

* combattimento

Il combattimento è un aspetto importante in Aston Crown. È sul campo di battaglia che si forgiavano le leggende che vengono tramandate da generazioni di avventurieri, ed è qui che le stesse leggende si interrompono bruscamente.

Autovalutazione

Le battaglie possono essere imprevedibili, è questo il loro bello, ma in un gioco la cosa più importante è divertirsi. Perciò in ogni istante del gioco sta a te valutare se ti trovi in una situazione potenzialmente pericolosa. Se pensi che sia così allontanati dal gioco. Non c'è alcuna vergogna nel tirarsi indietro da una battaglia quando senti che le cose stanno diventando pericolose per la tua incolumità. Puoi allontanarti (opt-out) in qualsiasi momento lo ritieni opportuno, è una tua scelta e nessuno può contestarla.

Out-out

Se ti trovi in una situazione in cui non ti senti al sicuro alza le mani e allontanati dalla scena o dalla situazione. Puoi anche dire a voce alta "out!" se gli altri intorno a te non riescono a vedere chiaramente le tue mani in alto. Allontanati e trova un posto dove ti senti a tuo agio. Non puoi più rientrare in quella stessa scena (o battaglia), ma puoi trovare altri spazi di gioco. Ad esempio, puoi tornare all'accampamento per giocare di ruolo e poi partecipare alla battaglia successiva. Ricorda che gli organizzatori possono aiutarti se ne hai bisogno.

Chiunque veda un giocatore con le mani in alto dovrà fingere che non esista e lasciargli il passaggio.

Check armi e armature

L'organizzazione non farà check di armi e armature se non a campione o in seguito a segnalazioni. Questo vuol dire che ogni giocatore è responsabile per le armi e le armature che porta in gioco. Contiamo su di te e sulla vostra correttezza.

In ogni caso gli organizzatori si riservano di rimuovere dal gioco qualsiasi attrezzatura ritenuta non sicura. Ricordati del Pilastro "Libertà è Responsabilità", se non lo rispetti portando con te oggetti che mettono in pericolo te stesso o gli altri puoi essere allontanato dal gioco.

Infine, si faccia riferimento al capitolo inerente alle armi e all'equipaggiamento per le linee guida sulla sicurezza di tali oggetti.

Come in un film

In molti eventi la battaglia è un momento di “competizione” e certamente è uno dei momenti più adrenalinici di tutto il gioco, ma è importante capire che ciò che conta davvero è l’epicità e la scenicità di una battaglia. Le emozioni che proviamo mentre siamo al centro della mischia sono la cosa che ci fa amare questo gioco. Dopotutto la vittoria e la sconfitta sono due facce della stessa medaglia. Prima o poi assaggeremo entrambe e non c’è disonore nella sconfitta se si è combattuto onestamente e con valore.

Perciò durante le battaglie accetta l’esito, ricorda il pilastro “la vittima decide”, non puoi fare altro che giocare bene, onestamente, subisci quando è giusto che tu subisca, cadi a terra se ricevi un colpo epico. Ci saranno altri scontri.

Proprio perché vogliamo che le battaglie siano memorabili e sceniche è vietato fare tapping (colpire ripetutamente, senza caricare scenicamente il colpo). Ogni colpo va caricato e subito con cura e con la componente scenica che renderà la battaglia memorabile.

Sicurezza

Per la sicurezza di tutti alcune azioni e bersagli non possono essere effettuati o colpiti durante il combattimento.

BERSAGLI VIETATI:

Non è consentito colpire testa, genitali e, per le donne, seno se non protetto da armatura.

AZIONI VIETATE:

- Tapping (colpire ripetutamente e/o senza caricare scenicamente il colpo).
- Non puoi spingere o colpire con lo scudo.
- Pugni e calci anche simulati.
- Effettuare una carica addosso ad altri giocatori.
- Affondi. Solo le armi inastate possono essere utilizzate in affondo, tutte le altre armi sono utilizzate come armi da taglio/fendente, incluse le armi a frusta.
- Colpire con l’elsa o il pomolo dell’arma.

AVVERTENZE PARTICOLARI:

- Armi inastate: sono considerate armi inastate se superano 1,70 metri anche se non montate su asta. Le armi inastate devono essere utilizzate a due mani. Le armi inastate studiate per colpire anche di fendente (es. alabarda) dovranno essere utilizzate parallelamente al terreno, a un’altezza inferiore alle spalle e MAI perpendicolarmente ad esso (dall’alto al basso o viceversa).
- Armi da tiro e da lancio: (archi, balestre, dardi, etc.) possono essere utilizzate UNICAMENTE le armi prodotte e vendute per questo scopo e, nel caso delle armi da lancio, che non abbiano un’anima rigida. Possono essere utilizzate solo di giorno.
- Scudi: il diametro massimo è di 1m (maggiori riferimenti nella sezione dedicata alle armi e all’equipaggiamento).
- Lunghezza minima: tutte le armi devono avere una lunghezza minima di 20 cm.

Ferite

Ogni personaggio possiede 2 punti ferita più eventuali bonus dovuti all'armatura (vedi la sezione sulle armature). Ogni colpo portato a segno, a prescindere dall'arma, infligge 1 punto ferita. Cosa è un colpo portato a segno? Qualsiasi colpo che ti sembra abbastanza realistico da infliggere danno. Ricorda che sei tu la Vittima e quindi sta a te decidere, ma allo stesso tempo è tua la responsabilità di rendere il gioco divertente per gli altri. Barare non ha davvero senso in questo gioco. Quindi goditela e finisci a terra, l'eroismo può avere mille forme.

Quando si arriva a 0 punti il personaggio è KO, non è più in grado di combattere né di fare alcuna azione impegnativa, è ferito in modo incapacitante. Puoi decidere tu come interpretare questa condizione: puoi strillare il tuo dolore, sussurrare il tuo testamento, rimanere svenuto a terra o vaneggiare frasi sconnesse. Non puoi però fare nessuna azione impegnativa come, ad esempio, combattere (neanche per difenderti), lanciare incantesimi, correre, etc. Sei messo male. Dopo 30 minuti, recuperi tutti i tuoi punti ferita e puoi tornare ad agire normalmente.

Alle volte può essere pericoloso lasciarsi andare "KO" in una mischia, perciò ti consigliamo di arretrare e inscenare il tuo KO dove non corri il rischio di farti male.

* cicatrici

Quando sei KO quella scena o battaglia per te è finita, non puoi rientrare neanche se ricevi cure magiche o meno. Semplicemente devi aspettare almeno 30 minuti per rimetterti in sesto. Per questo lasso di tempo interpreta il tuo dolore.

Quando sei andato KO il tuo personaggio ha visto la morte molto da vicino, questo vuol dire che puoi interpretare questo elemento come preferisci, magari hai visto i tuoi avi che venivano a vegliarti, oppure hai avuto una illuminazione. Di certo la visione della Morte provoca un cambiamento nel tuo personaggio. Una Cicatrice è qualcosa che rimane "addosso" al tuo personaggio per il resto dell'evento o, se vuoi, per sempre. È un cambiamento e non deve essere necessariamente fisico. Per esempio, puoi decidere che per il resto dell'evento zoppicherai, oppure che non ti fiderai mai più degli orchi perché è stato causa loro se sei stato ferito, o che sentirai voci arcane nella tua testa e così via.

Scegli qualcosa che cambierà nel carattere o nell'aspetto il tuo personaggio e interpretalo.

Colpi Epici

Puoi decidere di perdere tutti i punti ferita che ti restano in seguito a un colpo epico e andare KO. Cos'è un colpo epico? È una mossa spettacolare del combattente che hai davanti. Qualcosa che ti ha fatto sentire come in un film, un movimento bello da vedere e credibile. Se sei la vittima di un colpo come questo, non importa se hai ancora tutti i tuoi punti ferita, agisci come se li perdessi tutti in un unico memorabile colpo. Vai a terra.

Allo stesso tempo cerca tu stesso di infliggere tali colpi, sarà sempre la tua vittima a valutare se il colpo è stato davvero epico, ma ne vale la pena. La Gilda potrà insegnarti i modi migliori per portare colpi ed eseguire manovre sempre più epiche, ma dovrai insegnarti!

Perché dovresti decidere di subire un colpo epico? Perché è un momento davvero... epico! Per chi lo riceve e per chi lo infligge. Al termine della battaglia cerca la persona che te lo ha inflitto, è un momento d'onore e di rispetto. Ora tra di voi c'è un legame anche se siete dalla parte opposta della barricata. Questo legame può essere un'occasione perfetta per sviluppare un momento di intenso gioco di ruolo e addirittura iniziare un nuovo rapporto di stima, amicizia o mutuo rispetto con un personaggio che fino a quel momento non conoscevi.

Se qualcuno viene a cercarti perché ha ricevuto un Colpo Epico da te, ascolta la sua storia, offrigli da bere o da mangiare se puoi, devi mostrargli rispetto e concedergli onore. Inoltre, sono previste onorificenze e ricompense per coloro che cadono in battaglia ricevendo un colpo epico. Puoi dire di aver ricevuto un colpo epico solo se decidi di andare KO quando hai almeno due punti ferita.

Armature

Le armature forniscono punti ferita aggiuntivi che ti permettono di resistere a più colpi in battaglia. Le armature garantiscono questi punti ferita indipendentemente dal fatto che coprano o meno una zona che viene colpita. Il valore dell'armatura non viene assegnato dallo staff, ma è una autovalutazione del giocatore.

Ricorda che la forza dell'armatura non è un limite invalicabile, che tu abbia un'armatura di piastre o una tunica di cotone un colpo epico è pur sempre un colpo epico! Quindi potrai sempre decidere di andare KO prima di esaurire i tuoi punti ferita. Al contrario però, una volta esauriti i tuoi punti ferita, DEVI andare KO e non puoi decidere arbitrariamente di rimanere a combattere.

Le armature per fornire il bonus di punti ferita devono coprire almeno il torso e parte delle braccia (braccio e/o avambraccio)

+1 PF - **Armature leggere:** cuoio; cuoio rinforzato; gambeson; pelliccia; brigantina.

+2 PF - **Armature medie:** Cuoio Borchiato; combinazione di gambeson + cuoio.

+3 PF - **Armature pesanti:** Cotta di maglia; armatura a piastre.

+1 PF - **Bonus Armatura Completa Media.** Armatura media su: torso, 4 arti ed elmo.

+2 PF - **Bonus Armatura Completa Piastre.** Armatura a piastre su torso, 4 arti ed elmo.

Il Bonus Armatura Completa si aggiunge a quello dell'armatura. Es.: un'armatura di cuoio borchiato completa fornisce 3 PF (2+1) ed un'armatura a piastre completa fornisce 5 PF (3+2).

In nessun caso puoi avere più di 5 punti ferita dall'armatura.

Bonus Armatura e Armature Simulate: le armature simulate si equiparano al materiale che simulano. Se il materiale è di natura diversa dai materiali elencati (es. ossa, scaglie di drago, etc.) sta al giocatore decidere se considerarla al pari di cuoio borchiato o piastre (ma è raro che una simulata possa essere assimilata alle piastre). Qualunque sia la scelta, i bonus armatura completa corrispondenti saranno applicabili anche all'armatura simulata. Lo staff si riserva di vagliare e limitare l'utilizzo di armature simulate per sincerarsi della sicurezza, giocabilità e qualità di quest'ultime.

NB: le armature complete miste (cioè ad esempio composte sia da armatura media che armatura pesante) forniscono il bonus di armatura completa media.

Morte

Il tuo personaggio muore definitivamente solo se sei tu a volerlo. Nessuno può importelo. Perché morire allora? Perché la morte di un personaggio può essere un momento importante o perché hai voglia di provare a giocare un altro personaggio. In entrambi i casi sta a te. In alcuni casi gli organizzatori possono dichiarare eventi o circostanze in cui è possibile morire.

* Combattimenti Individuali e Battaglie

Le regole sopraelencate si applicano tanto ai combattimenti individuali o tra pochi giocatori, quanto alle battaglie con più schieramenti contrapposti.

Battaglia

Ogni battaglia ha uno scopo, un motivo per cui è stata dichiarata e per cui è importante vincerla. Prima di ogni battaglia i Maestri di Battaglia (PNG) si incontrano nel Concilio di Guerra con i leader delle diverse Fratellanze per discutere gli Obiettivi della Battaglia. Per la maggior parte delle battaglie ci sarà un Obiettivo Primario che stabilisce quale delle Alleanze vince la Battaglia e uno o più Obiettivi Secondari che possono influire sui prossimi scontri o su altri elementi di gioco (commercio, politica, etc.).

Ogni Alleanza tiene un concilio separato e segreto (anche se alcune informazioni possono trapelare o essere vendute...) in cui discute gli Obiettivi e prepara le strategie migliori per raggiungere i risultati che si vogliono ottenere. Attenzione, le Alleanze non hanno sempre Obiettivi contrapposti e alle volte un buon lavoro di intelligence può decidere le sorti della battaglia almeno quanto una buona strategia e un esercito ben addestrato.

Alcuni esempi di obiettivi sono (la lista non è esaustiva):

- Conquista uno spazio (una zona sul campo di battaglia)
- Uccidi o Sconfiggi un personaggio specifico o un gruppo specifico di avversari
- Ruba stendardo di una Fratellanza o di un'Alleanza
- Prendi possesso di un manufatto
- Mantieni e difendi una posizione
- Difendi
- Scorta qualcosa o qualcuno attraverso il campo di battaglia
- Assalta una posizione