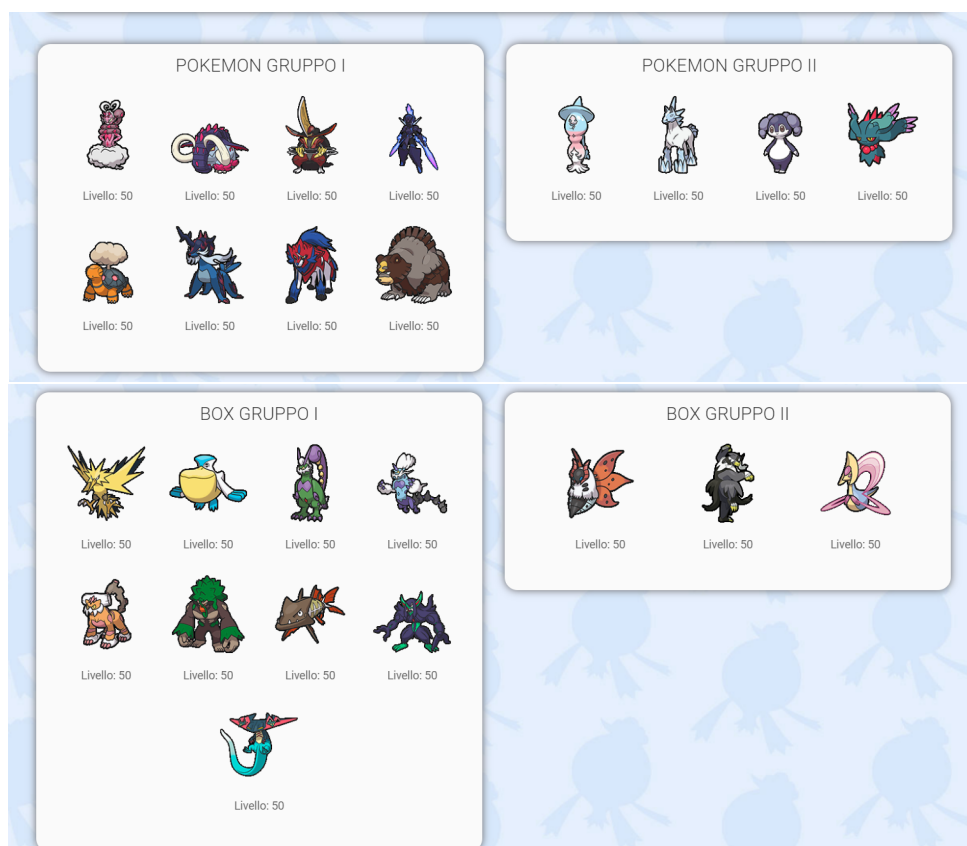


Figura 5.3: Esempio di Gruppi e Box di un concorrente.

Supponiamo che Icicle voglia sfidare la Palestra di tipo Spettro (VGC, quindi Gruppo I + II). Per quanto forti, Pokémon come Ursaluna e Great Tusk nel suo Gruppo I, così come Hatterene nel suo Gruppo II, potrebbero non essere ottimali per la sfida. L'allenatore si reca allora sul proprio profilo tramite iPhone ed accede al sistema dei Box. Decide di spostare Great Tusk al posto di Grimmsnarl e Ursaluna al posto di Dragapult nel suo Box I; infine muove Hatterene nel Box II per prendere Volcarona. Ora Icicle, sicuro di sé, lancia la sfida in Palestra. Fin quando la sfida non viene effettuata e risolta dal Cappopalestra, l'allenatore non può più cambiare i Pokémon che ha a disposizione nei suoi Gruppi e dovrà quindi partecipare scegliendo 6 Pokémon tra i 12 a disposizione.

⚠ Nel proprio profilo è presente un terzo Box, chiamato *Cassaforte*. In questo luogo vengono raccolti tutti i Pokémon che i concorrenti avevano prima del cambio generazionale e che ora non sono più ammessi. Questo box è inaccessibile, ma nel caso in cui i Pokémon tornassero giocabili secondo le regole ufficiali, essi verranno aggiunti nuovamente al Box I o II.

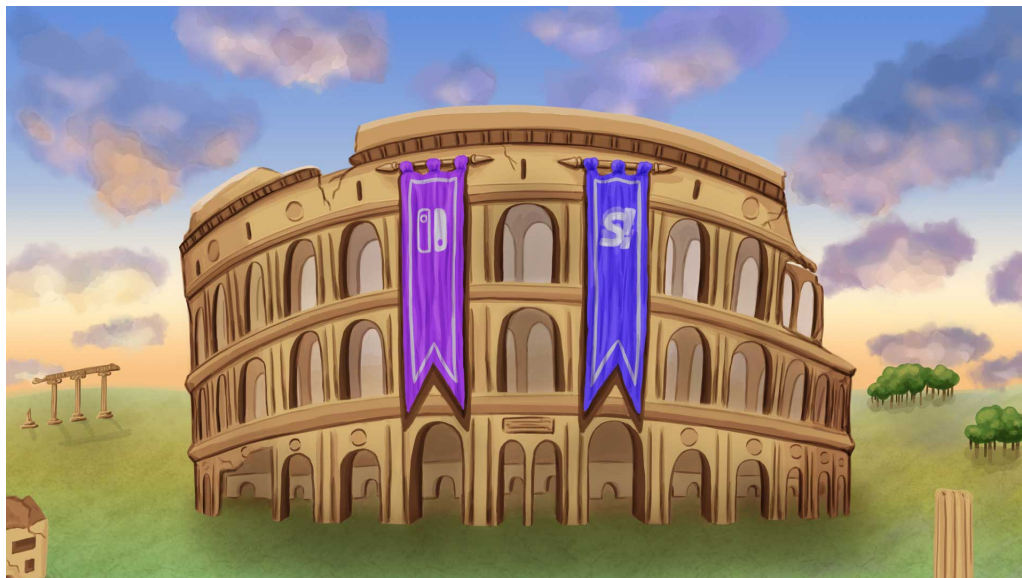


Figura 5.4: Schermata principale dell'Arena Lotta con i suoi due arazzi.
Autrice: [Anthea Stones](#)

5.2 Arena Lotta

L'Arena Lotta è il luogo in cui potrai scontrarti con gli altri partecipanti alla Eelda's League in modo ufficiale. Al suo interno troverai infatti delle ladders ed il tuo rank sarà una informazione fondamentale per sfidare la Palestra Volante (OU), Spettro (VGC) o Acciaio (Pokézodiaco).

Questo antichissimo edificio presente tra le Rovine Sincrodee è stato da poco ristrutturato e suddiviso in due categorie ben specifiche. Una volta sul luogo, clicca sullo stendardo di sinistra per accedere a quella Switch o su quello di destra per quella Showdown. Qualsiasi sia la categoria che sceglierai, troverai principalmente le tre diverse ladders *OU*, *VGC* o *Pokézodiaco*. Scala la classifica in ognuna di esse e cerca di arrivare nella top 3 alla fine del mese! Al primo classificato verranno assegnati 250 Aelds, al secondo 200 ed al terzo 150.

⚠ Il requisito per sfidare la Palestra Volante, Spettro o Acciaio considera di volta in volta il rank più alto nella tier tra la categoria Switch e Showdown. Ad esempio, se vuoi affrontare la Palestra Volante ed hai in OU nel reparto Switch un rank di 1150 e in Eelda's OU nel reparto Showdown un rank di 1370, il sistema prenderà in considerazione 1370.


⚠ Per competere nelle categorie OU e VGC devi costruire un team basato sulle regole dei tuoi Gruppi I e/o II. Per combattimenti su Showdown stiamo lavorando ad un modo per rendere questo riconoscimento automatizzato, ma purtroppo non ci è possibile fare altrettanto su Switch. Se il tuo avversario dovesse presentarsi con un Pokémon non presente nel Gruppo (o nei Gruppi se in VGC) della sua Scheda Allenatore, pretendi la vittoria o il rifacimento della sfida. A mali estremi, contatta la Segretaria.


⚠ La sfida del Pokézodiaco cambia di volta in volta in base a ciò che si inventa Cassia, astrologa ed astronoma dell'Osservatorio Boreale di Lentz Town.


5.2.1 Arazzo sx: Switch

Cliccando sull'arazzo sinistro entrerai nel reparto Switch dell'Arena Lotta. Ciò significa che, per competere in questa categoria, devi possedere una Nintendo Switch con i giochi di Pokémon Spada o Pokémon Scudo. All'interno della sezione dovrai decidere in quale delle tiers combattere e scrivere il tuo *Nome da battaglia*. Esso è il nome con cui il tuo personaggio si identifica nel gioco di Pokémon Spada o Pokémon Scudo. Una volta cliccato su *Cerca un avversario*, ti verrà assegnato un concorrente con un rank comparabile al tuo. Se il sistema di matchmaking ha funzionato, allora trovi le informazioni del tuo avversario e in alto un codice da inserire nel gioco su Switch per poter effettuare l'accoppiata anche lì.

Effettuato il combattimento, clicca sul nome del vincitore e conferma.

 Il sistema è fatto in modo che si dia come valida la prima risposta nel caso in cui l'altra parte non ne dia una. Riporta quindi sempre il tuo risultato!

 Nel caso in cui i risultati non combaciassero, il sistema te lo dirà. Se il tuo avversario si ostina a dichiarare il falso, contatta la Segretaria per un report. In questo caso ti invitiamo naturalmente a salvare una documentazione che attesti la tua vittoria, come ad esempio uno screen del gioco.

 Data la complessità di questo sistema di matchmaking, potrebbe purtroppo succedere che capitino dei bugs. Ad esempio, il rank potrebbe non aggiornarsi nonostante una vittoria/sconfitta oppure in caso di Abbandona Lotta (che dovrebbe risultare in una sconfitta). In queste situazioni ti invitiamo a scrivere alla Segretaria o direttamente alla Sede Centrale affinché i nostri tecnici possano provvedere a cercare di sistemare il problema. Cerca quindi di descrivere il bug nel modo più dettagliato possibile!

Le lotte in categoria OU sono sempre a partita secca, mentre quelle in VGC qui su Switch sono in bo3. Si consiglia tuttavia di svolgere partite OU nell'Arazzo dx: Showdown, in quanto su Switch esse hanno un timer limitato che non permette quindi l'utilizzo delle stesse strategie altrimenti utilizzabili su Pokémon Showdown.

5.2.2 Arazzo dx: Showdown

Cliccando sull'arazzo destro entrerai nel reparto Showdown dell'Arena Lotta. Esso è dedicato a coloro che desiderano combattere direttamente su browser o che non hanno una Nintendo Switch in loro possesso. Il Pokémon Showdown al quale verrai indirizzato è un nostro **Server personale**. Qui troverai le tiers *Eelda's OU*, *Eelda's VGC* o *Pokézodiaco*. Così come nella piattaforma Showdown tradizionale, il sistema di matchmaking è automatizzato e quindi meno macchinoso di quello della categoria Switch. Ciò significa tuttavia che, qui su Showdown, anche le lotte in Eelda's VGC saranno a partita secca, così come tutte quelle del Pokézodiaco (indipendentemente che sia in un mese da lotte in singolo o da lotte in doppio).

 Attenzione! Affinché il sistema che legge i tuoi vari ranks e li controlla per

la Palestra Volante, Spettro ed Acciaio funzioni, è **fondamentale** utilizzare su questa piattaforma il Nickname Showdown che hai inserito al momento della tua registrazione!

5.3 Dottor Knupagev



Figura 5.5: Il Dott. Knupagev, geniale scienziato di Lentz Town.
Autrice: [Anthea Stones](#)

Il laboratorio del Dott. Knupagev diventerà presto uno dei luoghi che più frequenterai qui ad Eelda. Knupagev è un geniale scienziato che, grazie allo sfruttamento dei campi di forza magnetici, riesce ancora oggi a generare energia per tutta la regione di Eelda. Parte del suo laboratorio, che si trova all'interno della *Centrale Magnetica* di Lentz Town, è stato messo a disposizione per i concorrenti della Eelda's League. Per accedervi devi prima aver guadagnato la medaglia della Palestra Acciaio, però!

Knupagev offre un totale di tre servizi a pagamento particolarmente esosi.

- **Virus informatico I:** Hackera il sistema della Sede Centrale e sostituisci la scelta di un tuo Pokémon del Box I. Costa 350 Aelds.
- **Virus informatico II:** Hackera il sistema della Sede Centrale e sostituisci la scelta di un tuo Pokémon del Box II. Costa 250 Aelds.
- **Mirmatch informatico:** Hackera il sistema della Sede Centrale e scambia un tuo Pokémon del Box I con uno del tuo Box II, purché compatibili. Costa 300 Aelds.



E' possibile richiedere un solo servizio di Knupagev al giorno.



Se hai in corso una richiesta di sfida in Palestra o contro un Superquattro, ti verrà negata la possibilità di usufruire di questo servizio.



Il sistema è, anche se non sembra, molto complesso da automatizzare. Se riscontrassi bug di qualsiasi tipo, non esitare a contattare la Segretaria o a scrivere in Sede Centrale!

Infine, se ti presenti da Knupagev con una Salma Antica in tuo possesso, il Dottore la studierà attentamente per scoprire il mistero che la avvolge. Niente male!

5.4 Miriam's Shop

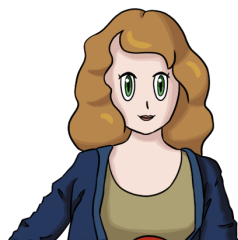


Figura 5.6: Miriam, l'instancabile negoziante del Business Quarter.

Autrice: [Anthea Stones](#)

Come dici? E' arrivato il momento di fare un po' di shopping? Allora sei nel posto giusto, soprattutto se ti servono strumenti per la tua avventura! Il Miriam's Shop, nel cuore del *Business Quarter* di Track Town, è l'unico negozio della regione che vende articoli specifici per partire alla volta di un Dungeon. Una volta all'interno potrai acquistare Oggetti comuni, interessanti o preziosi che verranno automaticamente inseriti nel tuo zaino. Analogamente, sentiti libero di rivendere (a metà del prezzo da listino) gli oggetti che hai nel tuo zaino e che non ritieni necessari! Passando il mouse sopra un articolo, apparirà una sua breve spiegazione. Buon divertimento!

⚠ Anche se devi prima guadagnare 6 medaglie per accedere ad un Dungeon, ricorda che è necessario avere oggetti nel tuo zaino per sfidare la Palestra Roccia. Essi si possono ricevere anche tramite Eventi vari. Stai molto attento nel rivenderli prima di possedere questa medaglia!

⚠ Esiste un solo Oggetto prezioso, ad oggi, utile anche al di fuori di un Dungeon. Si tratta della *Incubatrice*, che ti può aiutare a far schiudere un Uovo. Ad Eelda, infatti, le Uova Pokémon non si schiudono attraverso l'accudimento o i passi, ma soltanto quando vengono portate in una zona specifica! In tal caso l'Uovo si schiuderà automaticamente una volta che vi avrai cliccato sopra. Al momento l'Incubatrice non è un sistema automatizzato. Se desideri utilizzarla dopo averla acquistata, contatta direttamente la Segretaria tramite Wobb'up.

⚠ Il sistema è, anche se non sembra, molto complesso da automatizzare. Se riscontrassi bug di qualsiasi tipo, non esitare a contattare la Segretaria o a scrivere in Sede Centrale!

5.5 In arrivo

Eelda è una regione dinamica che non si ferma mai. Nonostante i molti Servizi e Punti di Interesse già offerti, altri stanno per arrivare. Al momento, infatti, alcune strutture secondarie sono in fase di restauro o progettazione. Vediamone due tra esse.



Figura 5.7: Alcune zone sono *work in progress*, ma arriveranno presto!

5.5.1 Pensione Pokémon

Renato e Giuditta saranno felicissimi di accogliere i tuoi Pokémon una volta che la Pensione sarà tornata viabile. Qui potrai lasciare un tuo Pokémon della Scheda Allenatore ed attendere che il suo Lv. cresca per combattere meglio negli Eventi e nei Dungeon. Fintanto che il Pokémon resta alla Pensione, non potrai tuttavia utilizzarlo nelle lotte in Palestra o contro i Superquattro. Naturalmente questo servizio non è gratuito ed il prezzo aumenta in modo proporzionale al Lv. del Pokémon che hai intenzione di lasciare alla Pensione.

Un altro servizio offerto è quello della evoluzione di un Pokémon. Nel caso avessi registrato un Pokémon non ancora completamente evoluto nella tua Scheda Allenatore, potrai recarti qui per fare in modo che i trattamenti di Renato e Giuditta lo facciano evolvere al suo massimo splendore!

5.5.2 Casinò di Sanders

Se ti è già capitato di bazzicare per Greedy Town o per il Blue Sky Yacht, allora hai capito che aria tira. Sanders, ex-Capopalestra di tipo Normale e magnate della regione di Eelda, ha ereditato gran parte dei soldi da suo padre, il signor Supergeil. Con essi non solo ha fatto edificare il Casinò, ma ha anche creato il lussuosissimo Blue Sky Yacht dove, ad oggi, risiede persino una Palestra.

Come ci si poteva aspettare soltanto da lui, però, la finanza lo ha trovato con le mani in pasta. Da anni a questa parte il Casinò è così passato alla rassegna delle autorità e soltanto grazie alle sollecitazioni della Sede Centrale sta adesso pian piano riaprendo con giochi un po' più *family friendly*. Al Casinò potrai non solo divertirti partecipando a diversi giochi tipici di queste strutture, ma dovrai anche mettere a rischio i tuoi Aelds per provare ad aumentarli. Occhio a non farti prendere troppo la mano, o ti ritroverai presto al verde!

6

La community



Figura 6.1: Una concorrente si rilassa al Centro Pokémon sorseggiando caffè.
Autore: Official artwork - Pokémon Café Mix

La Eelda's League non è soltanto competizione, anzi. L'obiettivo principale di questo progetto è quello di riuscire a creare una community solida di giocatori e giocatrici disposti a conoscersi e divertirsi tutti insieme. Ecco perché qui ad Eelda esistono diversi modi per entrare in contatto con gli altri partecipanti e stringere amicizie. La Sede Centrale stessa ti invita a socializzare il più possibile: più persone conoscerai e più ti sarà facile scalare la Eelda's League!

6.1 Scambi tra concorrenti

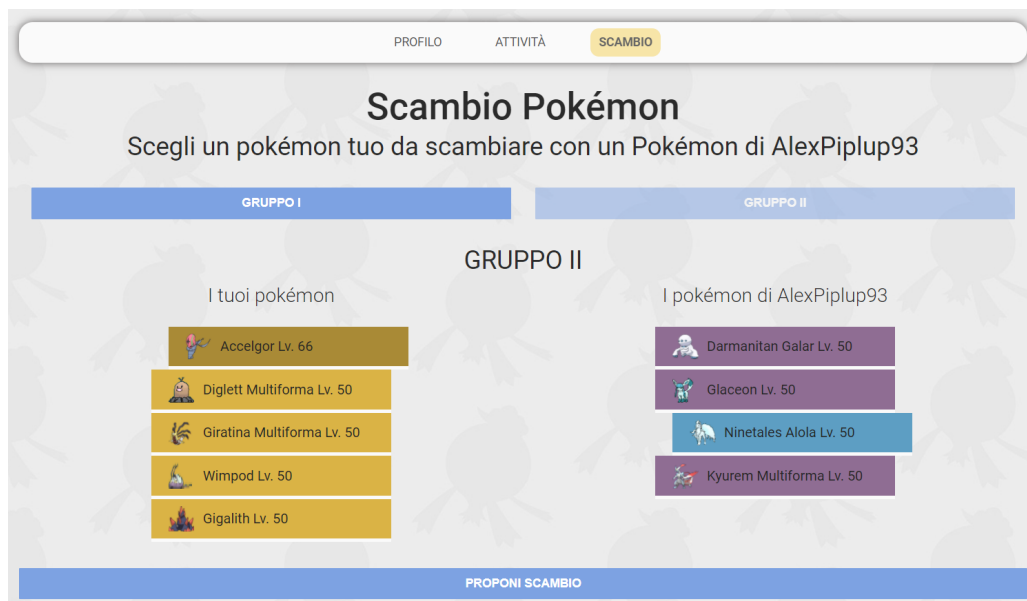


Figura 6.2: Un concorrente propone uno scambio nel Gruppo II ad un altro.

Gli Scambi tra concorrenti sono una dinamica fondamentale della Eelda's League. Se non riesci ad affrontare una determinata sfida in Palestra o contro un Superquattro, ma non hai Aelds o voglia di usarli per cambiare i Pokémon nei tuoi Box dal Dott. Knupagev, puoi provare a proporre ad un altro partecipante uno Scambio.


Per farlo, spulcia per bene la Scheda Allenatore di ogni concorrente dalla casella dei Membri in alto. Una volta trovato un Pokémon che ti interessa, clicca sul pulsante *Scambio* di fianco a *Profilo* e *Attività* per proporne uno (fig. 6.2). Qui potrai scegliere se effettuare lo Scambio di un tuo Pokémon appartenente al Gruppo I / Box I per un altro del suo Gruppo I / Box I, oppure uno del tuo Gruppo II / Box II per uno del suo Gruppo II / Box II.


⚠ Scambi tra Gruppo I / Box I e Gruppo II / Box II non possono mai avvenire.


⚠ Non si possono scambiare Pokémon della stessa specie.

⚠ Nel caso di Pokémon Multiforma, un concorrente che non possieda lo Specchio Maledetto riceverà solo la forma originale che è stata scelta dall'altro. Ecco un esempio tecnico: il concorrente A non ha lo Specchio Maledetto e vede dal

concorrente B, che ce l'ha, un succulento Rotom disponibile in tutte le sue forme. Il concorrente A propone uno scambio perché vorrebbe usare Rotom in forma Wash, ma in realtà il concorrente B, prima di ricevere la Perla Speculare, aveva scelto Rotom in forma Heat. Se lo Scambio verrà accettato, il concorrente A riceverà il Rotom in forma Heat, che resterà tale fino a quando non vincerà la medaglia Chaos della Palestra Spettro. In questa situazione così delicata è dunque consigliabile chiedere prima al partecipante con cui si desidera effettuare lo Scambio quale fosse la forma del Pokémon scelta prima di possedere lo Specchio Maledetto!


 Lo scambio di Pokémon è puramente simbolico e non avviene effettivamente su console. Se desideri ricevere il Pokémon su console dall'altro partecipante, la Sede Centrale non si assume alcuna responsabilità su questo tipo di interazione. Analogamente, se ti sei messo d'accordo con un partecipante di ridare indietro il suo Pokémon dopo un certo tempo o di non scambiarlo ulteriormente con altri, non ci assumiamo la responsabilità nel caso in cui questi termini non vengano rispettati. Sei tu responsabile delle tue negoziazioni.


 In termini di Eventi e Dungeon, i Pokémon che vengono scambiati mantengono il loro Lv. una volta inviati o ricevuti.

 Se hai in corso una richiesta di sfida in Palestra o contro un Superquattro, ti verrà negata la possibilità di usufruire di questo servizio.

Dopo che hai cliccato su *Proponi lo Scambio*, il concorrente riceverà via Wobb'up una richiesta automatizzata che potrà accettare o rifiutare. Questo aprirà anche un dialogo diretto tra voi due nel caso voleste negoziare.

E' concesso un solo Scambio al giorno.

 Non essere egoista! Per affrontare la Palestra Plasma dovrai dimostrare di essere aperto alla possibilità di effettuare Scambi con gli altri!

 Il sistema è, anche se non sembra, molto complesso da automatizzare. Se riscontrassi bug di qualsiasi tipo, non esitare a contattare la Segretaria o a scrivere in Sede Centrale!

6.2 Centro Pokémon

Le tue avventure ad Eelda ti stanno sfiancando? Allora è giunto il momento di godersi un po' di riposo! I nostri Centri Pokémon sono a disposizione per ogni allenatore o allenatrice della Eelda's League. Non solo potrai pernottare gratuitamente ad ogni Centro Pokémon in virtù di concorrente, ma potrai soprattutto godere dell'immensa area relax al piano terra (fig. 6.3).

Per accedere al Centro Pokémon clicca sull'apposito bottone nella barra in alto. Qui troverai altri concorrenti e potrai chiacchierare in totale pace e libertà. Approfittane quindi per conoscere persone, proporre Scambi solo a voce o impressioni sulle lotte delle Palestre che devi ancora affrontare. Il Centro Pokémon è a tua completa disposizione!



Figura 6.3: Tipico Centro Pokémon della regione, luogo di relax totale!
Autore: *Sweetie*

- ⚠ Al Centro Pokémon potrai chattare con gli altri come se il tuo personaggio fosse sempre in Discorso Diretto.
- ⚠ Il pernottamento è puramente parte del gioco di ruolo: almeno per ora, non riceverai davvero una tua stanza da abbellire come vuoi.
- ⚠ Ad Eelda esistono naturalmente molti Centri Pokémon, ma la stanza a cui verrai indirizzato è una sola, comune a tutti.

6.3 The Roar of Track Town

Se sei un concorrente della Eelda's League (ma anche se non lo sei!) non puoi perderti **per nulla al mondo** il nostro Pokégiornale. All'interno del *The Roar of Track Town*, infatti, troverai tutte le novità riguardanti la regione di Eelda ed il mondo Pokémon in generale. Se mostrerai le tue capacità, inoltre, potrebbe addirittura capitare che appaia un articolo su di te!

Il Pokégiornale esce ogni lunedì mattina nella fascia oraria 8:00 - 10:30 su due canali differenti. Il primo è attraverso il tuo iPhone, nel quale trovi un'icona con link diretto. Il secondo, invece, è tramite il nostro **canale Instagram**, che ti invitiamo naturalmente a seguire!

- ⚠ In caso di edizioni speciali o Eventi particolari in arrivo, potrebbe capitare che il Pokégiornale esca un giorno diverso dal lunedì mattina.
- ⚠ Se scrivere articoli o lavorare con digital arts è una tua passione, allora

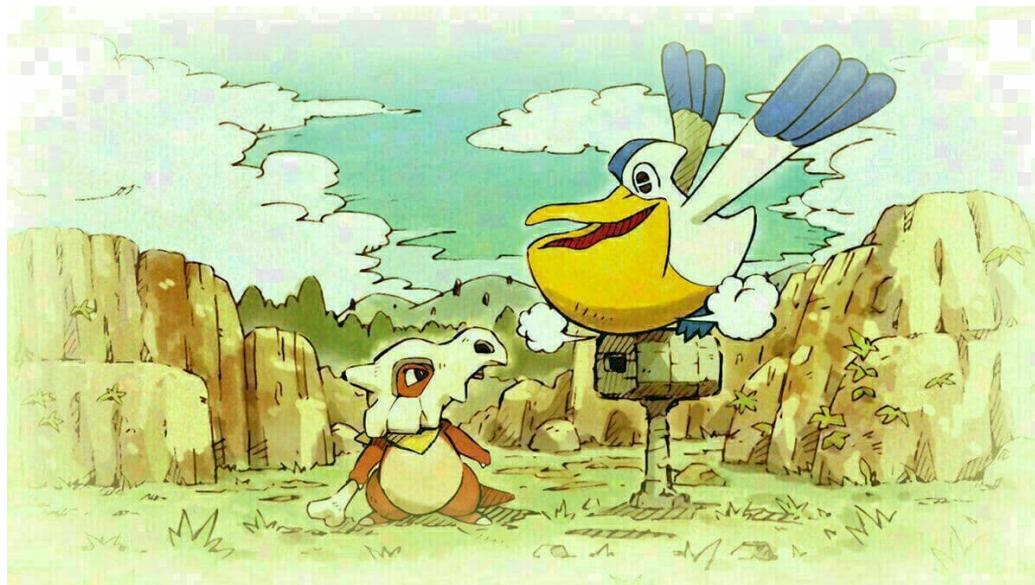


Figura 6.4: I nostri Pelipper consegnano il giornale davvero ovunque!

Autore: [Official Artwork - Pokémon Mystery Dungeon](#)

apri immediatamente una Azione al *Kind Quarter* di Track Town, dove risiede la redazione del *The Roar of Track Town*, per candidarti come collaboratore o collaboratrice. Siamo sempre aperti a volti nuovi per rendere il Pokégiornale un'esperienza il più completa e competente possibile!

6.4 Socials

Naturalmente la community eeldiana non si ferma qui. Al di là degli Scambi, del Centro Pokémon e del Pokégiornale esistono molti altri canali con cui entrare in contatto tra concorrenti o, addirittura, Capipalestra e Superquattro!

- Attraverso l'icona Wobb'up del tuo iPhone hai accesso ad un servizio di messaggi privati proprio come quelli che sei abituato usare nella tua regione!
- Su Telegram troverai il gruppo dei [Cazziati da Adelaide](#), dove l'intera community della Eelda's League si raduna per parlare del più e del meno. Come mai questo nome? Beh...alla fine, tutti quanti verremo prima o poi cazziati da Adelaide, la Segretaria della Eelda's League...!
- Seguici assolutamente anche sul nostro [canale Instagram](#) per restare sempre aggiornato sulle ultime novità riguardanti la Eelda's League.
- La PokéTV sul nostro [canale Twitch](#) ti regalerà sempre contenuti di alto livello! Seguici o abbonati per ricevere Punti Canale da sfruttare al meglio nella tua avventura ad Eelda!
- Sul nostro [canale YouTube](#) vengono ricaricati di volta in volta i video più iconici della PokéTV, ma anche comunicati ufficiali della Sede Centrale. Non perdere l'occasione di seguirci anche lì!

- Abbiamo infine anche un **canale Discord** nel quale vengono organizzati ritrovi per lo più vocali tra concorrenti e figure di spicco della Eelda's League. Questo canale è fondamentale per partecipare ai Dungeon!

Troppe cose da seguire? Non c'è problema: trovi tutto quanto comodamente collegato al tuo iPhone tramite le apposite icone! Connettiti con il resto della community e rendi il nostro progetto anche il tuo progetto!

7

Norme etiche

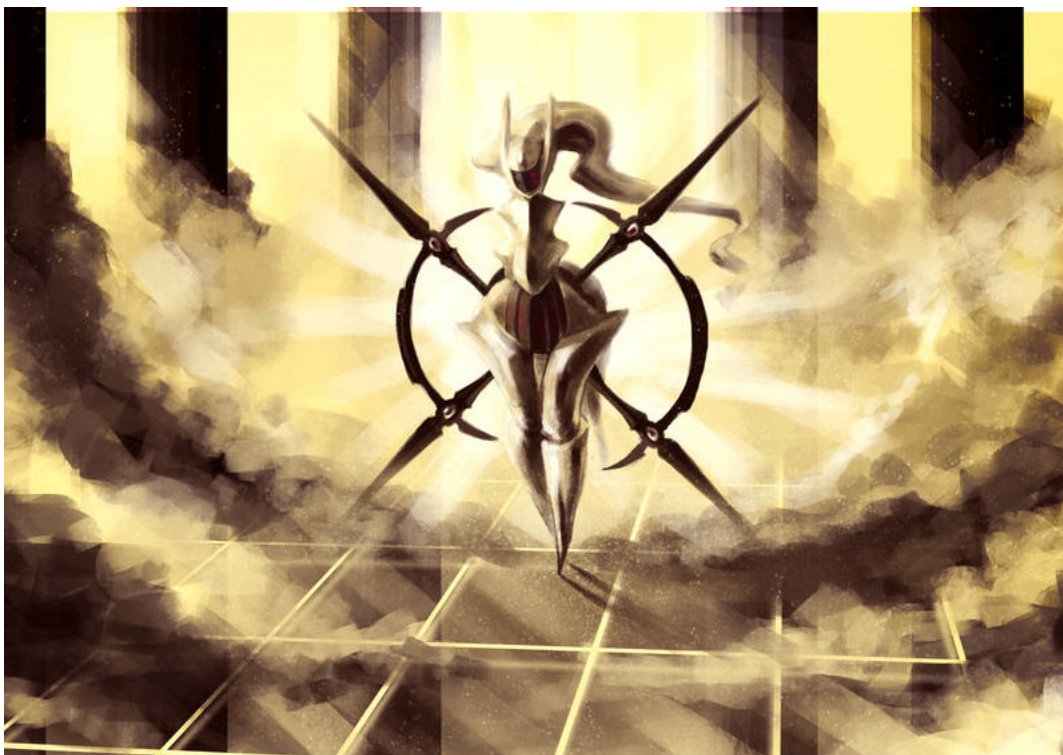


Figura 7.1: Il Giudizio di Arceus non è niente in confronto all'ira della Segretaria!
Autore: [RenePolumorfous](#)

In questa sezione ti vogliamo presentare alcune questioni amministrative che restano comunque legate alla tua avventura. Ti invitiamo a leggere attentamente quanto segue perché non solo ne va dell'interesse altrui, ma anche e soprattutto del tuo.

7.1 Condotta



Figura 7.2: Edificio della Sede Centrale, cuore amministrativo della Ealda's League.
Autrice: [Anthea Stones](#)

Entrando nella nostra regione e partecipando alla Ealda's League sottoscrivi automaticamente alcune norme comportamentali. Esse sono **fondamentali** per garantire un'esperienza godibile a tutti quanti.

- E' vietato fare discriminazioni di alcun tipo, siano esse basate sul genere, sesso, etnia, aspetto, religione o idee politiche.
- E' vietato qualsiasi tipo di bestemmia, mentre parolacce ed imprecazioni sono consentite solo se in modo moderato.
- E' vietato condividere idee politiche che non rientrino nella politica della regione di Ealda o del mondo Pokémon in generale.
- E' vietato condividere idee religiose che non rientrino tra le religioni della regione di Ealda o del mondo Pokémon in generale.
- E' vietato il caricamento o la condivisione di file multimediali (immagini, video o musiche) a sfondo sessuale o dai contenuti sensibili.
- E' vietato lo spam di messaggi e la pubblicità a siti esterni che non siano stati approvati dall'amministrazione o moderazione.

Nel caso non rispettassi queste regole, la Sede Centrale si riserva il diritto di ammonirti o addirittura bandirti dalla regione di Ealda.

Nel caso riscontrassi in altri comportamenti che non rispettino queste regole, contatta immediatamente la Segretaria della Ealda's League o chi ne fa le veci.

⚠ Se contatterai la Segretaria più volte per reportare problemi che in realtà non vanno contro le regole del sito, potresti essere tu a subire sanzioni. Fai attenzione quindi a non abusare del report alla Segretaria.

7.2 Privacy

Il rispetto della tua privacy è per noi fondamentale. Iscrivendoti ad un sito web come quello della Eelda's League (così come a qualsiasi altro, in realtà), esponi i tuoi dati sensibili a chi amministra la pagina. Questo significa che in qualsiasi momento chi è nella nostra amministrazione potrà individuare la tua e-mail, ma anche la tua password. Come amministrazione, ti garantiamo che questi dati non vengano mai utilizzati né condivisi con persone esterne, ma resta pur sempre la nostra parola contro la tua. Ti invitiamo quindi ad utilizzare una password che non usi in altri siti web, creandone una specifica per quello della Eelda's League.

Allo stesso modo, fai estrema attenzione a ciò che scrivi in privato agli altri utenti tramite Wobb'up. Dall'amministrazione abbiamo infatti l'opportunità di recuperare e leggere i messaggi che scrivi lì sopra. Come prima, ti garantiamo che ciò non verrà mai fatto se non per risolvere questioni delicate legate, ad esempio, ad indagini in corso per il mancato rispetto delle norme etiche sopra riportate. Ti invitiamo anche in questo caso a **non condividere i tuoi dati sensibili** con gli altri utenti su Wobb'up, così come a stare attento alla tua condotta anche all'interno di questi messaggi privati.

7.3 Assistenza



Figura 7.3: Adelaide, Segretaria della Eelda's League.

Autrice: [Anthea Stones](#)

Per qualsiasi tipo di assistenza hai aperte diverse opzioni.

La prima, diretta, è sicuramente quella di contattare tramite messaggio privato su Wobb'up la Segretaria della Eelda's League (fig. 7.3). Andando tra i Membri del sito, la troverai sotto il nome di *Adelaide Segretaria Eelda*.

Mi raccomando, però: trattala con il massimo rispetto e dalle assolutamente del "lei"! Naturalmente sentiti libero di contattare in privato anche Capipalestra o altri moderatori della Sede Centrale. La Segretaria resta e resterà sempre, tuttavia, l'unica figura con il potere decisionale per provare a risolvere i tuoi problemi.

Un'altra via è quella di scrivere direttamente in Sede Centrale. Per accedervi puoi utilizzare la comoda scorciatoia sul GPS (simbolo della PokéBall), recarti- ci attraverso la mappa nel palazzo alto a sud-ovest di Track Town (fig. 7.2) o,

più semplicemente, cliccando sul pulsante *Supporto* in alto. Creando una nuova Azione nella Sede Centrale potrai esporre un problema che potrebbe interessare anche ad altri. Tipicamente questo può essere l'individuazione di un bug in qualche meccanica del sito (Arena Lotta, Scambi, Knupagev, Miriam's Shop, ecc...). Ti invitiamo a scrivere dettagliatamente di che cosa si tratta ed allegare, se possibile, anche immagini che attestino il problema riscontrato.

Se, infine, vuoi proporti come aiutante alla moderazione del progetto, non esitare a farlo. Così come la redazione del Pokégiornale, anche la Sede Centrale cerca attivamente nuovi membri che possano aiutare la Segretaria e gli altri moderatori alla gestione delle varie problematiche del sito. Per inviare la tua candidatura apri un'Azione nella Sede Centrale o scrivi alla Segretaria.