

Gameplay

Premessa

Aston Crown è un gioco di ruolo dal vivo ad alto realismo, ispirato alla tradizione larp nord europea. L'ossatura del gioco è basata sul concetto di libertà individuale e sull'interpretazione realistica di ogni azione in gioco.

Aston crown è infatti un open world interattivo dove ogni giocatore può forgiare il proprio destino e arrivare ad essere finanche il vertice assoluto di ogni contesto o dell'intero gioco.

In base alla storia e le ambizioni del tuo personaggio deciderai tu se e come crescere nei rapporti con gli altri giocatori o se essere coinvolto o meno nelle dinamiche agonistiche dei campi. Anche per chi ama invece il gioco libero e sereno ci saranno molti divertimenti e attività.

Qualsiasi rango, carica o posizione in gioco è discutibile, giocabile e ottenibile. Non esistono cariche superiori precostituite per verità masteriale. Le uniche figure interpretate dallo Staff sono gli arbitri, preposti al controllo della sicurezza dell'evento e responsabili di problematiche off-game, e i Messaggeri del Fato, figure laterali che si occupano di regolare alcune piccole dinamiche di gioco, quali ad esempio i rituali.

Chiunque svolga un ruolo di comando potrà infatti forgiare a suo piacimento la struttura stessa del gioco, dalle regole di campo alle cariche, qualora ne avesse l'autorità in game.

Si potranno quindi inventare nuove strutture gerarchiche e tradizioni, plasmare un sistema legislativo, giudiziario, militare e introdurre persino la propria religione.

L'unica legge indiscutibile è legata ad un patto che tutti i personaggi fanno col loro campo per la quale l'autorità vigente non è in alcun modo sfidabile se non nell'ultimo giorno, e secondo le modalità di elezione del nuovo capo, o la conferma dello stesso.

L'ultimo giorno di ogni evento, infatti, i membri di ogni campo decideranno, secondo il proprio sistema, quale pg dovrà essere il nuovo Sovrano o se confermare l'uscente. Il primo evento i sovrani saranno prestabiliti dallo staff tra i giocatori partecipanti.

I sistemi di scelta dei capi dei campi sono immutabili, è un dogma di gioco.

A differenza di tutti gli altri giochi di ruolo europei ad Aston Crown non vi è più una città al di sopra di tutti gli altri campi. La stessa città è una fazione giocabile.

Non vi è più quindi un potere precostituito sopra tutti gli altri campi. Nemmeno le gilde sono più solo in città, ma divise per i vari accampamenti secondo l'affinità che una certa gilda può avere con il background del campo.

La scelta del personaggio e del campo

Al momento dell'acquisto del biglietto potrai scegliere a quale fazione appartenere, a chi assegnare il supporto per il rango nobiliare e quali abilità primarie selezionare per caratterizzare il tuo personaggio (vedi il Regolamento per la creazione della tua Scheda del Personaggio).

Le alleanze

Ad Aston Crown risiederanno 4 Alleanze (o comunemente "Fazioni"), divisi per tendenze, valori, struttura politica e scopi. Ogni campo, ad esclusione dell'Antica Via, sarà protetto da mura e avrà un portone di ingresso. All'interno di ogni campo saranno ospitate le diverse gilde, luoghi di accrescimento della conoscenza dove sarà possibile fare esperienze ludiche particolari.

Ogni accampamento ha regole, leggi, usanze e caratteristiche uniche, e ogni visitatore sa che potrà riferirsi a queste soltanto finché sarà nel proprio campo, dopodiché, entrando nelle varie aree di influenza altrui, risponderà alle leggi della fazione corrispondente. I giocatori non dovranno necessariamente conoscere le leggi in vigore ma ricorda sempre il detto "ignorantia legis non excusat".

Alla compilazione del biglietto ogni giocatore selezionerà lo stemma del campo in cui vorrà schierarsi e accamparsi.

Rango

Ogni seguace può esprimere, non obbligatoriamente, in sede di creazione della scheda personaggio, il nome di un altro giocatore alla quale è legato da background di personaggio.

La somma di queste schede determinerà il rango di un capogruppo e servirà anche allo Staff per formalizzare i gruppi di giocatori, sia in game che off game.

I nomi dei ranghi indicati qui sotto sono puramente esemplificativi, secondo il proprio background si potranno rinominare, ma il senso è che un capogruppo, anche per premiare il suo grande lavoro di organizzazione fuori gioco, avrà un rango reale in gioco che servirà in molte occasioni e darà accesso a quest o aree dedicate solo ai "nobili".

Nell'ufficio di araldica in città sarà possibile ritirare la propria patente di nobiltà, una pergamena ufficiale che attesti i natali del personaggio.

Le cariche tra parentesi sono soltanto esempi di come declinare i vari gradi di nobiltà a seconda del campo scelto.

4 seguaci-> I livello (esempi: Barone - Gothi - Nobilis)

6 seguaci-> II livello (esempi: Conte - Bòndr - Patrizio)

8 seguaci-> III livello (esempi: Marchese - Hersir - Console)

10 seguaci-> IV livello (esempi: Duca - Jarl - Tribuno)

18 seguaci-> V livello (esempi: Principe - Konungr - Rex)

Il rango nobiliare, oltre ad avere ripercussioni in-game a seconda del luogo dove ci si trova, dà diritto ad una maggiore ricchezza, vedi sezione "Economia".

Game masters

Lo staff di game master in gioco vestirà le spoglie dei "Messaggeri del Fato", personaggi dalle più disparate occupazioni, mai di comando, che interpretano umani in cui il Destino ha sporadicamente dimora. In alcuni campi venerati come esseri benedetti, in altri temuti, in altri ripudiati come portatori di sventura, ma ovunque rispettati. Essi sono la voce del Fato e porteranno i messaggi in-game degli eventi del destino, la loro presenza sarà indispensabile per ogni rituale, la riuscita del quale sarà a loro giudizio, e verrà comunicata in game con frasi ieratiche e lapidarie; fungeranno inoltre da messaggeri degli effetti dei rituali quando rivolti ad altri campi o persone e andranno interpretati in game senza possibilità di essere messi in discussione, potranno ovvero essere non creduti per interpretazione, ma gli effetti da loro comunicati avranno la necessità off-game di verificarsi e dovranno essere interpretati da chi li riceve.

Esempio: la Chimera effettua un potente rituale di dominazione sacrificando 40 uomini nel suo rito di importante impatto scenico, il 40esimo uomo è un Messaggero del Fato (staff), il quale giudicherà, in base a parametri scenici e interpretativi se il rituale "merita" di andare a buon fine, valutando anche l'importanza

dell'effetto richiesto dall'incantesimo di gruppo. In caso positivo, si rianima e, come in trance spiritica, comunica in-game che gli Dei hanno favorito il rituale; va dunque a comunicare al capo della Sacra Alleanza, sempre in-game, che un oscuro maleficio le è stato rivolto e che a breve la sua mente sarà posseduta da un antico demone, il cui unico scopo è portare alla rovina il suo intero campo.

Battaglie, assedi, mappe strategiche, risorse e vittoria

Al di fuori della mappa realistica della location vi saranno delle zone immaginarie riportate su di una grande mappa strategica all'interno di ogni quartier generale dei campi. Queste zone appartengono alle varie fazioni, avranno una loro produzione giornaliera, saranno il fulcro del sistema di gioco strategico e rappresentano l'essenza delle condizioni di vittoria di Aston Crown.

Vi sono 4 tipi di risorse: Legname, Minerali, Pietra e Mirabilia; queste risorse hanno sistemi di ottenimento e funzioni diverse. Alla fine dell'evento, si saranno accumulate risorse che potranno poi essere impiegate per impattare direttamente sulla vita in game, finanche a decidere di utilizzarle per la costruzione di una nuova scenografia in game.

Le risorse potranno, durante l'evento o successivamente, essere scambiate o anche acquistate con denaro o per altre risorse.

Legnami, minerali e pietra sono erogati quotidianamente dai territori produttivi controllati sulla mappa strategica. Ogni fazione inizierà con un territorio controllato per ogni risorsa e potrà conquistare quelli avversari impiegando una mossa. Le mosse a disposizione di ogni campo sono 3 al giorno e simboleggiano i rifornimenti necessari al sostentamento dell'esercito in movimento.

Tentare di occupare militarmente un territorio adiacente richiederà l'utilizzo di una mossa, che dovrà essere operata fisicamente sulla grande mappa strategica all'interno della tenda del consiglio militare. Una volta impiegata una mossa in presenza di un Messaggero del Fato, quest'ultimo comunicherà agli altri Messaggeri nei campi l'intento di conquista dell'attaccante, il difensore potrà difendersi senza impiegare alcuna mossa, mentre gli altri campi potranno, utilizzando una mossa, partecipare alla battaglia per il controllo del territorio.

Le battaglie impiegate, mediante le mosse strategiche, per conquistare i territori possono essere di 5 tipologie, e a determinare le tipologie sarà la geografia del territorio di produzione che si intende conquistare:

- 1) Tipologia "PIANURE": Battaglia campale aperta-> I 2 eserciti che si affrontano potranno impiegare un qualsiasi numero di truppe, nella disposizione che più preferiscono. Si è vincitori quando la alleanza nemica è annientata del tutto o arresa.
- 2) Tipologia "FORESTE": Schermaglia-> Alcuni terreni sono troppo impervi per poter manovrare eserciti di larghe dimensioni. In questa tipologia di combattimento ogni alleanza potrà schierare un massimo di 35 unità e la alleanza in difesa potrà scegliere se schierare prima o dopo l'avversario, così da potersi disporre nel migliore dei modi.
- 3) Tipologia "COLLINA": Incursione e Conquista-> In questa battaglia campale senza limiti di truppe saranno schierati 3 carri al centro del terreno di battaglia, distanziati tra loro. Vincerà la battaglia la alleanza che prenderà possesso per prima di 2 dei 3 carri e li porterà nella propria "zona accumulo", segnata in maniera visibile dallo staff.
- 4) Tipologia "VILLAGGIO": Bersaglio-> Ogni alleanza stabilisce chi sarà il "bersaglio" della battaglia, se questo individuo fugge o muore la alleanza avversaria otterrà il controllo del territorio. Difendi a tutti i costi il tuo bersaglio o elimina quello avversario per primo.
- 5) Tipologia "MONTAGNA": Conquista e difendi-> All'interno dell'area di schieramento sarà identificata una zona da occupare e difendere per una quantità di tempo prefissata, la alleanza che manterrà la posizione senza perdere terreno occuperà il territorio.

Tutte le risorse sono di natura fisica, ovvero vi saranno sacchi (ogni sacco sarà un'unità) con all'interno le materie prime, pesanti. Questo richiederà che, per rubare o trasportare una risorsa, dovranno crearsi le condizioni fisiche e numeriche per poterla trasportare, ciò farà sì che, nel caso ad esempio di una ruberia, potrà essere possibile prendere e portare con se soltanto ciò che realmente si potrà trasportare.

Legnami, minerali e pietra verranno consegnati al mattino fisicamente da un carro in-game, soltanto il campo che riceve le risorse saprà a che ora partirà il carro, a meno che non si sia riusciti a spiare l'arrivo. Il carro potrà essere liberamente attaccato in-game per essere saccheggiato. Questi assalti costringeranno il campo che riceve le risorse ad impiegare forze per difendere la diligenza o a perdere le proprie produzioni giornaliere.

Le risorse ottenute dovranno essere stipate nel magazzino di campo, dove, se non sottratte, alle 19.00 di ogni sera saranno rimosse dallo staff, annotate nel registro e considerate definitivamente conquistate. Una volta controllate, durante i mesi in cui non si è in-game, le zone di produzione continueranno a dare i loro frutti. Questa attività sarà simboleggiata da un bonus alle monete ottenute all'inizio dell'evento successivo.

I Mirabilia sono la quarta risorsa, sono oggetti di valore inestimabile della più ampia varietà: reliquie, filatteri, artefatti, opere d'arte secolari ecc. Tutte avranno un sistema nascosto, riconoscibile dal solo staff per risultare nel conteggio finale, ma ciò non esclude che giocatori possano tentare di far passare ad altri giocatori oggetti senza valore per Mirabilia.

All'inizio di ogni evento ogni campo riceverà un Mirabilia, che dovrà conservare nel proprio luogo sacro di campo. Al contrario delle altre risorse i Mirabilia non verranno archiviati a fine giornata, ma si conteranno soltanto a fine evento. Ciò significa che potranno essere sottratti, scambiati per risorse o denaro fino all'ultimo momento.

La quantità di Mirabilia in circolo sarà inferiore a quella delle risorse, cosicché, per quanto contribuiscano alla vittoria dell'evento, non ne rappresenteranno un fondamento. Questo impedirà di trasformare ogni notte dei giocatori in un inferno di assedi e risvegli.

Ci sono tanti modi per ottenere Mirabilia, e tutti questi modi sono alternative ai classici sistemi bellici di conquista, cosicché sia lasciato largo spazio ad altri tipi di gioco, più calmi, meno competitivi o più furtivi e meno classici. Alcuni fra i molti esempi sono gare di tiro con l'arco, agoni poetiche o musicali, duelli di scherma, ricerche di forzieri nascosti e quanto più si riesca ad immaginare. I Mirabilia saranno per questa ragione un notevole strumento nelle mani dei Game Masters per creare alternative di gioco più adatte ad un pubblico diverso da quello che ama il gameplay bellico.

Un altro sistema per conquistare le risorse, oltre alla conquista e all'assalto ai rifornimenti, è quello degli assedi. Per assediare un campo non sarà necessaria alcuna mossa né preavviso, ma eventuali assedi notturni andranno concordati con i Messaggeri del Fato. Inoltre, a differenza delle battaglie per le risorse, si potrà assediare un campo nemico in alleanza con altre fazioni. L'utilità dell'assedio è quella di razziare le risorse nemiche e le ricchezze del campo.

Per assediare un campo qualsiasi strategia è possibile, la porta si aprirà e sarà considerata distrutta a discrezione dei Messaggeri del Fato presenti, i quali apriranno con un meccanismo la porta quando la considereranno distrutta. Per aprire una porta può essere utilizzato un ariete. Per utilizzare macchine d'assedio diverse, si dovrà contattare preventivamente lo staff e si dovrà comunque sempre convincere, in game, i Messaggeri del Fato che la macchina d'assedio scelta abbia avuto la forza sufficiente per compiere l'assedio. Sia gli arieti, sia le altre macchine d'assedio, saranno comunque soggette a controlli di sicurezza da parte dello staff e dovranno essere conformi alle restrizioni riportate nella Guida Evento.

Ad Aston Crown non c'è un vincitore dato esclusivamente da chi accumula più risorse, sebbene quest'ultime rappresentino un elemento centrale ed il lato più competitivo di Aston Crown. Avere più risorse vuol dire anche aver conquistato più territori della mappa strategica rispetto agli altri, essersi aggiudicati più battaglie, e così via – di fatto quindi essere i più potenti.

Al contempo però, oltre alle risorse, le varie attività in game (assedi, arene, quest, rituali, etc.) contribuiscono ad accumulare il "Favore di Aston" (quindi non una vittoria assoluta e diretta).

Il Favore verrà riscontrato in game da alcuni titoli formali che saranno guadagnati a seguito delle proprie azioni, da canti e dal modo in cui cambierà il mondo Aston Crown, rispecchiando la Fazione favorita.

In più, con la giusta combinazione di Favore e risorse, si potranno costruire nuovi elementi tangibili e scenografie che impatteranno l'in game. Da semplici vessilli, targhe ed effigi, finanche alla costruzione di nuove strutture (che lo staff costruirà per gli eventi successivi).

Senza risorse si potrà impattare poco sul mondo tangibile, ma magari molto su quello morale ed epico. Simmetricamente, con molte risorse ma poco Favore, si rischierà di essere i più ricchi, ma non avere il ruolo ed i titoli necessari per poterle spendere veramente come si vuole.

Premi speciali

A tutti i giocatori e i gruppi che si distingueranno per un gioco particolarmente virtuoso, per costumi scenici impressionanti, interpretazioni coerenti e spettacolari, per tende e angoli di campo eccellenti in materia scenografica e a tutti coloro che eccelleranno nel primo pilastro del Regolamento "fai brillare il tuo avversario" saranno riconosciuti premi speciali sia in gioco che fuori gioco, attraverso mirabilia, risorse, sconti, gratuità e pubbliche menzioni.

Lo staff di Aston Crown incentiva, supporta e aiuta l'iniziativa dei gruppi e dei singoli per quanto concerne l'invenzione, il reperimento e il collocamento di scenografie particolari, ingegnose macchine da guerra o stravaganti invenzioni spettacolistiche, dunque non esitare a contattarlo per collaborazioni in merito.

Economia

La moneta ufficiale di Aston Crown sono gli Astoni. Ogni giocatore riceverà una base di 3 astoni all'inizio dell'evento, più 1 astone addizionale per ogni area di produzione controllata dal proprio campo alla fine dell'evento precedente. Questa cifra sarà moltiplicata per il proprio rango nobiliare (ad esempio se un cittadino semplice possiede 5 astoni un barone ne avrà 10, 15 un conte, 20 un marchese ecc.). Queste monete andranno custodite all'interno di un sacchetto full in-game che il personaggio può tenere dove preferisce, purché sia raggiungibile in caso di perquisizione del personaggio o del luogo dove è conservata.

Guadagnare ulteriore moneta in-game spetterà alla creatività di ogni giocatore dal momento che il gioco intende rispecchiare gli aspetti di un open world anche dal punto di vista economico. Prestare servizio presso la Guardia Cittadina, razzare un campo avversario, vincere tornei all'Arena degli Eroi, completare delle missioni o trovare tesori nascosti, sono solo alcuni dei sistemi di guadagno di un pg.

Le monete, oltre al loro servizio come scambio di attività, avranno molteplici utilità, ne elenchiamo alcune:

- Chiunque viva nella Libera Città dovrà pagare una tassa
- Comprare pozioni magiche e reagenti per il completamento dei rituali, fulcro dell'attività magica di Aston Crown.
- Alcuni luoghi d'élite richiederanno, oltre al titolo nobiliare, un ingresso da pagare per accedervi
- La costruzione di nuove scenografie per la fazione vincitrice dell'evento, oltre al costo in materie prime arcaiche, avrà un costo elevato in monete.
- In Città sarà possibile comprare i titoli di comando, corrompere giudici e finanche acquistare ranghi nobiliari
- L'accampamento dei mercenari combatterà sempre per il miglior offerente

Le monete non ufficiali o provenienti da altre realtà saranno valutate dalla Banca del Sole, all'interno della città, e il valutatore avrà l'ultima parola se convertirle in monete valide o meno. Suo ruolo sarà quello di premiare inventiva e valore effettivo dell'oggetto scambiato al banco.

Valore degli oggetti

Tutti gli oggetti, anche dei giocatori, hanno un valore in game. Interagisci con essi coerentemente con il background del tuo personaggio, sempre.

Ritualismo

Aston Crown è un gioco senza chiamate magiche off game. Per la magia in battaglia e nelle interazioni interpersonali puoi riferirti a quanto già scritto nei pilastri del regolamento.

Per quanto riguarda i rituali, invece, si segue il modello dell'open crafting, di seguito illustrato.

Tutto può essere ottenuto con un rituale. Tutto.

Il rituale è realistico e il giocatore che vorrà realizzarlo dovrà seguire l'esatto modo di officiarlo con determinati materiali, specifiche forme, esatti meccanismi d'innescio e ovviamente con tutta la teatralità di cui lui, ed eventuali officianti al suo servizio, saranno capaci.

Alcuni rituali sono di comune conoscenza per molti maghi, li troverai nel Compendio, ma tutto il resto sarà frutto di crafting, di studio, ricerca e prova. Ovviamente i Messaggeri del Fato conoscono benissimo (off game) i rituali per poterne validare l'effetto o viceversa determinarne un potente fallimento, motivo per cui dovrà essere sempre presente un Messaggero ad ogni rituale. La via del ritualismo permette di ottenere qualsiasi effetto in gioco, qualsiasi, ma tutto ha un prezzo e una via per ottenerlo.

Nuovi rituali si potranno imparare grazie a pergamene nascoste, libri perduti, glifi, attraverso la divinazione, o richiedendo aiuto o spiando figure particolarmente sagge dei vari campi. I Messaggeri del Fato non hanno alcun ruolo in questo insegnamento. Ricorda che sono dei personaggi non giocanti e non vi sarà modo per estrarre da loro alcuna conoscenza. Essi comunicano in game solamente il responso del Fato.

Una via tradizionale per imparare dei nuovi rituali è sicuramente nelle gilde magiche dove da altri giocatori più saggi e sapienti potrai imparare i vari rami di ritualismo.

Gilde

Le gilde sono confraternite organizzate preposte all'accrescimento, l'insegnamento e la tutela di determinati ambiti di competenza.

Non sono luoghi fisici e spesso tengono le loro lezioni in posti diversi, ma i loro insegnanti fanno parte di determinate fazioni.

Unirsi ad una gilda può significare far parte di un gruppo di potere, fare esperienze divertenti, accrescere il proprio repertorio magico o semplicemente curiosare in contesti affascinanti. In ogni caso sarà sempre un'esperienza pratica (che magari potrai portare con te anche fuori evento) e non una lezione astratta.

All'interno del capitolo "Fazioni" sono indicate quante e quali gilde esistono e quali sono i loro ambiti di competenza. Tante altre le scoprirai in gioco così come il modo per aderirvi.

Fazioni

La sacra alleanza

- VALORI

La Sacra Alleanza è uno stato matriarcale teocratico che fonda il proprio castello su mura di lealtà, onore, fratellanza, fede, coraggio, virtù e grazia.

Ogni contesa è sempre preceduta da un tentativo di conciliazione e, in caso di fallimento, decisa da duelli d'arme d'onore. Tradimento, latrocinio e omicidio sono pratiche vergognose, che conducono a pene severe all'interno della Sacra Alleanza.

La moralità, la rettitudine e il sacrificio sono standardi innati nel cuore di ogni Alleato, ma qualora non lo fossero il Giudizio di Ferro si assicurerà che lo diventino, in un modo o nell'altro.

Nessun confratello ha più valore di un altro in quanto a diritti, ed ognuno merita protezione, supporto e sicurezza.

L'accoglienza dei bisognosi è un dovere, ma non per questo si può definire la Sacra Alleanza un campo inclusivo. Al contrario la coesione interna fondata sui principi di fede non è rivolta equanimente verso l'esterno. Fuori il mondo è pieno di depravazione, corruzione, oscurità e velleità; i miracoli, la preghiera e il potere divino che proviene dal credo sono ben visti, mentre la stregoneria, la magia nera e la fattucchieria d'imbroglio sono mali da estirpare con il più veemente zelo. La magia e la sapienza arcane sono tollerate, ma estremamente controllate affinché non cedano alle oscure trame e pratiche maligne.

I voti e i giuramenti sono presi in grande considerazione, dal voto di lealtà di cavalieri onorevoli, al voto di castità di sacerdotesse particolarmente devote, al voto di ebbrezza dei monaci guerrieri, ogni impegno e fioretto portato a termine conferisce fama, stima, compiacenza e benevolenza.

L'amore è celebrato in ogni sua forma: le festività, seppur compenstrate d'un sacro ardimento, sono all'ordine del giorno e inneggiano non solo alla fratellanza e alla forza d'animo, ma soprattutto all'amore sacro e all'amore carnale, i quali vengono celebrati come fondamento della vita senza alcuna restrizione, se non quella relativa alla cessione al vizio e alla depravazione materiale.

Oracoli straordinari, guerrieri senza paura e di talento eccezionale, saggi sapienti e cavalieri leali, fanatici infervorati e chierici zelanti, combattenti disciplinati e strateghi infallibili sono solo alcuni dei componenti ideali di uno degli eserciti più temibili sul campo di battaglia: la Sacra Alleanza.

• ORGANIZZAZIONE

Al vertice dell'Alleanza siede la leggendaria Tearca, o Somma Sacerdotessa, donna di smisurata saggezza e volontà, di altrettanti potere e autorevolezza, che, oltre a svolgere il ruolo di riferimento spirituale, esercita a tutti gli effetti il massimo del potere politico del campo. Ella è eletta, tra le volontarie che aspirano al ruolo, per voto diretto dell'intera popolazione, finanche i bambini esprimono un voto in quanto si ritiene che in questi le Divinità risiedano e comunichino in maniera più diretta attraverso di loro.

La Somma Sacerdotessa rifletterà la religione primaria del campo secondo il suo credo, ciò non significa che le altre religioni non verranno onorate, ma quella che è rappresentata dalla vincitrice dovrà essere omaggiata dall'intero campo e costituirà il fulcro delle importanti cerimonie.

Garante di lealtà e virtù, ella incarna il potere Divino sulla terra, il suo compito è amministrare tutte le questioni, religiose e politiche, del campo, la sua missione tutelare i diritti di ogni membro della Sacra Alleanza, elogiare e ricompensare i più virtuosi, incoraggiare l'astinenza dai vizi ed incarnare il valore sublime della grazia femminile.

Sotto di lei i poteri militare e religioso si dividono.

Del primo è tutore la "Lancia d'Argento", un ordine cavalleresco, che fa capo al Gran Maestro Cavaliere, di cui sono automaticamente parte tutti gli uomini d'arme dell'accampamento. Il Tavolo della Lancia è presieduto dai dodici Cavalieri d'Argento, scelti per rango nobiliare o in alcuni rari casi nominati ex novo per meriti di guerra, e dal Gran Maestro Cavaliere, carica votata dai dodici cavalieri. Il ruolo del braccio armato è quello di difendere i deboli, i poveri, le donne e i bambini da ogni attacco, sopruso, aggressione che subiranno. La Lancia d'Argento veglierà sull'intera comunità e si occuperà di vendicare ogni torto subito con forza e determinazione. Non esiste difatti all'interno dell'Alleanza una forza dell'ordine o un corpo di guardia poiché ogni guerriero che milita all'interno del campo è al contempo soldato e garante del rispetto reciproco.

Il ramo religioso invece è suddiviso in due organi: le Sacre Pitonesse e il Giudizio di Ferro. Le Pitonesse sono quattro donne, scelte dalla Somma Sacerdotessa, che fanno voto di castità e dimostrano particolare devozione e forte talento divinatorio. Esse infatti beneficiano di oracoli e visioni, sono esperte guaritrici e

conoscono svariate benedizioni. Godono della massima protezione da parte della Lancia d'Argento, per cui violare o torcere un capello ad una Pitonessa equivale a condannare la propria esistenza a vita.

L'altro lato del potere religioso è costituito da un'associazione indipendente, secolare, capillare e organizzata, rispettata e temuta, che deve rendere conto delle proprie azioni soltanto alla Tearca: Il Giudizio di Ferro.

Questa associazione religiosa è capeggiata dalla Sacra Sentenza, un capo integerrimo e severo, senza vizi e tormentato dai voti. Il suo compito è quello di tutelare l'integrità morale e l'ossequio religioso nonché di scovare, reprimere ed annientare ogni traccia di magia oscura, pratica nefasta o ritualismo empio all'interno, ma soprattutto all'esterno, del campo. Quanto e quale sia il limite della definizione di "magia oscura" è lasciato alla personale interpretazione e ciò ha spesso causato conflitti tra il Giudizio di Ferro e le altre realtà interne meno rigorose e più tolleranti.

Chierici zelanti, guerrieri infervorati e ispettori spietati, gli Inquisitori di Ferro si aggirano per le terre in cerca di ogni traccia di empietà, rappresentano una ineluttabile persecuzione per chiunque agisca nell'ombra con trame oscure. Si possono trovare innumerevoli virtù all'interno dell'ordine, ma tra queste non c'è assoluta traccia di pietà o clemenza. La loro missione è semplice e determinata: scovare il male in ogni sua forma e debellarlo con ogni mezzo, ad ogni costo.

Per farne parte, un questuante dovrà superare numerose prove di fedeltà e zelo, e spetterà alla Sacra Sentenza il giudizio finale riguardo la sua ammissione.

Il Giudizio di Ferro si esprime attraverso un tribunale: Il Verdetto, cui presenziano l'accusante, l'accusato, tre giudici estratti casualmente dall'ordine e la Sacra Sentenza. È anche considerato il tribunale della fazione. La Sacra Sentenza è eletta in una votazione plenaria del Giudizio di ferro, durante il Concistoro.

- GILDE

Il Divino Concilio-> Ritualismo (Divinazione; Guarigione; Benedizione).

Il Giudizio di Ferro-> Ritualismo (Mente)



La chimera

- VALORI

La Chimera è una diarchia tirannico-dispotica assolutista.

Che sia arcano, fisico, politico o divino chiunque desideri estendere il proprio potere senza limitazione, studiare ogni argomento senza censura o impedimento, dedicarsi a qualsiasi tendenza umana scevro da ogni giudizio morale, la Chimera è il campo adatto. Patti oscuri, conoscenze arcane remote, festività lussuose e libero accesso al sapere hanno un nefasto prezzo: la libertà. Nella scellerata lotta alla scalata, ogni blocco della piramide sociale ha pieno controllo su quello inferiore, ma è totalmente controllato da quello immediatamente superiore.

La rigida struttura gerarchica militare fa sì che razze corrotte, assassini, guerrieri spietati e stregoni ambiziosi non precipitino il campo nel caos totale.

Ogni membro della Chimera stringe un patto di sangue al suo ingresso, in cui fa giuramento di obbedire totalmente ai Diarchi, e a tutti i propri superiori, in maniera incondizionata.

- ORGANIZZAZIONE

Come una lingua biforcuta di serpente, come le due teste della terribile chimera, i Diarchi governano con potere incontrollato su tutti i loro sudditi, tiranni senza scrupoli con ogni sorta di potere nelle loro mani e

alcuna carta valoriale a limitarne le applicazioni.

I due Diarchi sono solitamente due potentissimi individui che hanno ottenuto il consenso della maggior parte di coloro che hanno espresso la loro sottomissione al Tiranno di riferimento. Ogni abitante della Chimera possiede un talismano che rappresenta la sua anima e la sua libera scelta, nel momento in cui fa dono del suo talismano a qualcuno, esprime la sua sottomissione. I due membri che riceveranno più talismani, in maniera volontaria, o meno, siederanno sul Trono Biforcuto, avranno un potere illimitato e saranno chiamati Diarchi. In questo processo di potere senza regole ogni sorta di corruzione, inganno, tradimento e manipolazione mentale arcana sono legittimi.

Gli altri gradini della Piramide sono scelti sine consulto dai Diarchi tra tutte le figure di rango nobiliare. Ogni gradino comanda su tutti i sottostanti:

- 1) I due Diarchi
- 2) Il Flagello. Egli è l'unico generale dell'intero esercito. Nella Chimera non esiste alcun consiglio militare, in quanto solo lui decide la strategia migliore. Soggiogato al volere dei Diarchi, egli incarna il metodo più efficace e infallibile di ottenere la vittoria, a qualsiasi costo.
- 3) I quattro Apostates. Ogni Apostata governa e rappresenta una scuola di ritualismo e potere arcano: Necromanzia, Stregoneria, Mente e Elementalismo. Essi sono i più potenti arcanisti della alleanza e grandi orditori di trame.
- 4) I due Gemini, o Tetri Ierofanti, sono aruspici a capo di tutti i sacerdoti oscuri del campo, responsabili dei sacrifici e dei nefasti rituali di Divinazione.

Un superiore può sempre dare ordini inalienabili ad un rango inferiore al suo, a meno che un parigrado più vicino al sottoposto non si opponga, in quel caso l'ordine viene meno.

Chiunque non faccia parte delle categorie superiori è un Prosopo.

Ogni Diarca destituito diventa nuovamente un Prosopo, un semplice abitante del campo.

Sotto di lui vi è la categoria degli Schiavi. Un uomo può essere reso schiavo solo e unicamente da un Diarca, e, raggiunta questa condizione, perde ogni sorta di diritto, viene sottoposto a lavori pericolosi e spesso è sacrificato nei rituali. Può tornare ad essere un Prosopo solamente per editto di un Diarca.

- GILDE

Arcana Accademia delle Arti Magiche-> Ritualismo (Necromanzia; elementalismo; Mente; Stregoni).

Il Tempio Nero-> Ritualismo (Divinazione)



Libera città di Astonia

- VALORI

Astonia è la città delle possibilità, all'avanguardia della tecnologia e della ricerca, sede di commercio, cibo, baldoria, brava gente e canaglie. Non importa chi sei, da dove vieni e in cosa credi, l'importante è che hai una scarsella gonfia, e che te la tieni ben stretta.

Laico avamposto della civiltà, Astonia è una città aperta a tutti, è un luogo di contraddizioni, burocrazia e creatività, legge e criminalità, ricchezza assoluta e più bassa povertà.

- ORGANIZZAZIONE

La Libera Città di Astonia ha una realtà amministrativa oligarchica di stampo timocratico. La sovranità appartiene al denaro.

Chi tesse le trame della città è la Nuova Compagnia della Corda d'Oro, un'associazione commerciale di stampo massonico presieduta da sei oligarchi che compongono il Collegio Aureo così suddiviso:

- L'Onorevole Sindaco
- Il Giudice Supremo del Tribunale urbano
- L'Onestissimo Tesoriere
- Il Presidente illustrissimo della Banca del Sole
- Il Maestro Cerimoniere o anche detto Gran Ciambellano
- Il Maestro d'Araldica

Ognuna delle sei poltrone è battuta all'asta ad ogni evento, e chiunque può tentare di comperarsi un posto. Il ricavato dell'agone economico, decurtato della tassazione alla Città, sarà sommato al patrimonio della Banca del Sole.

L'Onorevole Sindaco è il primo cittadino. Amministra la città, i pubblici servizi e sancisce bandi e leggi.

Il Giudice Supremo del Tribunale Urbano, organo giudiziario della città, detiene il potere giudiziario. A lui spetterà la selezione di due coadiuvanti facenti funzione, con i quali sentenzierà ogni processo.

I processati potranno essere messi sotto chiave nelle Prigioni, o subire altre condanne come la gogna, i lavori pubblici, il turno di guardia forzato o anche l'esproprio dei beni.

La Banca del Sole è governata dal Presidente Illustrissimo, che svolge la funzione di valutare, validare, pesare, convertire monete e beni di valore, concedere prestiti e qualunque altra manovra finanziaria.

L'Onestissimo Tesoriere, si occupa di riscuotere le tasse dai cittadini avvalendosi del supporto della Guardia Civica. Valida economicamente ogni impiego di denaro del Sindaco.

A difesa della città vi è appunto la Guardia Civica, un corpo di sicurezza costituito da militanti di qualsiasi campo che accettano di prestarvi servizio sotto compenso. Il Capitano della Guardia Civica, nominato dal Sindaco, percepisce uno stipendio triplo rispetto ad una guardia semplice, ufficialmente, ma ufficiosamente ben oltre.

Il Maestro d'Araldica convalida e conferisce le patenti di nobiltà e i più disparati permessi burocratici. I titoli nobiliari hanno un gran valore nella città, in tutti i sensi. L'Ufficio d'Araldica, parrebbe, non essere nuovo a pratiche di compravendita di titoli nobiliari. Calunniose dicerie da bassifondi.

Alcune aree o locali difatti sono ad uso esclusivo di nobili, come ad esempio il Caffè Aureo, zona di discussioni politiche, accordi commerciali e divertimenti, o la partecipazione ad aste private di Mirabilia.

I diritti civili, inoltre, vanno in base al censo e alla nobiltà: un cittadino qualsiasi, difatti, non può mai denunciare un nobile se non appoggiato da un altro nobile, qualsiasi sia il torto subito. Ciò ovviamente fa da teatro a numerose ingiustizie, che si perpetrano prima ancora di giungere a un processo in Tribunale, luogo di ulteriori ingiustizie e corruzioni.

Il Maestro Cerimoniere, figura cospicuamente finanziata dalla Banca del Sole, è incaricato di organizzare, eseguire e controllare ogni festività ed evento.

Svolge inoltre il ruolo di ambasciatore presso gli altri campi e controlla che ogni incontro di natura politica si svolga rispettando il Cerimoniale: per questa ragione è spesso affiancato e consigliato dal Maestro d'Araldica.

I bassifondi accolgono feccia della più ampia varietà: pirati, canaglie, ladri, straccioni, criminali, e il fulcro di queste attività è la Taverna dei Polli.

• GILDE

L'Arena degli Eroi-> Gilda guerriera, gladiatori, duellanti.

La Gran Giostra degli Ippogrifi-> Cavalieri.

L'Ordine del Falco-> Falconeria e tiro con l'arco

L'antica via

• VALORI

L'Antica Via è una monarchia di stampo tribale e animista.

In questo campo dimorano coloro che seguono la via degli antenati, degli spiriti della natura, delle tribù e dei clan.

I dettami dell'Antica Via sono pochi, chiari e ineluttabili:

1. La Natura è la madre di tutte le cose, per questo va onorata e rispettata. Soltanto gli Dei e gli Spiriti conferiscono poteri veri, che non turbano il Grande Equilibrio, il resto è vile magia e come tale è ripudiata.
2. Ogni uomo nasce libero. La schiavitù è ripudiata in ogni sua forma, soprattutto quelle imposte dalla civiltà. Il tradimento, il sotterfugio, l'agire nell'ombra sono meschinità da carogne. Solo il senza paura affronta la morte in faccia, ridendo beffardo.
3. La forza è la lingua degli Dei: attraverso di essa gli Antenati e gli Spiriti dirimono contese, corollano cerimonie, stabiliscono sovranità indiscusse. Chi è debole è ripudiato, disprezzato e sfavorito. Chi è forte osannato e incoronato. Barbari, guerrieri tribali, guardiani della natura e bestie incarnate, tutti dovranno dimostrare la loro forza, o soccombere.
4. La saggezza è la forza degli antichi e come tale è venerata. Ma la saggezza non alberga in menti ragionevoli, ottenebrate dall'artefatto raziocinio, ma in sapienti druidi, fauni deliranti, veggenti del mondo dimenticato, sciamani gorgheggianti, eccentrici skaldi o terribili indovini.
5. Il potere temporale e spirituale camminano paralleli e si lambiscono, ma mai si invadono. I druidi consigliano, ma non impongono e il Re di tutte le cose non detta legge sul loro agire, il quale è considerato imperscrutabile e sacro da tutta la alleanza.

• ORGANIZZAZIONE

La sua struttura è piuttosto semplice e primordiale.

L'intero potere politico e militare è nelle mani del Re di tutte le cose, attualmente Re Grasso, egli non è considerato divino, ma gli uomini seguono il suo volere perché lo stimano, lo ritengono forte e abile. Per questo lo hanno scelto per comandarli.

Tutti nel campo sanno che c'è solo un modo per cambiare il Re, e nessuno desidera o tenta di farlo in altro modo.

Il Re di tutte le cose è scelto tra gli aspiranti al ruolo, che si propongono nel grande cerchio l'ultimo giorno. In questa fase, molto delicata e pericolosa, si presentano e si confrontano verbalmente o in un combattimento per dimostrare la propria superiorità. Questo combattimento non ha alcun ruolo nella decisione, se non quello di impressionare le tribù verso l'una o l'altra scelta.

Questo momento si interrompe quando il Custode dell'Antica Via decreta la presa di parte.

Dopo di questo ogni uomo si mette fisicamente dietro al capo che vuole scegliere. Colui il quale avrà con sé più uomini, vincerà la votazione. Prima di indossare la corona tuttavia, il secondo aspirante con più uomini può dichiarare il Re scelto un debole e sfidarlo per ottenere il suo posto. Il Re può accettare o rifiutare, se rifiuta indosserà la corona, ma potrebbe apparire debole, se invece accetta, egli stesso deciderà un qualsiasi tipo di sfida in cui i due contendenti dovranno misurarsi. Se il secondo vince la sfida diventa il Re di tutte le cose sostituendo il legittimo sovrano, in caso contrario il Re vincitore manterrà il suo posto e comanderà un'umiliazione per lo sfidante, cui egli dovrà necessariamente sottoporsi. Inoltre quest'ultimo non potrà farsi avanti come aspirante al prossimo evento.

Il Re di tutte le cose è anche l'indiscusso capo militare.

Il potere spirituale è completamente nelle mani del Cerchio dei Druidi, una congrega di saggi incantatori,

sciamani e druidi che risiede nel Giardino delle Vie, un luogo sacro all'interno del campo dove discutono di materie incomprensibili, cantano e tramandano segreti antichi come la pietra. Il Cerchio dei Druidi sceglie fra loro il Custode dell'Antica Via, colui che più di tutti conosce i sussurri degli Spiriti e decide per tutti loro il da farsi.

Il Re, appena eletto, dovrà indire dunque le Tre Vie, rituali o sfide in ordine preciso atte ad eleggere i 3 custodi:

La prima è la Via del ferro: un torneo di guerra che si tiene nel Cerchio di Sangue, l'arena più cruenta di Aston Crown.

All'interno di questa si sfidano i guerrieri più temibili, furiosi e spietati. Da questo torneo emergerà un Custode del Ferro, il campione del campo. Egli è il più abile duellante dell'Antica Via ed è suo diritto accettare tutte le sfide determinanti per il proprio campo, nonché suo dovere accettare ogni sfida rivolta a lui da avversari degni.

La seconda è la Via della Voce e della Mano, una disfida artistica che eleggerà il Custode dei Segreti e dei Canti, un cerimoniere che organizzerà ogni festa all'interno del campo. Sarà inoltre utilizzato come ambasciatore e diletterà le notti attorno al fuoco con storie di avi e canzoni dimenticate.

La terza è la Via della Verità. Attraverso una pratica esoterica e criptica il Cerchio dei Druidi sceglie al suo interno il Custode delle Sentenze.

Il Custode delle Sentenze è un arbitro imparziale delle contese, egli interpreta il volere degli Dei in tutte le faccende irrisolte e nelle tradizioni trascurate. Sceglie il destino dei contendenti in varie maniere o sfide, spesso casuali o incomprensibili, ma non può mai condannare a morte un uomo o una donna. Soltanto attraverso un combattimento, e dunque sotto gli occhi degli Dei, un uomo può morire, mai giustiziato inerme, perché è considerata un'onta gravissima.

- GILDE

Il Cerchio dei Druidi-> Ritualismo (Druidismo; divinazione; Guarigione; Elementalismo; Sciamanismo)