



Regolamento

La Corona di Aston

Indice

PAG. 3 • INTRODUZIONE
PAG. 4 • IL LARP
PAG. 4 • ASTON CROWN

PAG. 5 • PILASTRI

PAG. 8 • CREAZIONE DEL PERSONAGGIO
ALLEANZE
VOCAZIONI
FRATELLANZE
RANGO
BACKGROUND
GAME MASTER

PAG. 11 • COMBATTIMENTO
COME IN UN FILM
PUNTI FERITA
ARMATURE
CURE E RINASCITA
CHECK ARMI E ARMATURE
SICUREZZA
UNA NARRAZIONE EPICA
BATTAGLIA
MAPPA STRATEGICA
RISORSE
ASSEDI
VITTORIA
PREMI SPECIALI

PAG. 18 • ECONOMIA
VALORE DEGLI OGGETTI

PAG. 19 • MAGIA
LIMITI DEGLI INCANTESIMI
LE CURE
MAGIE MINORI E SUPERSTIZIONI
PERGAMENE

PAG. 22 • ALCHEMIA

PAG. 24 • RITUALI
MATERIE PRIME
GLIFI
UNICA
IMPARARE NUOVI RITUALI

PAG. 26 • Gilde

PAG. 27 • APPENDICE 1
CREAZIONE PERSONAGGIO ASSISTITA
ATTITUDINI
CERCHIE
BACKGROUND
MESTIERE
PRESENTAZIONE

PAG. 31 • APPENDICE 2
AMBIENTAZIONE E FAZIONI
KANDOLLAN, LA TERRA DEL SOGNO
SACRA ALLEANZA
CHIMERA
L'ANTICA VIA
LA CITTA' DI ASTONIA

PAG. 36 • APPENDICE 3
CICATRICI E COLPI EPICI

PAG. 37 • APPENDICE 4
I VIM

PAG. 41 • APPENDICE 5
RITUALI

PAG. 46 • APPENDICE 6
ARMI E SCUDI - CARATTERISTICHE
COSTRUTTIVE ED UTILIZZO

PAG. 49 • APPENDICE 7
ALCHEMIA

PAG. 54 • APPENDICE 8
LE DISFIDE

PAG. 56 • APPENDICE 9
LA CURA: SPECIFICHE SULLA CURA DI UN
ALLEATO

Introduzione

Questo regolamento è il frutto di una lunga riflessione, è una proposta “diversa” e per certi versi coraggiosa che mette al centro di questo evento ogni giocatore. Gli conferisce grandi poteri e grandi responsabilità. Se è la tua prima volta, non preoccuparti, giocare è molto più semplice di quanto immagini.

Abbiamo voluto creare un gioco che permetta a TUTTI di fare la loro parte. Sentiti sempre all'altezza del gioco. Ci saranno forse giocatori più esperti di te, ma questo regolamento è stato progettato apposta per coinvolgerti e lasciarti prendere sempre più confidenza con il gioco e l'interpretazione del tuo personaggio. Non c'è bisogno di essere attori per giocare.

C'è un eroe dentro ognuno di noi e vogliamo che tutti si sentano in grado di scoprirlo con i propri tempi e modi. Anche qualora tu voglia solo venire a curiosare, partecipare stando nelle retrovie o solo per interpretare il tuo personaggio, potrai sempre trovare il tuo posto ad Aston Crown, fintanto che seguirai i pilastri su cui si basano i nostri eventi, che spiegheremo più avanti.

Ci sono due passi fondamentali da ricordarsi per partecipare a questo evento: crea il tuo personaggio e vivi come se lo fossi davvero, immerso nel mondo fantasy che abbiamo creato! Sarai libero di agire come preferisci, sempre rispettando il divertimento e la sicurezza altrui, con alcuni limiti che verranno spiegati negli appositi capitoli (ad esempio, nel capitolo del Combattimento troverai i colpi proibiti e le regole sulla sicurezza).

Il larp

Il LARP (Live Action Role Play), noto anche come GDRV (Gioco di Ruolo dal Vivo) in Italia, è un tipo di gioco di ruolo in cui i giocatori si calano realmente nei panni dei loro personaggi, con costumi, armi e armature, interagendo con gli altri giocatori di persona, anziché davanti ad un computer o intorno ad un tavolo, armati di schede e dadi.

Aston Crown

Aston Crown è un gioco di ruolo dal vivo ad alto realismo, ispirato alla tradizione larp nord europea, basata sul concetto di libertà individuale e sull'interpretazione realistica di ogni azione in gioco. Qui infatti 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. Puoi decidere di armarti e combattere, o di concentrarti sullo studio della magia, oppure dedicarti a risolvere le missioni che ti verranno offerte o a goderti la giornata sulle rive del lago, magari partecipando ad un corso di tiro con l'arco o di equitazione... O magari preferirai provare tutte queste opzioni!

Qualsiasi rango, carica o posizione in gioco è discutibile, giocabile e ottenibile. Non esistono cariche superiori precostituite per verità degli organizzatori. 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 personaggio dovrà essere il nuovo Sovrano o se confermare l'uscente. Per 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.

Una caratteristica unica di Aston Crown è che non vi è più una città al di sopra di tutti gli altri campi: la città stessa 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.

Pilastri

I Pilastri sono i principi fondamentali del gioco che dovrai sempre seguire durante l'evento. Sono vere e proprie regole, e al contempo modi di comportarsi e indicazioni per entrare nello spirito di questo evento. Sono semplici e logiche, quindi ti verrà spontaneo seguirli, ma è bene che tu li legga e li applichi sempre durante il gioco.

Se hai già partecipato a eventi larp massivi, questo regolamento ti sembrerà magari diverso da solito... lo è! Vogliamo che questo evento sia appassionante e divertente, vogliamo lasciare fuori dalla porta alcune logiche "vecchie" che sono d'ostacolo ad un gioco maturo e libero da condizionamenti esterni. Fidati dei Pilastri, cerca di comprenderne l'essenza. Scopri un modo nuovo di creare la tua storia.

UN GIOCO CHE SI FA INSIEME

In questo larp la competizione è narrativa, non è mai tra i giocatori ma tra i loro personaggi. Questo è un punto centrale. Anche se può sembrare scontato, riflettici. Tutti i giocatori, di qualunque fazione siano, hanno lo stesso obiettivo: creare una storia appassionante. Molti battle larp portano la competizione a un livello tossico, qui invece vogliamo creare storie epiche, battaglie che resteranno nella memoria, leggende che possano essere tramandate. Sebbene siano presenti punti ferita e le battaglie abbiano un ruolo centrale, qui non ha senso imbrogliare sui punti o eccedere in competitività perché semplicemente non porta vantaggi rilevanti. Gustati ogni vittoria e ogni sconfitta, gustati il tuo personaggio e il rapporto con i suoi amici e avversari, la sua storia. Siamo qui per questo.

Sappiamo che il larp è qualcosa che si fa insieme alle altre persone, che le storie sono più vere e potenti se tutti contribuiscono a crearle.

LA NARRAZIONE È VIETATA: CREDI SOLO A CIÒ CHE VEDI

Puoi fare solo ciò che puoi rappresentare. Descrivere un effetto, un oggetto o personaggio inesistente a voce in questo larp non è ammesso. Ciò che esiste ai fini di gioco deve esistere realmente. Non ci sono tagliandini per scassinare una serratura o per disarmare un avversario. Le abilità non sono su carta. Devi davvero imparare a fare qualcosa se vuoi farla. Ma non è un problema, per questo esistono le Gilde.

Per gli incantesimi ci sono delle piccole deroghe, troverai più informazioni su questo aspetto nella sezione magia del regolamento.

LA VITTIMA DECIDE

Quando sei il bersaglio dell'azione di un altro giocatore o png tu decidi quali sono le conseguenze sul tuo personaggio. Proprio così. Semplicissimo. Questa è la regola fondamentale del gioco.

Questo non vuol dire che imbrogliare è lecito, tutto il contrario. **DEVI SEMPRE AVERE UNA REAZIONE ADEGUATA A CIO' CHE TI SUCCEDA.** Non è una gara, ma una storia che si racconta insieme. Ovviamente, se termini i punti ferita la reazione adeguata è cadere in battaglia. Questo però, non vuol dire che tu non possa decidere di morire prima di arrivare a zero punti ferita, magari perché hai ricevuto un colpo particolarmente scenico che merita di essere concluso con una sconfitta gloriosa. Dopotutto sono questi i racconti per cui ti offriranno da bere in locanda!

Questo vuole anche dire che non ci si può mai aspettare che il proprio avversario reagisca come si vorrebbe a una propria azione.

REAGIRE ADEGUATAMENTE VUOL DIRE “DIALOGARE”

Reagire ad una azione di un altro giocatore vuol dire instaurare un “dialogo” con lui, interpretare bene il proprio personaggio e dare l'opportunità a lui di interpretare bene il suo. Devi cercare di capire cosa vorrebbe da te e decidere quanto e come concederglielo. In genere dovresti dargli ciò che vuole e lui farà lo stesso con te e con gli altri giocatori. Ricordati che il tuo personaggio non può morire definitivamente a meno che non sia tu a volerlo, perciò fai in modo che il tuo pg si ficchi nei guai ogni volta che ce n'è l'occasione: la cosa divertente è vedere come ne uscirai! Lasciati ferire, azzoppare, barcolla, urla con ferocia, interpreta come se fossi in un film. Una ferita gloriosa è meglio di una vittoria disonesta.

Attenzione: non puoi mai ignorare uno stimolo di un altro giocatore; uno stimolo può essere qualunque cosa, un colpo di spada, un incantesimo, un rituale, etc. Ogni volta che sei bersaglio del gioco di qualcun altro devi reagire, il come spetta a te. Ma tieni conto che il gioco funziona al meglio se lasciamo brillare gli altri giocatori.

FAI BRILLARE GLI ALTRI GIOCATORI

Questo è una conseguenza della regola della vittima. Ogni volta che puoi, fai in modo di permettere agli altri personaggi di “brillare”. Sii un loro fan. Anche se ti troverai sul fronte avverso. Anche se sono “nemici”. Ricorda le storie più epiche nascono dal coinvolgimento e dalla sinergia di tanti giocatori. Dai fiducia agli altri a loro e loro la daranno a te. Questo non vuol dire sacrificare la competizione, ma ricevere al meglio una mossa vincente del tuo avversario. Se è stato più bravo di te, o anche solo più convincente, lascialo brillare. La prossima volta, qualcuno farà brillare te.

COME IN UN FILM

Gioca la scena come se fossi in un bel film. In questo larp il focus è sempre nella presentazione e nella recitazione di una scena. Ci teniamo a tenere un livello visivo, scenografico e interpretativo alto. Comportati di conseguenza. A nessuno piacciono i brutti film in cui un personaggio non muore dopo dieci colpi. È ridicolo!

Urla quando vieni ferito, fai un passo indietro, barcolla dopo essere stato colpito, rendi la scena memorabile e intensa. E se proprio non ti senti a tuo agio nel vivere la scena in maniera enfatica o drammatica, allora sii semplicemente rispettoso di chi lo fa e, ad esempio, lasciati cadere in terra se colpito. Anche gli eroi soffrono e cadono. Il bello è quando si rialzano! Provate a dare a qualcuno che guarda la scena l'impressione di guardare un bel film.

LIBERTA' E' RESPONSABILITA'

Come vedi in questo larp hai il pieno potere sul tuo personaggio e su ciò che gli capiterà. Sei libero di creare la tua storia, il tuo percorso insieme ai tuoi amici o come eroe solitario. Devi solo giocare e non serve neanche memorizzare formule, chiamate o regolamenti complessi. Qui si gioca sul serio. Hai tutta la libertà per creare la storia che preferisci, ma tutto questo ha un costo. Devi essere responsabile per te stesso, per le azioni che compi e per il divertimento degli altri giocatori. Quindi sii una buona vittima, ne vale la pena. Infine ricorda, se non rispetti i pilastri o rovini il gioco agli altri, gli organizzatori possono decidere di espellerti dall'evento.

PERCHE' NON USIAMO PUNTI E UN MILIONE DI REGOLE

Perché non importa quante regole e restrizioni metti, qualcuno le infrangerà o troverà il sistema per aggirarle. Noi ti proponiamo un gioco adulto, onesto e schietto. Dove se "imbrogli" rovini il gioco prima di tutto a te stesso, quindi... perché farlo? Lo staff si riserva in ogni caso di intervenire direttamente in caso di situazioni che ledano la sicurezza o il divertimento dei partecipanti.

Creazione del Personaggio

Ad Aston Crown sei libero di creare il tuo personaggio nel modo che preferisci, rispettando l'ambientazione fantasy/medievale e potendo scegliere qualunque razza, ma evitando nomi offensivi o fuori luogo. È possibile utilizzare personaggi storici realmente esistenti, ma consigliamo caldamente di crearne uno originale.

Se sei alla tua prima esperienza con il LARP, ti suggeriamo di seguire il metodo descritto nell'Appendice 1 per creare il personaggio in maniera semplice e divertente.

Se sei un giocatore esperto di LARP segui invece questo metodo, in cui le uniche limitazioni sono quelle di scegliere la tua Alleanza e una delle due vocazioni.

• ALLEANZE

Ad Aston Crown risiederanno 4 Alleanze (o comunemente "Fazioni"), divisi per tendenze, valori, struttura politica e scopi. Il campo di ogni Alleanza sarà separato dagli altri e dotato di elementi scenografici che ne rispecchiano la natura. 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".

Puoi trovare una descrizione approfondita di ogni Alleanza nell'Appendice 2.

Durante il primo evento di Aston Crown saranno presenti le alleanze Antica Via, Chimera, Astonia e Sacra Alleanza. L'organizzazione si riserva comunque di suggerire o di richiedere lo spostamento di un giocatore o di un gruppo da una alleanza ad un'altra laddove incongruenze di background o insormontabili necessità organizzative lo richiedano.

• VOCAZIONI

Esistono due tipi di Vocazioni e a seconda di quella che sceglierai la tua esperienza di gioco cambierà di conseguenza. Non è possibile cambiare vocazione durante il gioco, è la strada che il personaggio ha deciso di seguire, la sua vera e profonda inclinazione.

Attraverso le Gilde è possibile modificare i Limiti delle Vocazioni. Sarà quindi possibile imparare a fare qualcosa o impadronirsi di una conoscenza che altrimenti sarebbero fuori dalla propria vocazione.

VOCAZIONE TERRENA

LIMITE

Non sai usare riti e incantesimi.

VOCAZIONE ARCANA

LIMITE

Non puoi utilizzare armature medie o pesanti, né scudi.

Perché non ci sono dieci o venti classi? Perché in Aston Crown non esistono skill o abilità, è un gioco in cui le cose funzionano davvero e risulta così molto semplice, potente e contemporaneamente realistico.

• FRATELLANZE

Ognuno può giocare da solo come personaggio a sé stante all'interno di una Alleanza, ma è anche possibile (e nella pratica accade quasi sempre) che più giocatori si riuniscano in Fratellanze (sostanzialmente dei gruppi tematici). Le Fratellanze sono gruppi tematici di personaggi che gestiscono un accampamento (o una porzione di accampamento) all'interno di un'alleanza. Le Fratellanze sono schierate con le Alleanze, quindi tutti i personaggi che vi aderiscono condividono inevitabilmente anche la stessa Alleanza. Per esempio, la Fratellanza dei Pelleverde è composta da orchi, goblin e altri pelleverde ed è schierata con la Chimera: tutti i PG che ne fanno parte sono anche loro schierati con la Chimera.

Le Fratellanze sono create e gestite dai giocatori e chiunque può fondarne una o affiliarsi durante l'evento.

Ogni Fratellanza ha anche un motto che indica il suo tratto prevalente, qualcosa in cui tutti i suoi Fratelli si rispecchiano, un modo di essere e di pensare, per esempio quello dei Pelleverde potrebbe essere: "Mai un passo indietro".

Ogni Fratellanza è libera di entrare a fare parte dell'alleanza che preferisce al momento della sua costituzione indicandolo agli organizzatori, tutti i giocatori che fanno parte della Fratellanza automaticamente aderiscono anche alla stessa Alleanza. I singoli giocatori che NON fanno parte di una Fratellanza possono scegliere di insediarsi in un'Alleanza a scelta. La scelta determina il posto in cui si potranno piantare le proprie tende e allestimenti e dovrà essere indicata nel Form di registrazione online che ciascun giocatore compilerà prima dell'evento, secondo modalità e tempistiche che verranno rese note dagli organizzatori.

• RANGO

Ogni giocatore può esprimere, non obbligatoriamente, in sede di registrazione biglietto, l'appartenenza ad una determinata Fratellanza.

La numerosità dei membri di una Fratellanza servirà anche allo Staff per formalizzare i gruppi di giocatori, sia in game che off game.

Il capo di ciascuna Fratellanza potrà, in gioco, reclamare un rango nobiliare presso il proprio capofazione, sulla base del numero di seguaci che lo riconoscono come capo.

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 la garanzia di un seggio al "Consiglio Strategico".

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".

- **BACKGROUND**

Arricchisci la storia del tuo personaggio scrivendo un Background di massimo 500 caratteri, spazi inclusi, e invialo via mail all'indirizzo game@astonlarp.com, gli organizzatori potranno usarlo per creare trame e missioni ad hoc per te e il tuo gruppo. Puoi anche scrivere il Background della tua Fratellanza (massimo 2.000 caratteri) in accordo con gli altri giocatori. È possibile avere solo un Background per ogni Fratellanza.

- **GAME MASTER**

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, che 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.

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.

Come funziona? Quando il tuo personaggio combatte contro un altro personaggio devi tenere sempre a mente due pilastri: “La Vittima decide” e “Fai brillare il tuo avversario”. In questo modo sarai al tuo giudizio quanto possa essere invalidante un colpo ricevuto e quanti altri colpi il tuo personaggio può reggere prima di andare KO. Ricorda sempre che devi sempre avere una reazione adeguata a ciò che ti succede!

Facendo degli esempi:

1) Mentre stai combattendo spada e scudo un avversario con un’ascia bipenne supera la tua guardia e ti assesta un bel colpo caricato nel costato.

a) Una reazione adeguata potrebbe essere andare KO sul colpo perché la pesante lama ha penetrato le tue carni abbattendoti.

b) Alternativamente, se stai indossando una armatura completa, accuserai il colpo, magari grugnendo di dolore, ma il tuo personaggio riuscirà ancora a combattere per qualche minuto con l’armatura ammaccata e diverse costole rotte.

2) Sei un mago che sta lanciando un incantesimo, vestito solamente della tua tunica, più utile a proteggerti dal sole che da una spada, e una freccia ti raggiunge.

a) La freccia ti raggiunge sulla gamba e una ferita sulla coscia non è sufficiente a mandarti KO ma dovrai comunque avvertire il colpo, e se stai compiendo una magia verosimilmente non riuscirai a mantenere la concentrazione ed il tuo incantesimo fallirà.

b) La freccia ti raggiunge in petto, sfortunatamente la tua battaglia si conclude così. Potrai reagire con stupore mentre la vita ti abbandona

• 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), usare l’arma in modi impropri e colpire in zone vietate (si rimanda alla sezione Sicurezza a pag. 14). Ogni colpo va caricato e subito con cura e con la componente scenica che renderà la battaglia memorabile.

Nei duelli individuali e estemporanei valgono le stesse regole delle battaglie. Sono vietati i combattimenti

a mani nude a meno che i giocatori non si accordino prima informando l'organizzazione, rimanendo ovviamente nel campo della simulazione e dell'interpretazione della lotta.

Il testo che segue vuole essere un aiuto a chi si avvicina per la prima volta al combattimento nel gioco di ruolo "nordic" e serve a chiarire, dando un LIMITE tangibile, quanti colpi è verosimile poter incassare prima di andare KO. L'invito che facciamo al giocatore è di non fissarsi su un arido calcolo matematico di quanti colpi mi spettano prima di abbandonare lo scontro, perché non è questo lo spirito di Aston Crown. Invitiamo il giocatore a divertirsi e soprattutto a far divertire l'avversario, ed in questo modo vivrete un'ottima esperienza di gioco.

N.B. Se non hai mai combattuto in un LARP prima di oggi e sei desideroso di imparare come si fa in sicurezza, cogli l'occasione per imparare le basi del combattimento presso La Gilda dei Combattenti presso la Città di Astonia!

• PUNTI FERITA

Parleremo di Punti Ferita per intendere a grandi linee il numero di colpi che un personaggio è in grado di ricevere prima di cadere a terra e per dare delle indicazioni chiare ai giocatori meno esperti, ma ricordiamo che, avendo Aston Crown una predisposizione tipica del Nordic Larp, è il giocatore a decidere a quali e a quanti colpi il proprio personaggio è in grado di resistere. Per semplicità immagina che ogni personaggio abbia una certa quantità di punti che rappresentano i colpi che può subire prima di essere sconfitto. Quando si combatte si simulano i propri attacchi, evitando colpi pericolosi e azioni vietate, e tenendo il conto dei colpi subiti. Quando si arriva a 0 punti ferita si va KO, ma grazie ai misteriosi poteri presenti nelle terre di Aston Crown, dopo una certa quantità di tempo si riprende coscienza e le ferite vengono risanate (come descritto approfonditamente nella Appendice 3: Cicatrici).

Ogni personaggio possiede 2 punti ferita più eventuali bonus dovuti all'armatura (vedi la sezione eguente 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 o stringere i denti in attesa di qualcuno che rattoppi le tue ferite. Non puoi però fare nessuna azione impegnativa come, ad esempio, combattere (neanche per difenderti), lanciare incantesimi, correre, etc. Sei messo male. Nel rispetto della sicurezza, è a discrezione del giocatore come interpretare questo stato. Solo al termine dello scontro, il giocatore lentamente sente le proprie ferite rigenerarsi e può giocare una progressione in cui inizialmente si rialza indebolito e quasi in fin di vita per poi gradualmente riacquisire vigore e riprendersi completamente, le tempistiche di questo recupero sono a discrezione del giocatore.

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.

• 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.

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).

+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.

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.

- CURE E RINASCITA

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.

AUTOVALUTAZIONE E OPT OUT

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.

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.

- 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.

• UNA NARRAZIONE EPICA

Negli eventi Aston Crown l'obiettivo è quello di creare un'epica narrazione condivisa, vissuta da eroi le cui gesta verranno tramandate negli anni a venire. Non si "vince" un singolo evento, né ci sarà una classifica a punti. A differenza di altri sistemi di regolamento qui non c'è una competizione sul modello sportivo.

Ma tutte le azioni, anche le vittorie e le sconfitte in battaglia, avranno delle ripercussioni nel gioco. Il mondo di Aston Crown cambierà a seconda degli esiti di una battaglia, di un sotterfugio, di una contrattazione politica o di una storia d'amore o di odio. Tutti contribuiscono con le scelte del proprio personaggio, della propria Fratellanza e Alleanza agli sviluppi della storia. In più questi sviluppi saranno *reali* e tangibili. Saranno ad esempio messi in luce da emozionanti cerimonie in cui saranno acquisiti titoli, assegnati stemmi e stendardi, attribuiti soprannomi importanti o piantate insegne sui luoghi di epiche battaglie. Gli stessi campi e la città cambieranno aspetto a seconda di chi sarà a governare un determinato momento. Sarà la narrazione stessa l'evoluzione del personaggio e del mondo di gioco e non un punteggio a dimostrare chi ce l'avrà fatta o chi dovrà ancora lottare per ottenere un posto tra le leggende di Aston Crown.

• BATTAGLIA

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

Per la maggior parte delle battaglie ci sarà un Obiettivo Primario che stabilisce quale delle Alleanze vince la Battaglia, ciò non toglie che un'Alleanza abbia anche 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

• MAPPA STRATEGICA

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. In queste zone ogni Alleanza potrà organizzare delle spedizioni quotidiane per raccogliere le risorse presenti su quel territorio. Tali Spedizioni saranno il fulcro del sistema di gioco strategico e rappresentano la principale fonte di sostentamento per le Alleanze.

Ogni fazione inizierà con un territorio e potrà effettuare delle Spedizioni 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 impadronirsi delle risorse di un territorio richiederà l'utilizzo di una mossa, che dovrà essere operata fisicamente sulla grande mappa strategica all'interno della tenda del Consiglio Strategico. Le 3 mosse andranno dichiarate in presenza di un Messaggero del Fato entro un orario prestabilito (indicato in "Informazioni di gioco"). Queste decisioni influenzeranno il tipo e numero di combattimenti che dovrà affrontare ciascuna Alleanza

• RISORSE

Esistono 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 raccolti dai territori produttivi conquistati durante la giornata.

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.

Le risorse ottenute dovranno essere stipate in gioco, all'interno dell'Alleanza, dove, se non sottratte, alle 20:00 di ogni sera saranno rimosse dallo staff, annotate nel registro e considerate definitivamente conquistate.

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.

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.

- **ASSEDI**

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.

- **VITTORIA**

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 (assedii, arene, missioni, 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. 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 componere 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 gioco. Interagisci con essi coerentemente con il background del tuo personaggio, sempre.

Magia

La magia è abbastanza rara in Aston Crown, soprattutto in combattimento. Come per ogni altro personaggio la caratteristica fondamentale di chi lancia incantesimi, miracoli etc. è l'interpretazione. Per interpretare un mago degno di tal nome non basterà urlare un incantesimo per ottenere l'effetto desiderato, a maggior ragione in battaglia. Restare nelle retrovie e nominare qualche formula non potrà sortire alcun effetto. Per essere un vero mago, insomma, saranno necessari studio, ingegno, dedizione, empatia con il mondo circostante. Un personaggio che ha la Vocazione Arcana deve innanzitutto interpretare i suoi poteri con gesti, formule ed effetti scenici. L'idea è che ogni incantesimo o miracolo dovrebbe essere un bello spettacolo da vedere: migliore e più potente è l'impatto scenico, maggiore sarà l'effetto dell'incantesimo. Come spiegato nei Pilastri non è consentito "descrivere" gli incantesimi, oppure utilizzare oggetti impropri per simulare quelli necessari (un pallone da basket non è una palla di fuoco). È invece accettabile comunicare all'avversario l'effetto che si intende ottenere tramite, ad esempio, una formula: "Potere dello spirito, immobilizza le gambe del mio nemico!". Tieni a mente che vale sempre la regola della vittima. Chi subisce l'incantesimo decide in quale misura subirne gli effetti interpretando al meglio la sua reazione e in ogni caso nessuno può ignorare lo stimolo di un giocatore (e un incantesimo è uno stimolo a tutti gli effetti), ma bisogna sempre avere una Reazione, anche se minima (vedi i Pilastri). La vittima sceglierà come giocare gli effetti della magia anche in caso di esito positivo. Potrà andare KO, scalarsi un punto ferita, rallentarsi, perdere l'uso di un arto, rimanere sotto shock, accecarsi, etc. Il tutto sempre coerentemente con la magia ricevuta.

Lo staff veglierà sulle risposte delle vittime nei confronti delle magie. Vogliamo maghi scenici, ma che si divertano. Qualora una vittima ignori o sotto-reagisca ad uno stimolo/magia bello e scenico, lo staff potrà farlo presente alla vittima ricordandole il pilastro del "far brillare".

Quindi l'esecuzione di un incantesimo è composta da tre componenti.

- Formula verbale (che suggerisce l'effetto desiderato e aggiunge atmosfera)
- Gesto (evocativo del tipo di incantesimo lanciato)
- Utilizzo di un effetto speciale per aumentare l'impatto scenico

N.B. Non si possono quindi lanciare incantesimi solo "chiamando" la formula a voce

Per lanciare un incantesimo durante la battaglia sarà necessario prendere alcuni accorgimenti.

Eseguire l'incantesimo (formula, gesto ed effetto scenico)

Rendere chiaro al bersaglio che sarà lui l'oggetto dell'incantesimo; è possibile chiamarlo ed indicarlo o puntargli il bastone contro.

L'ultima parola della formula deve essere chiara e deve suggerire l'effetto dell'incantesimo ma non comandare la reazione del giocatore, in accordo con gestualità ed effetti scenici. Ad esempio: "In nome degli spiriti delle sfere celesti, che il soffio di vento ti tenga lontano" mentre si agitano dei ventagli nella direzione in cui soffierà il vento.

Non esistono incantesimi "istantanei", tutti gli incantesimi devono essere eseguiti scenicamente in modo da essere comprensibili. Limitarsi ad indicare nemici urlando formule a raffica è un atteggiamento poco credibile che verosimilmente verrà trascurato dalla maggior parte degli altri giocatori. Il giocatore deve per forza reagire alla magia (che rimane uno stimolo) anche se realizzata con superficialità, ma ricordate che una reazione ad uno stimolo può essere anche una sonora risata in segno di scherno verso una magia che non ha impressionato nessuno. Nella pratica quindi resta inutile affannarsi ad urlare formule magiche una dopo l'altra senza prevedere una corretta e convincente impostazione scenica.

N.B. Non c'è un numero massimo di incantesimi che un Sapiente può lanciare in un giorno, ma per rendere credibile il gioco è ovvio che i sapienti non potranno trasformarsi in distributori di magie. Considera che un incantesimo è un evento importante, raro, scenicamente impegnativo e perderebbe il suo fascino se venisse ripetuto troppe volte al giorno.

Al contempo, magie che superano i limiti indicati qui di seguito, potranno essere lanciate solo un numero limitato di volte. Il numero verrà chiarito con stratagemmi in game dalla gilda che vi ha insegnato a superare tale limite.

La durata degli incantesimi suggerita è 30 secondi. Ma alcuni incantesimi, per loro natura, necessiteranno inevitabilmente di una durata maggiore; così come altri potranno durare di meno se poco convincenti. Come sempre, spetta alla vittima decidere, seppur quest'ultima resti comunque vincolata al pilastro del "far brillare".

• LIMITI DEGLI INCANTESIMI

- Sono “one Shot”, hanno un singolo effetto.
- Terminano una volta che il loro effetto si è verificato UNA volta.
- Hanno effetto su una sola persona alla volta (fatto salvo che il tuo incantesimo sia così scenico da convincere più persone a subirne gli effetti, come da “Victim Rule”).
- Non possono creare o resuscitare niente di “materiale” o di “vivo”.
- Non possono alterare il tempo o lo spazio.
- Non possono avere effetti assoluti (invincibilità, resistenza a tutti gli incantesimi, immortalità, resurrezione, etc.)
- Gli incantesimi possono essere solo offensivi, quindi contro un nemico. Così che sia la vittima a scegliere l'effetto dell'incantesimo (ad eccezione delle magie di cura spiegate nel paragrafo ad esse dedicato).
- Devono avere effetti realmente interpretabili (ad esempio non esiste una magia che trasformi il tuo nemico in un pollo)

Per potenziare un alleato con la magia, poichè non applicabile la “victim rule” (che invece si applica su tutte le magie offensive indirizzate verso un nemico) si dovrà effettuare un Rituale. Pertanto effettuando un rituale adeguato (si rimanda per le formule ritualistiche all'appendice 5 del Regolamento) in presenza di un Messaggero del Fato, l'arcanista potrà generare un effetto positivo su uno o più alleati (la riuscita del Rituale è sempre valutata dal Messaggero del Fato che comunicherà gli effetti in gioco).

• LE CURE

Un individuo può essere curato in tre modi: magia, alchimia o medicina. (Si veda appendice 9 per approfondimenti.)

CURA MAGICA: Cura completamente, ma un incanto di cura è un tipo di incanto molto complesso che richiede molte energie. Pertanto non è possibile curare più di un individuo ogni 10 minuti.

CURA ALCHEMICA: Cura completamente, ma è vincolata alla necessità di aver raccolto i Vim e aver preparato precedentemente le creazioni.

CURA MEDICA: I cerusici sono bravi a rattoppare ma la loro erudizione non porta a una cura totale: gli interventi dei medici da battaglia curano in genere di 2 punti ferita, ma dopo aver concluso l'intervento di cura (della durata di almeno qualche minuto) possono reimpiegare a volontà le loro arti.

• MAGIE MINORI E SUPERSTIZIONI

In questa sfera ricadono tutti gli incantesimi “minori” il cui effetto è esclusivamente di interpretazione come ad esempio gli incantesimi di divinazione, rituali sacri (matrimoni, battesimi, etc.), sogni premonitori, oppure piccoli effetti per stupire gli amici. Queste piccole magie “casalinghe” non possono emulare gli incantesimi dei veri maghi.

- PERGAMENE

Oltre agli incantesimi noti ai sapienti esistono anche formule magiche scritte i cui autori si perdono nelle pieghe della storia: sono le Pergamene. Solo chi ha la vocazione Arcana può utilizzare questi potenti strumenti magici, impugnando la pergamena con due mani e leggendo ad alta voce la formula in essa contenuta. Le pergamene hanno caratteristiche peculiari

Ogni pergamena è ad uso singolo, ciò vuol dire che una volta il suo potere è consumato per sempre. Dopo aver utilizzato una pergamena il suo utilizzatore dovrà strapparla di fronte a tutti rendendola così inutilizzabile.

Pergamene molto rare e potenti possono superare alcuni limiti imposti alla magia ordinaria (durata, bersaglio singolo, etc), anche se il suo utilizzatore non ha ancora imparato a superare quel limite.

Alchimia

Il mondo di Aston Crown è pervaso da molteplici energie, ma fra tutte quelle che assicurano il movimento del Grande Ciclo delle cose e che mantengono la realtà unita sono quelle dell'Entropia, dell'Etere, della Ragione, dello Spirito, del Vigore e del Vuoto (per una descrizione dettagliata, vedi l'Appendice 4 – i Vim).

I Messaggeri del Fato, antichi conoscitori di queste forze, sono in grado di estrapolare dalla realtà una stilla concentrata di queste energie, che una volta catturato in una piccola fiala di vetro, prende il nome di Vim.

Combinando tre dosi di Vim sarà possibile creare pozioni, filtri, veleni e distillati dai poteri stupefacenti. Il giocatore tenga a mente che sarà necessario trovare i Vim in gioco e avere a disposizione uno spazio di creazione con attrezzature adeguate (come mortai, ciotole, polveri, alambicchi, etc.) così da poter simulare davanti al Messaggero del Fato la creazione della pozione.

Se il MDF riterrà opportuno e in caso di successo, prenderà dal giocatore il Vim impiegato scenicamente per creare la pozione e darà in cambio una fiala scenica che il giocatore potrà utilizzare per i propri scopi in game.

Ogni alchimista segue un suo metodo personale, ma la creazione delle pozioni ha alcune regole comuni per tutti:

- è necessario un “tavolo da lavoro”
- bisogna utilizzare 3 Vim, in accordo con la Regola della Dominanza
- il processo di creazione di una pozione non dura meno di 5 minuti.
- non è possibile produrre più di 1 pozione all'ora.

Tavoli da lavoro: i più basici sono composti da un semplice mortaio e poco più, mentre i più elaborati possono vantare fiale, vetri, decantatori e distillatori.

Regola della Dominanza: quando si crea una pozione almeno 2 dei 3 Vim utilizzati devono essere dello stesso tipo e saranno loro a determinare il tipo di pozione prodotta. Ad esempio, per creare un veleno dovrò utilizzare almeno 2 Vim dell'Entropia (colore nero), mentre il terzo Vim potrà essere di qualsiasi tipo, purché non del tipo opposto ai Vim Dominanti, e potrebbe aggiungere una sfumatura all'effetto (Regola dell'Eco). Per proseguire con l'esempio precedente del veleno, utilizzando come terzo Vim quello del Vuoto, il risultato potrebbe essere un veleno di paralisi che prima di bloccare il bersaglio lo rende apatico. In altre parole se si intende creare una pozione con dominanza Entropia, si potrà creare una veleno di stordimento, una tossina di paralisi, un decotto soffocante ma non si potrà creare un filtro rinvigorente (per quello sarà necessaria una dominanza in Vigore).

Tali utilizzi sono da considerarsi solo degli esempi, quando il giocatore utilizza una qualità di Vim nel mescolare una pozione è invitato a immaginare anche effetti alternativi sempre finché questi siano in linea con la qualità del Vim dominante scelto.

Per gli effetti specifici di ogni qualità di Vim ti rimandiamo alla Appendice 4.

SOMMINISTRAZIONE

Sia che la somministrazione avvenga in maniera consapevole (come un filtro di cura richiesto da un ferito) sia nel caso che la somministrazione sia inconsapevole (come nel caso di un boccale di birra avvelenato) è bene ricordare che per ragioni di sicurezza la miscela della bevanda deve essere solo simulata e che il destinatario non deve bere realmente alcuna bevanda. Tuttavia il gesto di avvicinare la bevanda al volto dell'individuo o simulare di versare un liquido nel boccale di birra per avvelenarlo è comunque necessario e come sempre con un occhio al senso artistico della scena.

Dopo la somministrazione effettiva il giocatore si curerà di far capire gli effetti della pozione al destinatario possibilmente in gioco:

Esempio:

“Irragionevoli? Niente affatto. Certo che i tuoi bisogni sono una mia priorità! Infatti quasi mi dispiace averti offerto una coppa di vino con una piccola aggiunta di veleno asfissiante quando sei entrato. Avrei ascoltato le tue inutili pretese per ore.”

Oppure se necessario, facendogli recapitare un messaggio OG sussurrato o preparato su un foglietto di carta pergamena lasciato nella sua mano che attesti sinteticamente il tipo di veleno con cui è venuto in contatto (ad esempio: “Sei stato avvelenato - Effetto Soporifero”).

N.B. Anche per le pozioni e i veleni valgono le regole della Victim Rule. La creazione di pozioni con effetti benefici segue le regole per i Rituali (vedi capitolo a seguire). Dopo aver utilizzato una pozione o un veleno, la fiala dev'essere riconsegnata a un MdF.

Rituali

I rituali sono cerimonie codificate per ottenere qualcosa da entità superiori. Esistono rituali di diverse discipline arcane e di potenza e complessità variabile, che portano a risultati molto diversi tra loro, ma seguono tutti gli stessi principi di base. Per potenziare un alleato con la magia, poichè non applicabile la “victim rule” (che invece si applica su tutte le magie offensive indirizzate verso un nemico) si dovrà effettuare un Rituale. Pertanto effettuando un rituale adeguato (si rimanda per le formule ritualistiche all’appendice 5 del Regolamento) in presenza di un Messaggero del Fato, l’arcanista potrà generare un effetto positivo su uno o più alleati (la riuscita del Rituale è sempre valutata dal Messaggero del Fato che comunicherà gli effetti in gioco).

Ogni rituale segue i seguenti 5 passi:

- Separazione
- Creazione del Circolo
- Invocazione
- Offerta
- Richiesta

SEPARAZIONE

L’officiante e gli eventuali aiutanti si separano dal mondo sensibile con una o più tecniche: danza, canto, allucinogeni, incensi, mantra, maschere e via dicendo. In questo momento l’officiante tenta di mettersi in contatto con le realtà superiori.

CREAZIONE DEL CIRCOLO

Viene delimitata l’area del rituale utilizzando simboli ed elementi. Talvolta si coinvolgono i presenti, che possono unirsi al rituale con danze, suoni o preghiere.

Solitamente l’officiante usa prodotti per tingere, benedire o tracciare i partecipanti.

In questo momento si tracciano i glifi del rituale e si eseguono le movenze o ritualità apprese che determinano l’efficacia tecnica del processo.

INVOCAZIONE

Si fa poi appello alla forza superiore cui ci si rivolge, che sia una divinità o il flusso stesso della magia, un essere elementale o una pletora di antenati e si richiede il suo intervento.

OFFERTA

In questo momento si paga il prezzo del rituale, offrendo qualcosa in base alla difficoltà della richiesta e a chi viene rivolta: dalle più semplici erbe o spezie, fino ad arrivare al sacrificio di vite umane.

RICHIESTA

Infine l’officiante richiede l’effetto desiderato e il Messaggero del Fato, in base alla realizzazione del rituale, comunicherà l’esito.

- **MATERIE PRIME**

Le Materie Prime sono oggetti di varia natura che vengono utilizzati durante le fasi di Separazione e Offerta dei rituali. Ogni rituale specifica quale Materia Prima utilizzare. Possono essere portate all'evento dai giocatori o acquistate dai mercanti in loco, ma alcune di queste saranno vietate o introvabili in alcuni campi e facilmente disponibili in altri (ad es. una materia prima necromantica sarà introvabile nel campo della Sacra Alleanza, ma facilmente reperibile nel campo della Chimera).

- **GLIFI**

Un glifo è un'espressione grafica del potere ritualistico. Un simbolo o una figura geometrica all'interno del quale si svolge il rituale. Maggiore la difficoltà, più articolato il glifo.

Ogni glifo viene preparato creando sul terreno la figura richiesta dal rituale tramite strisce di stoffa di un colore attinente al ramo arcano scelto (ad esempio un rituale druidico di primo livello potrebbe prevedere la creazione di una spirale, con strisce di stoffa verdi, bianche o marroni) ed ha un epicentro (ovvero un centro del disegno che a volte non coincide con quello intuitivamente percepito), in cui dovrà essere posto il bersaglio del rituale.

I Glifi variano in base al ramo e al livello di difficoltà, ma non in base al rituale stesso. Ad esempio, il Glifo da utilizzare per tutti i rituali di Guarigione di primo livello è il cerchio.

- **UNICA**

Gli Unica sono elementi specifici di alcuni rituali più potenti. Alcune cerimonie infatti dispongono di passi, oggetti, parole o movenze specifiche di quel rituale e non hanno una collocazione specifica nelle fasi.

- **IMPARARE NUOVI RITUALI**

Alcuni rituali sono di comune conoscenza, li troverai nel Compendio, ma tutti gli altri si potranno apprendere solo in gioco tramite lo studio presso alcuni sapienti, o scovando pergamene nascoste o completando alcune Missioni.

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

Ricorda che i Messaggeri del Fato, pur essendo presenti ad ogni Rituale in qualità di arbitri, sono personaggi non giocanti e non hanno alcun ruolo in questo insegnamento.

Esempio di rituale (1):

Vanudio vuole celebrare un rituale di primo livello di Divinazione. Traccia un triangolo per terra con una stoffa azzurra (Creazione del Circolo), poi si mette a ruotare gli occhi, fingendo una trance (Separazione). Urla: "Potenze celesti, assecondate la mia richiesta e svelate il mistero!" (Invocazione) e poi: "Indicatemi dove è stata nascosta la Mirabilia della Sacra Alleanza!". Il Messaggero del Fato esamina il rituale: non c'è stata Offerta, la Separazione e la Creazione del Circolo sono stati invertiti e l'impatto scenico non è stato di alto livello. Decide quindi che il rituale è fallito e senza proferire parola, incrocia le braccia.

Esempio di rituale (2):

Prutok decide di svolgere un rituale di primo livello di Druidismo e si assicura la partecipazione di alcuni membri della sua Alleanza. Li avvisa che quando saranno portati nel Circolo dovranno muoversi con gesti irosi, fino al completamento del rituale. Per prima cosa (Separazione) chiude gli occhi e da sola intona un breve canto. Poi (Creazione del Circolo) dispone una striscia verde di stoffa sul suolo e traccia una spirale, fissandone un'estremità con un pezzo di roccia bianca e piazzando altre pietre ogni due passi. Infine dispone i suoi aiutanti vicino alle pietre e nel momento in cui disegna un cerchio con l'argilla sulle loro fronti, questi iniziano a muoversi nella maniera prefissata. Prutok si sposta al centro della spirale e (Invocazione) ad alta voce declama: "Spiriti della foresta, udite le mie parole, pronunciate con rispetto. Spiriti del lago, osservate le intenzioni nel mio cuore, esposte con candore". Estrae quindi delle piante secche di menta dalla sua borsa (Offerta) e le sbriciola tra le sue mani, per poi farle disperdere al vento con un soffio. Riprende a parlare (Richiesta), dicendo: "Accettate la mia offerta e donatemi la forza dell'orso, affinché possa difendere i miei amici come se fossero i suoi cuccioli e scendere in battaglia con la vostra benedizione!" e finite le sue parole i suoi amici lanciano un urlo gutturale. Il Messaggero del Fato presente giudica il rituale in base all'impatto scenico e ai materiali utilizzati e alzando le braccia al cielo consegna il suo responso "Il tuo sangue ribolle e la tua richiesta è stata accettata: nessun o potrà placare la tua sete di sangue fino alla fine dello scontro, resisterai facilmente alla maggior parte dei colpi ricevuti e nessun incanto o magia potrà annebbiare la tua mente: finito lo scontro subirai però in un solo momento tutti le ferite ricevute e se sopravvivi verrai colta da un'indicibile stanchezza".

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. Tante altre le scoprirai in gioco così come il modo per aderirvi.

Questo regolamento è stato progettato e realizzato in collaborazione con



chaosleague.org

Appendice 1

Creazione Personaggio Assistita

In Aston Crown non esistono Schede Personaggio, abilità o skill di gioco, dovrai fare affidamento sulle tue capacità nel combattimento o nell'interpretazione, facendo riferimento al pilastro "la narrazione è vietata: credi solo a ciò che vedi".

I vincoli legati all'utilizzo di equipaggiamento o al possesso di abilità arcane sono pochissimi e dipendono esclusivamente dalla propria vocazione (vedi la sezione "Vocazioni"), per il resto la crescita del personaggio dipenderà esclusivamente dalle tue capacità.

Il testo che segue vuole essere un aiuto a chi si avvicina per la prima volta ad un gioco di ruolo e non è in nessun modo vincolante per il giocatore

Ogni personaggio è composto da una serie di elementi che potrai scegliere liberamente. Pensali come mattoncini con i quali costruire un tuo alter ego unico e personalizzabile.

Gli elementi sono questi:

Attitudine - Cerchia - Background - Alleanza - Fratellanza - Vocazione - Mestiere - Presentazione

• ATTITUDINI

Le attitudini sono i modi di essere di un personaggio, una via di mezzo tra il modo in cui affronta la vita e il suo carattere. Cosa lo spinge ad andare avanti? Non sono delle classi, sono dei modi di pensare e di agire e sono compatibili con qualsiasi vocazione. Scegli tra tutte l'attitudine che sembra più adatta al personaggio che hai in mente o lasciati ispirare dalle attitudini per creare il tuo personaggio.

Ogni Attitudine ha un NOME, un MOTTO, dei TASK e un DILEMMA.

NOME: è il nome dell'Attitudine e ne riassume il concetto.

MOTTO: in breve riassume il senso di quell'Attitudine.

TASK: sono attività e spinte consigliate per aiutarti a interpretare al meglio il tuo personaggio. Sono i modi di essere che lo rendono ciò che è. Cerca di metterli in pratica ogni volta che puoi durante il gioco, sono pensati per creare storie e per permetterti di dare vita al tuo personaggio.

DILEMMA: tutti hanno delle domande importanti a cui cercano di dare risposte nella propria vita. Il Dilemma rappresenta la domanda a cui il tuo personaggio sta cercando di dare risposta. Non è un problema a cui si può trovare una soluzione univoca e definitiva, è più che altro il dilemma morale che lo tormenta. Durante il gioco fai in modo che il tuo personaggio cerchi una risposta a questo dilemma: ti aiuterà a interpretare il tuo personaggio, a renderlo più reale. Tutti inseguiamo delle risposte nella vita, no?

LISTA DELLE ATTITUDINI

Alleato

La forza è nel gruppo. Quando siamo insieme nessuno può fermarci.

Task

Conosci più persone che puoi e trova tra di loro dei compagni di cui puoi fidarti. Credi e sostieni un progetto condiviso con altre persone.

Dai la tua parola, rispettalà a ogni costo.

Dilemma:

Un progetto è più importante delle singole persone che lottano per realizzarlo?

Difensore

Voi andate, qui ci penso io.

Tasks:

Se qualcuno è in difficoltà o ha un problema aiutalo anche se ti costerà. Prendi le tue decisioni col cuore, non con la logica.

Crea un momento di intimità e parla a quattr'occhi con le persone dei loro problemi.

Dilemma:

Anche chi lotta contro di te merita aiuto certe volte?

Idealista

Il mondo ha bisogno di guide che propongono visioni.

Tasks:

Ispira gli altri con il tuo esempio. Condividi il tuo sogno con gli altri.

Pensa sempre in prospettiva e fai piani per il futuro.

Dilemma:

Le idee sono più importanti della vita delle persone?

Cercatore

Non è la vetta che viene conquistata, ma noi stessi.

Tasks:

Spingiti più in là nell'esplorare un luogo, una disciplina o una persona. Documenta le tue scoperte su un diario o un quaderno.

Pensa in prospettiva, occupati anche del futuro.

Cerca sempre nuove esperienze per metterti alla prova.

Dilemma:

Fin dove sono disposto a spingermi per ottenere ciò che voglio?

Creatore

Siamo ciò che siamo in grado di creare durante la nostra vita.

Tasks:

Costruisci qualcosa con le mani, con il cuore o con la mente.

Osserva ciò che ti circonda e trova qualcosa che puoi migliorare, applicati per migliorarla. Se qualcosa non funziona come deve, sistemala.

Dilemma:

Esiste qualcosa che sia più importante del retaggio che lascerai a chi verrà dopo?

Saggio

La Conoscenza è ciò che resta dopo che abbiamo dimenticato ciò che abbiamo studiato.

Tasks:

Parla con le persone e rifletti con loro sulle questioni importanti.

Condividi la tua conoscenza con altre persone, trova il tempo di insegnare qualcosa agli altri.

Racconta una storia o una leggenda della tua cultura di appartenenza.

Dilemma:

La verità è più importante della tua vita? Condividere la tua conoscenza è un modo di vivere per sempre?

Sconsiderato

La ragione sa molte cose, ma la follia ne sa una più grande.

Tasks:

Fa qualcosa che gli altri non si aspettano, sorprendili. Accetta un ordine, poi disobbedisci.

Mettiti in pericolo senza una vera ragione.

Dilemma:

La tua felicità è più importante di quella degli altri?

Ribelle

Non sempre un ribelle può cambiare il mondo. Ma il mondo non cambierà mai un ribelle.

Tasks:

Trova qualcosa che vuoi cambiare, impegnati perché ciò avvenga.

Parla con gli altri e convinci più persone che puoi che c'è bisogno di un cambiamento. Non accettare mediazioni o patti. O tutto o niente.

Dilemma:

Nel mondo che vuoi costruire c'è spazio per tutti?

- **CERCHIE**

Le Cerchie sono gruppi di persone che pur appartenendo a diverse Alleanze e Fratellanze hanno interessi in comune. Sono gruppi che si incontrano per portare avanti un'attività o un hobby indipendentemente dalla fazione per cui hanno scelto di lottare. Oltre alle cerchie già esistenti (i giocatori di dadi, i bevitori, etc..) se ne potranno creare di nuove durante il larp: basta trovare membri che ne vogliano fare parte.

- **BACKGROUND**

Il Background del tuo personaggio o della tua Fratellanza non è obbligatorio, ma è una parte fondamentale del tuo personaggio. Dov'è nato? Che esperienze ha vissuto prima di entrare in gioco? Qual'è la sua storia?

Arricchisci la storia del tuo personaggio scrivendo un Background di massimo 2.000 caratteri e invialo via mail agli organizzatori, potranno usarlo per creare trame e quest ad hoc per te e il tuo gruppo. Puoi anche scrivere il Background della tua Fratellanza (2.000 caratteri max) in accordo con gli altri giocatori. È possibile avere solo un Background per ogni Fratellanza.

- **MESTIERE**

Il mestiere è il modo in cui identifichi quello che il tuo personaggio fa nella vita. Non ha ricadute pratiche in gioco, ma ti aiuta a definirti e a far capire agli altri giocatori come vuoi essere visto e che tipo di personaggio vuoi interpretare. Ranger, Guida, Legionario, Pirata, Mercenario, Mercante, Stregone, Sacerdote, etc. sono alcuni dei mestieri che puoi usare per definirti. Usa un termine che sia comprensibile a tutti e che sia rispettoso del tuo personaggio.

- **PRESENTAZIONE**

La presentazione del tuo personaggio è una frase che puoi dire quando ti presenti a qualcuno in gioco e che racchiude tutte le informazioni indispensabili per permettere a chi ti sta di fronte di capire immediatamente con chi ha a che fare. È una specie di scheda del personaggio in miniatura.

Componi la tua Frase di Presentazione in questo modo e cerca di memorizzarla:

Mi chiamo [NOME] sono un [MESTIERE] [ATTITUDINE] che combatte per [ALLEANZA] nella Fratellanza di [FRATELLANZA]

Es.: *Mi chiamo KUNTAH, sono un MERCENARIO IDEALISTA che combatte per l'OMBRA nella fratellanza dei PELLEVERDE*

Appendice 2

Ambientazione e Fazioni

• KANDOLIAN LA TERRA DEL SOGNO

La leggenda della Corona di Aston non è altro che un antico mito narrato in diverse lingue e a cui furono date differenti interpretazioni nelle varie culture. Secondo la leggenda, così come tramandata, i Grandi Quattro Monaci sarebbero gli alfieri semi-divini di una realtà più grande che alberga in una landa creduta mitica: Kandolian.

Si sa questo e nulla più...

Ognuno degli attuali grandi sovrani delle diverse Alleanze ha sognato parte di quell'antico mito e, seguendo le profetiche parole dei propri sogni, è riuscito a trovare una via che lo portasse nella terra della leggenda, alcuni hanno navigato per rotte impossibili altri hanno trovato sentieri fatati ed altri ancora hanno creato portali con il potere della magia. Una cosa è certa, per raggiungere Kandolian sono serviti una volontà ferrea, determinazione ed potere straordinario.

Una volta raggiunta la destinazione, la trepidazione era incontenibile.

Ma anziché incontrare i personaggi della Leggenda, mitici angeli, demoni o divinità, essi si ritrovarono soli, in una terra rigogliosa. Avvolto nella vegetazione si intravedeva un antico tempio circondato da rovine di una antichissima città, che rinominarono Astonia in omaggio all'antico sogno, ma ciò che fece gelare il sangue nelle loro vene erano le figure di due opprimenti roccaforti che si stagliavano all'orizzonte. A differenza della città e del tempio, i due castelli sembravano non aver sofferto del tempo trascorso. , pronti per essere utilizzati e inquietantemente vuoti. Una ulteriore e portentosa scoperta fatta in quel periodo consisteva nell'assenza della morte, tutto nelle terre di Kandolian sembrava impervio al passare del tempo. Tutti gli uomini che abitano quei luoghi non invecchiano e non muoiono, neanche in seguito ad orribili ferite. Tuttavia il processo di guarigione non è uguale per tutti ed è ancora un mistero il perché in alcune situazioni la morte si ricordi di quel mondo calando la sua falce. Inoltre, alcuni uomini, che ormai si consideravano immortali fecero ritorno nelle proprie terre di origine, solo per scoprire a proprie spese che vecchiaia e morte calavano nuovamente su di loro non appena abbandonata Kandolian.

Le diverse popolazioni che a poco a poco si insinuarono a Kandolian, con le loro differenti ideologie e lasciati senza regole in una terra così ricca di sostanze preziose, ci misero poco a litigare, ed il litigio divenne violenza e poi fu guerra. Gli uomini si raggrupparono in due schieramenti e presto si insediarono all'interno di quelle cinte murarie che sembravano attendere solo l'inizio della guerra.

Uomini ardenti di passione e bramosi di gloria scelsero la rocca più arcigna che rispecchiava la loro irrefrenabile ricerca di potere sul mondo e sugli altri.

Uomini votati all'abnegazione, si ritrovarono a costruire la loro comunità nella rocca più austera e dotata della più essenziale robustezza, le cui caratteristiche rispecchiassero il loro animo puro e sincero.

Eppure altri uomini, disinteressati alle ideologie ma solo alla ricerca della estasi violenta dello scontro non si unirono a nessuna delle due fazioni, ma si dispersero nei boschi abbandonandosi ai propri istinti ferali.

Infine ci furono uomini che videro profitto nella crisi e si insediarono nelle rovine di Astonia alla ricerca di artefatti e oggetti preziosi fondando e rianimando un'irrequieta città che si riempì presto di mercanti ed imbrogliatori.

I nuovi abitanti di Kandolian avevano popolato quella terra, un tempo abitata solo da alcuni curiosi individui

privi di brame e voglia di sfruttare le enormi quantità di risorse e misteriosi artefatti, appartenuti ad una civiltà ormai scomparsa.

Gli autoctoni di quella terra, i cosiddetti “Messaggeri del Fato”, non sembravano avere nulla di divino e apparivano come persone normali, o spesso persino come dei sempliciotti poveri di spirito.

I primi Signori che hanno reclamato questo mondo non sono riusciti ad ottenere informazioni su di esso, carpando ben poche informazioni dagli autoctoni.

I sovrani decisero di essere stati scelti come Primi Eletti di Aston per guidare il proprio popolo e reclamare quanto promesso nel sogno.

Decisero che per volere del Fato, loro erano stati scelti come Prime Guide, ma compresero presto che le misteriose leggi di quella terra imponevano che, l'ultimo giorno di ogni Ciclo di Kandolian, la loro autorità sarebbe stata messa in discussione, dagli stessi popoli che avevano guidato fino a quel momento. Il ciclo kandoliano, con le sue leggi naturali, si ripete in eterno, nonostante in molti abbiano provato a spezzarlo.

In una grande cerimonia di votazione, ogni fazione avrebbe dovuto scegliere se mantenere il vecchio sovrano o selezionarne uno nuovo.

Ma quali sono i motivi per cui le diverse genti dovrebbero aver deciso di giungere in quella terra straniera?

Alcuni di loro potrebbero aver seguito l'interesse di avere la possibilità futura di governare Kandolian, in quanto mondo paradisiaco e ricco di risorse.

Altri di loro possono aver deciso di giungere a Kandolian poiché rappresenta un Valhalla per chi è spinto dalla foga di combattere per l'eternità senza mai morire in modo definitivo.

Allo stesso modo, i più dotti e saggi hanno colto l'occasione per poter studiare e attingere all'infinito sapere che potrebbe celarsi dietro un mondo del genere.

Altri ancora, spinti da un senso di etica cosmico, potrebbero aver deciso di indagare ed eventualmente combattere la presenza maligna del Monolite, di cui parlavano i miti, sebbene non ve ne sia stata trovata alcuna traccia. Esso si racconta essere come una massa cancrenosa di pura malvagità che infiltra quella terra, o almeno questo afferma la Leggenda.

“Da quando sono qui, ho visto più volte quegli strani individui, i poveri Messaggeri del Fato, messi alle strette e torturati dai terribili nuovi abitanti di questo posto. Tuttavia, la loro curiosa reazione non sembrava essere quella di una qualsiasi altra creatura vivente.

Sembravano incapaci di provare sofferenza, nonostante le ferite inferte che spesso li portavano anche alla morte. Una morte effimera, della breve durata, poiché poche ore dopo ritornavano a vagare nelle stesse spoglie mortali per queste terre. Oh... Mi mettono i brividi quei basculanti gusci vuoti. In momenti normali sembrano essere come tutti gli altri, ma quando vengono minacciati o interrogati sulla natura di questo luogo, si ricacciano in un torpore tale da sembrare delle carcasse.

Uno di loro mi ha anche salutato una volta. Abbiamo parlato! Ci siamo presentati, sembrava gioviale e incuriosito dal mio strumento musicale.

Beh, sai che è successo poco dopo? in un'altra parte di Kandolian, uno di loro mi ha salutato pronunciando il mio nome, e sembrava sapere le stesse cose che sapeva quell'altro.

Ma forse sono semplicemente stato vittima dell'ennesimo scherzo

Che rabbia!”

-Memorie del Grande Bardo Gnoblin il Bello.

Sacra Alleanza

Al mondo ci sono tre tipi di persone: le pecore, i lupi e i cani da pastore.

Ci sono persone che preferiscono credere che il male non esista e se mai esso si affiancasse alla loro porta non saprebbero come difendersi: quelle sono le pecore.

Poi ci sono i lupi, subdoli predatori che usano la violenza per sopraffare i deboli.

E infine ci sono quelli a cui il proprio dio ha concesso il bisogno incontenibile di difendere il gregge.

Questi individui sono una specie rara nati per affrontare i predatori: i cani da pastore.

Qui non alleviamo pecore.

In questo luogo si riuniscono tutti i cani da pastore del proprio gregge, tutti gli uomini benedetti dalla Luce dell'Aurora.

Ogni giorno da questa fortezza del bene si odono canti cavallereschi per ricordare propri Giuramenti.

Ma a volte può capitare che un grande impeto religioso possa portare a degli eccessi dissennati.

Quando la materialità rappresentativa del sacro viene anteposta a una vita considerata di poco valore, allora da una grande luce possono nascere delle ombre.

ABITANTI DEL LUOGO: tutti coloro che sono votati a codici di nobiltà basati sull'abnegazione. Paladini, benefattori, martiri. Ma anche inquisitori, invasati, zeloti e cacciatori di streghe.

“Girovagando per le terre di Kandolian, mi sono ritrovato in un luogo ameno quanto curioso. Vi abitano Cavalieri coraggiosi e fanciulle dalla voce da usignolo.

Durante una notte tempestosa, ho potuto scorgere la bontà di alcuni uomini di assoluta onestà e rettitudine che si erano buttati a terra sopra una pozzanghera in una valle di fango per impedire a una giovane fanciulla di sporcarsi le scarpette...

Ahahah che idioti! Non avevo mai visto nulla di più ridicolo in tutta la mia vita. Ma quando ho iniziato a ridere sguaiatamente, ho sputato metà della mia bevanda sulla faccia di un vecchio signore vestito con abiti dorati.

Alcuni uomini devono aver creduto che mi stessi prendendo gioco di lui. Si sono alzati e mi hanno chiesto di seguirli. Quando ho visto che erano della Santa Inquisizione, in un attimo di distrazione, mi sono dileguato nell'ombra.

Quegli uomini non sembrano scherzare e i loro interrogatori non ti lasciano mai tutto intero! Posso anche fare a meno di qualche dito, un pollice, un indice... ma ci sono altre parti del corpo da cui non posso separarmi.”

-Memorie del Grande Bardo Gnoblin il Bello.

Chimera

La tentazione del potere è la più diabolica che possa essere tesa agli uomini, se i nefandi signori dei Demoni osarono proporla nei secoli perfino al più pio dei profeti.

Con Lui non vi riuscirono, ma riescono con i suoi seguaci.

Dal silenzio delle tenebre, si riuniscono i servi della passione. Superbi succubi della lussuria, della gola, della vendetta, dell'ira e dell'invidia. Ogni sfumatura di questo luogo è un'emanazione di perdizione voluttuosa verso i livelli più bassi alla quale la mente di un essere vivente può arrivare. La corruzione e la ricerca del potere in ogni sua forma ha consumato chi in un modo chi in un altro, tutti gli abitanti di questa rocca.

Alcuni di loro sono progenie di stirpi corrotte e il loro sangue è nero come quello di tutta la loro razza. Altri sono i Reietti, coloro che hanno voltato le spalle all'ordine di cui facevano parte per abbracciare l'assolutismo.

Così come da una grande luce possono sorgere delle ombre, anche in un campo arido può fiorire qualcosa. Dunque anche un essere ritenuto corrotto può avere un codice d'onore o può avere un grande fervore religioso, tale da anteporlo alla

propria vita.

Abitanti del luogo: tutti coloro che vivono seguendo le passioni e ricercano il potere. Chi vive di assoluti, chi cerca vendetta, egoisti che antepongono i propri interessi a quegli altrui. Covo perfetto per l'edonismo, la tirannide e il sopruso. "Credo che mi abbiano drogato giù in città. Lei era una dea: un'avvenente ballerina dai pomi dorati e dal grembo fruttifero, devo giustificare altro?"

Mi sembrava strano che una donna di questo genere potesse offrirmi da bere, per quanto il mio fascino di bardo fosse indiscusso...

Beh, quando mi sono svegliato ero in cima ad un altare.

Ad incombere sopra di me, un uomo nudo, dal volto coperto con una maschera di legno che stava agitando un coltellaccio per nulla raccomandabile, gridando frasi che non riuscirei a ripetere nemmeno se le riascoltassi altre mille volte.

Urlai come un ossesso lanciando la mia arpa dritta sugli attributi scoperti di quello zelota urlante, che si afflosciò come un'esca.

Mentre scappavo terrorizzato, attorno a me vidi un vortice di pura degenerazione.

Tra quelle masnade di adoratori urlanti, edonisti, mangiatori polli dalla pancia gonfia e avvenenti succubi che assistevano allo spettacolo, giuro di aver intravisto anche degli orribili mostri dalla pelle verde che divoravano la carcassa di un poveraccio che potevo essere io!

Fuggii da quel postribolo di perdizione. Fa attenzione in locanda, e non farti mai offrire da bere da donne con la malizia negli occhi, potresti essere ben più sfortunato di me...

Dannazione! Dov'è finita la mia arpa?"

-Memorie del Grande Bardo Gnoblin il Bello.

L'Antica Via

"Tutti prima o poi moriremo, ma credi che la vita sia priva di valore? Che essere venuti al mondo non abbia alcun significato? Pensi lo stesso del sacrificio dei nostri guerrieri, dei nostri antenati?"

No, non è così! Saremo noi a dare un significato alla morte dei nostri sfortunati e valorosi caduti. Solo i vivi possono ricordarli.

Noi moriremo qui e affideremo il nostro Significato a coloro che resteranno in vita!"

In questo luogo selvaggio si riuniscono tutti coloro che seguono i dettami dell'Equilibrio della Natura, del Druidismo e dello Sciamanesimo.

Gli abitanti vivono seguendo le Tradizioni della propria gente e un proprio codice.

I più spirituali sono veneratori della Vita e della Morte, degli Elementi, della Terra e dei grandi Spiriti dei propri Antenati.

I più belligeranti, preferiscono più di tutto una morte onorevole... Ma anche schiacciare i nemici, inseguirli mentre fuggono e ascoltare i lamenti delle femmine.

Si vive venerando i propri avi e seguendo le leggi del branco e del più forte.

Abitanti del luogo: tutti coloro che venerano la Forza fine a se stessa o il potere ancestrale degli elementi, della natura, degli spiriti o degli antenati.

Chi disprezza la magia arcana per accogliere la magia scaturita dalla natura.

"Stavo passeggiando fuori dalla città, godendo dei lussureggianti scenari che caratterizzano quella terra incantata, quando mi ritrovai accerchiato da dei bruti minacciosi con la faccia coperta di sterco: Chiusi gli occhi implorando per la mia vita. Avevo anche delle monete in tasca e le cedetti senza pensarci due volte.

A quel punto si fece avanti il più nerboruto di loro che, esprimendosi in modo gutturale, si vantò di essere chiamato il Grande Porco, sciamano di una strana tribù.

Non stetti ad ascoltare il resto, poiché il suo odore era così pungente da avermi già stordito prima ancora che le sue mani pelose potessero ghermirmi.

Capii dall'espressione di quei selvaggi che del denaro non gli interessava poi molto e che il loro intento era solo quello di divertirsi

con un povero bardo.

Dopo essere stato incaprettato e portato al loro insediamento, fui scaraventato in un'arena e costretto a battermi con un altro poveraccio smagrito, catturato prima di me per il divertimento di quegli ominidi urlanti.

Ovviamente persi lo scontro in alcuni attimi. Prima di ricevere il colpo di grazia mi genuflessi davanti al loro re, colui che chiamavano Re Grasso, implorandogli di risparmiarmi. In cambio avrei cantato e suonato per lui.

Forse avrei preferito la morte all'umiliante destino che mi riservarono. Fui costretto a bere fino ad ubriacarmi e poi a suonare. Se avessi sbagliato un accordo, il Re Grasso mi avrebbe fatto tagliare la testa.

Poi il livello di difficoltà aumentò e fui costretto a suonare cavalcando un maiale, e infine anche il maiale fu fatto ubriacare.

Scappai nel cuore della notte senza voltarmi.

Fa attenzione nella pianura, quei bruti sono sempre in agguato.”

-Memorie del Grande Bardo Gnoblin il Bello.

La Città di Astoria

“Le persone che ho visto durante la mia vita erano tutte uguali. Ubriache di vino, ubriache di donne, ubriache di Dio, della famiglia, del re, dei sogni, dei figli... Tutti si sono ubriacati di qualcosa per poter tirare avanti. Erano tutti schiavi di qualcosa.”

In questo luogo di infima morale, si cerca continuamente di racimolare qualche pezzo d'oro per poi sperperarlo subito nel gioco, nel vino e in altri piaceri. L'unico dio degli abitanti che si stanziavano in questo luogo è la moneta. Il giusto e lo sbagliato non hanno significato, l'importante è arrivare al guadagno finale. La città è un luogo comune a tutti e presenta diverse strutture di ritrovo e zone franche, come la Locanda o i vari banchetti dei mercanti. Sebbene alcuni quartieri siano meno raccomandabili è comune uscirne con interessanti artefatti e rari oggetti da collezione, ovviamente pagandone il giusto prezzo.

Gli abitanti di tutti i regni possono mercanteggiare o gozzovigliare in Città giorno e notte.

Ma questo borgo è anche un vero e proprio accampamento con delle mura e un proprio ordinamento, regolato dai suoi abitanti. Ci sarà una guardia cittadina: delle sentinelle sempre in allerta e pronte a mantenere l'ordine.

Abitanti del luogo: Borghesi, Mercanti, Artigiani, Esploratori, Cercatori di fortuna, Collezionisti, Mercenari, Briganti e Pirati.

“Ero a bere in taverna e ad assistere al grottesco spettacolo messo in scena da alcuni pirati che vivono in città. Erano fecciosi, ubriachi e dai denti marci e deridere la loro esibizione stava rendendo piena la mia giornata.

Ma quando misi una mano nella mia scarsella per tastare la mia arpa notai con sgomento che era sparita.

Qualcuno mi aveva appena derubato mentre ero distratto a deridere quei pirati deformi.

Non feci che un paio di passi guardandomi attorno nell'area dei mercanti, che vidi la mia arpa messa in vendita assieme a della chincaglieria, da un lercio uomo con un turbante. Mi avvicinai per puntualizzare che quell'articolo fosse di mia proprietà e che quell'uomo fosse un ladro venuto a mettere le mani nelle mie tasche pochi secondi prima. ‘Prova a dimostrarlo’ rispose quell'uomo lercio e dal ghigno sornione. Se fossi stato più ardito e possente di certo mi sarei fatto giustizia da solo. Ma avendo altre qualità, mi limitai ad andai dalle guardie cittadine, chiedendo loro di fare giustizia.

Ma mi dissero che non avevo prove e che quell'uomo non era stato colto il flagrante e quindi si scostarono da quella richiesta lasciandomi solo.

Tutte balle! Se fossi stato un nobile o un personaggio più influente, di certo sarebbero intervenute in mio aiuto, e quell'uomo lercio sarebbe finito a contarsi le dita dei piedi in una cella.

Al diavolo! Per quale motivo sono costretto a pagare 5 monete d'argento per riprendermi la mia arpa appena rubata.

Ah... Che sciocco, la mia arpa ne valeva almeno otto.”

-Memorie del Grande Bardo Gnoblin il Bello.

Appendice 3

Cicatrici e Colpi Epici

CICATRICI

Quando sei KO quella scena o battaglia per te è finita, a meno che tu non riceva una cura (sia magica che non, come descritto nel paragrafo “Le Cure “). Semplicemente devi aspettare che termini lo scontro per rimetterti in sesto, successivamente il tuo personaggio vedrà le proprie ferite rigenerarsi e potrai simulare un graduale miglioramento delle sue condizioni fisiche nelle tempistiche che ritieni più consone alla situazione. Ricorda di continuare ad interpretare anche quando sei KO e per tutto il processo di guarigione!

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 impegnarti!

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.

Appendice 4

I vim

In questa sezione troverete più informazioni riguardanti le caratteristiche e le sfere di influenza di ogni Singola qualità di Vim.

Si sottolinea che le fiale contenenti le polveri di Vim non devono essere svuotate, dissipate o danneggiate e che vanno riconsegnate ai Messaggeri Del Fato al termine della scena di creazione così come sono state ricevute (è possibile però interagire con le polveri a patto che poi le si rimetta all'interno del contenitore di vetro per permettere usi futuri).

Allo stesso modo le fiale contenenti i filtri/veleni che consegnano i Messaggeri Del Fato non devono essere spillate davvero nella bevanda delle proprie vittime ma servono unicamente a permettere la simulazione della scena di avvelenamento o assunzione con liquido verosimile e dare alla vittima la possibilità di accorgersene.

Ricordiamo che la sezione “Creazioni con questa Dominanza” è da considerarsi come semplici linee guida: essa contiene esempi di possibili creazioni con un dato Vim e non una lista chiusa.

ENTROPIA COLORE NERO

Esso governa la morte, il decadimento, il disfacimento e la corruzione in ogni sua forma.

Creazioni con questa Dominanza:

- Veleni e Tossine
- Elisir debilitante (debolezza)
- Filtro del Rallentamento

Vim Antitetico:

Vigore

Regola dell'Eco:

Sfumatura caratteriale di cinismo, lieve forma di autolesionismo sociale e non

ETERE COLORE GIALLO

Esso governa la forma ectoplasmatica che compone i defunti, gli spettri, e dei fantasmi in generale.

E' tramite esso che avvengono esorcismi di spiriti, comunicazioni con antenati custodi.

Creazioni con questa Dominanza:

- Decotto del traghettatore (parlare con un defunto)
- Vista della morte (permette di vedere e talvolta interagire con i morti)
- Filtro dell'incorporeità (permette di poter ferire creature incorporee)

Vim Antitetico:

Vuoto

Regola dell'Eco:

Sfumatura caratteriale fatta da lunghi sguardi silenziosi, lievi paranoie, sensazione di sentirsi osservati e/o seguiti

RAGIONE COLORE BLU

Esso governa la ragione, la logica, il mondo arcano dei maghi, l'ingegno, la conoscenza e l'erudizione di ogni campo.

Creazioni con questa Dominanza:

- Filtri per la concentrazione
- Distillati per la lucidità o sobrietà.
- Pozioni di Charme
- Pozione di resistenza allo Charme

Vim Antitetico:

Spirito

Regola dell'Eco:

Sfumatura caratteriale di distacco emotivo e logicità calcolatrice

SPIRITO COLORE VERDE

Esso governa il terzo occhio, l'intuito, la saggezza, la spiritualità e l'illuminazione in ogni sua forma.

Creazioni con questa Dominanza:

- sostanze allucinogene
- elisir di illuminazione
- filtri della calma

Vim Antitetico:

Ragione

Regola dell'Eco:

Sfumatura caratteriale di serenità, mitezza o lieve fuga mentale

VIGORE COLORE ROSSO

Esso governa la vita, la guarigione, la trasformazione, la fertilità, l'estasi e la furia delle passioni.

Creazioni con questa Dominanza:

- Filtri di Cura
- Pozioni della Frenesia
- Decotto della fertilità

Vim Antitetico:

Entropia

Regola dell'Eco:

Sfumatura caratteriale attiva, dinamica, energica

VUOTO
COLORE BIANCO

Esso governa l'idea di interruzione, di stasi, di assenza. Fra tutte le Forze, il Vuoto è senza dubbio la più misteriosa.

Creazioni con questa Dominanza:

- Sonniferi
- Elisir per scacciare gli incubi
- Pozione della Nausea

Vim Antitetico:

Etere

Regola dell'Eco:

Sfumatura caratteriale apatica, frastornata o assente

Appendice 5

Rituali

Per chi si appropria per la prima volta alla simulazione di un Rituale, di seguito abbiamo indicato alcune semplici formule, tramandate ormai da generazioni nelle terre di Kandolian e quindi note ai più. Ciò vuole essere una guida di massima al giocatore che si appropria al Ritualismo, sempre rispettando i requisiti indicati nella sezione Rituali a pag.24. Ciò non toglie che un esperto ritualista abbia imparato nelle sue terre di provenienza formule diverse per raggiungere lo stesso risultato. Ogni arcanista sa bene che per la buona riuscita di un rituale nelle terre di Kandolian saranno necessarie delle specifiche materie prime (ad esempio vim, unica, mirabilia ecc..) presenti in queste ricche terre, saprà inoltre che più grande è la "Richiesta", di maggior qualità dovranno essere le materie prime utilizzate (ad esempio, se voglio rianimare un cadavere, molto probabilmente avrò bisogno di una potente Unica). Un arcanista esperto potrà persino creare nuove formule ritualistiche con gli effetti più disparati (ricorda che sarà sempre il MDF a giudicarne la riuscita o il fallimento). Ci sono diversi rami arcani, ognuno con diversi rituali.

Qui elenchiamo i rituali di partenza di ciascun ramo, mentre gli altri possono essere appresi solamente in gioco.

NB: Le sezioni lasciate in bianco corrispondono all'assenza di vincoli per l'officiante su quel determinato Passo.

LISTA RITUALI BASE

Questo elenco verrà affisso presso le bacheche presenti in gioco e presso la postazione dell'erborista, permettendo così anche una consultazione direttamente in game dei rituali noti.

GUARIGIONE	
CURA INFERIORE	GLIFO ROSSO
Effetto	Cura lievi ferite e rimuove la stanchezza, lo stordimento, la paralisi ed eventuali Cicatrici del bersaglio.
Materie Prime	n.6 fiori rossi o 2 vim rossi
Separazione:	Durante questa fase il bersaglio deve essere deposto davanti all'officiante.
Creazione del circolo	Il circolo ha la forma di un triangolo ed uno dei vertici deve puntare a Nord. Il bersaglio è nel mezzo.
Invocazione	
Offerta	Il reagente va posizionato davanti al bersaglio.
Richiesta	In questa fase l'officiante deve essere in piedi sul lato sud del circolo.

GUARIGIONE

CONFORTO	GLIFO ROSSO
Effetto	Calma l'anima del soggetto. Dissipando ansia, preoccupazioni, incubi e furia sia di origine naturale che magica (pozioni, incantesimi, ecc.).
Materie Prime	Erbe profumate
Separazione:	
Creazione del circolo	Due strisce parallele con il lato rivolto a sud.
Invocazione	In questa fase l'officiante deve essere in piedi sul lato sud del circolo.
Offerta	
Richiesta	Durante questa fase l'officiante deve guardare negli occhi il bersaglio.

MENTE

RIVELAZIONE	GLIFO BLU
Effetto	il bersaglio, che dovrà essere presente all'interno del circolo, avrà la mente soggiogata dalla volontà del ritualista, che lo costringerà a rispondere con il vero a qualsiasi domanda posta per tutta la durata del rito. Per la vittima, vi è ancora la possibilità di non rispondere affatto, ma ogni volta che compie questa scelta subirà una lancinante fitta che parte dal cervello e finisce per irradiarsi lungo tutti i nervi del suo corpo: difficilmente un essere vivente può resistere a lungo ad un dolore così diffuso e intenso.
Materie Prime	n.6 fiori blu o 2 vim blu
Separazione:	Legare il bersaglio
Creazione del circolo	Delimitare un quadrato che abbia un angolo rivolto verso sud.
Invocazione	
Offerta	
Richiesta	Durante questa fase l'officiante deve guardare negli occhi il bersaglio.

BENEDIZIONE

SCUDO DI FEDE	GLIFO BIANCO
Effetto	Il bersaglio prova un incredibile ottimismo ed è pronto ad affrontare con coraggio ogni situazione, sarà guarito da eventuali affezioni mentali che lo avevano colpito e sarà inoltre immune al primo effetto mentale magico (incantesimo/ pozione) che subisce.
Materie Prime	n.6 fiori bianchi o 2 vim bianchi
Separazione:	
Creazione del circolo	
Invocazione	
Offerta	L'officiante farà respirare il profumo del fiore bianco al bersaglio
Richiesta	L'officiante donerà un amuleto o una pietra imbevuta della benedizione al bersaglio

STREGONERIA

MALOCCHIO	GLIFO NERO
Effetto	Il bersaglio del rituale è sotto l'occhio malevolo, la sua fortuna per ogni azione che intraprende è fortemente osteggiata dal Fato, la sfortuna lo segue per un intero giorno
Materie Prime	n.1 vim nero o n.3 fiori neri
Separazione:	Il bersaglio deve essere cosciente e va trascinato davanti all'officiante mentre questi lo insulta
Creazione del circolo	Va tracciato intorno al bersaglio e l'officiante non deve mai entrarci.
Invocazione	
Offerta	Il vim va poggiato a contatto con il circolo
Richiesta	La maledizione va lanciata indicando con il dito il bersaglio.

DRUIDISMO

CONTATTO CON GLI SPIRITI	GLIFO VERDE
Effetto	<p>il potere degli Spiriti invocati permette al ritualista di scorgere tra le nebbie del tempo. Che sia attraverso una possessione del corpo, una semplice visione o un sogno, l'officiante avrà risposta su una o più domande poste alle entità invocate.</p> <p>Generalmente tali risposte saranno criptiche o comunque non perfettamente chiare e la capacità di scorgerne il vero significato e con esso forgiare il proprio destino, è compito di ogni individuo.</p>
Materie Prime	n.6 fiori verdi o 2 vim verdi
Separazione:	
Creazione del circolo	Creare un quadrato intorno al ritualista.
Invocazione	Utilizzare fumi profumati (es. incenso).
Offerta	
Richiesta	Fare la domanda mentre si è inginocchiati

DRUIDISMO

IRA DELL'ORSO	GLIFO VERDE
Effetto	<p>Il bersaglio viene avvolto da una furia devastante, che dovrà interpretare, non riconoscendo amici e nemici. Fino alla fine del prossimo scontro o dopo un'ora il soggetto è immune alla paura, agli incantesimi mentali e ottiene una resistenza straordinaria. Al termine dell'effetto, se ancora vivo, cade a terra esausto e ha bisogno di un lungo riposo</p>
Materie Prime	n.6 fiori verdi e n.2 vim verdi
Separazione:	Breve canto introduttivo ad occhi chiusi.
Creazione del circolo	Tracciare una spirale ponendo una pietra ogni 2 passi
Invocazione	Disegnare un cerchio sulla fronte del bersaglio.
Offerta	L'officiante dovrà avvolgere il bersaglio con una pelliccia.
Richiesta	La richiesta termina con un urlo gutturale.

ELEMENTALISMO

ELEMENTALISMO	
TRASMUTAZIONE	GLIFO GIALLO
Effetto	trasforma fino a sei unità di Risorse (pietra, legno, minerali), ognuna nella tipologia che si preferisce. Se il rituale è svolto con particolare efficacia, potrebbe anche permettere il mutamento aggiuntivo di una piccola quantità di Reagenti base
Materie Prime	n.6 fiori gialli o n.2 vim gialli
Separazione:	
Creazione del circolo	Tracciare un cerchio e al suo interno tracciare un triangolo.
Invocazione	Durante l'invocazione l'officiante deve impugnare uno strumento che simboleggi uno scambio (ad esempio una bilancia).
Offerta	Le risorse che si vuole trasmutare va posta al centro del triangolo. il Vim va posto su un vertice del triangolo e i 2 fiori gialli sugli altri due angoli.
Richiesta	Porre le mani sugli angoli dove sono piazzati i fiori e richiedere in quale risorsa si desidera che si trasformino.

STREGONERIA

STREGONERIA	
MORBO	GLIFO NERO
Effetto	Il bersaglio contrae un morbo a scelta dell'incantatore e può contagiare gli individui con cui viene a contatto.
Materie Prime	n.2 vim nero o n.6 fiore nero
Separazione:	Utilizzare delle ossa o un teschio
Creazione del circolo	
Invocazione	
Offerta	Cospargere con la cenere la parte del corpo del bersaglio che sarà affetta dal morbo.
Richiesta	Il bersaglio deve avere a contatto il fiore nero

Appendice 6

Armi e scudi - Caratteristiche costruttive ed utilizzo

N.B. Le norme sulla sicurezza sono riportate nel dettaglio a pagina 14 del regolamento. Le norme sulla sicurezza sono superiori e **prevalgono sempre** rispetto a qualunque altra norma di gioco.

Le categorie di armi utilizzabili si suddividono in: da taglio o da botta; a frusta; inastate; da lancio e da tiro; da fuoco. Vi sono anche armi d'assedio, ma sono trattate nella sezione corrispondente del regolamento. Gli scudi si suddividono in scudi e brocchieri.

DESCRIZIONE ED UTILIZZO

- **ARMI DA SCHERMAGLIA** (da taglio o da botta; a frusta; inastate)

Esempi di armi da taglio o da botta sono spada, ascia e mazza. Esempi di armi a frusta sono mazzafrusto e mazza ferrata. Esempi di armi inastate sono lance, alabarda e bastone (a seconda della sua lunghezza, come specificato sotto).

- I colpi devono essere caricati *scenicamente*, senza violenza ed evitando il tapping. Tutte le armi possono colpire solo con la propria parte terminale (no elsa, no pomolo).
- 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.
- *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 (da un lato all'altro), ad un'altezza inferiore alle spalle e MAI perpendicolarmente ad esso (dall'alto al basso o viceversa).
- *Armi a frusta*: richiedono un'attenzione particolare per evitare colpi involontari con le zone vietate.

- **ARMI DA FUOCO**

Si intendono le armi a polvere nera che simulano lo scoppio di uno sparo, **non** è possibile utilizzare armi che sparino effettivamente un proiettile.

Le armi da fuoco NON causano danni. Sarà premura dell'avversario interpretare l'effetto più appropriato per la situazione, decidendo autonomamente se è stato ferito, spinto indietro o a terra, o mancato, a seconda della distanza, armatura e simili condizioni. In ogni caso, di per sé le armi da fuoco NON possono uccidere, ma il giocatore può sempre decidere di morire per un colpo d'arma da

fuoco qualora lo desiderati. Tenete a mente che stiamo parlando di armi da fuoco primitive, imprecise ed inaffidabili.

La RICARICA di tali armi deve essere accuratamente simulata (risulta quindi necessario ricaricare con due mani con almeno un 30 secondi di operosità). Nel caso lo schioppo non avvenga si farà cilecca e non si avrà nessun effetto.

- **ARMI DA TIRO E DA LANCIO** (archi, balestre, dardi, etc.)

Per arma da tiro si intende una qualunque arma a corda, per oggetti da lancio si intende dardi pensati per esser lanciati contro un avversario senza l'ausilio di un'arma. Entrambe le categorie infliggono 1 punto ferita di danno per ogni colpo che raggiunge una zona valida.

Si possono utilizzare armi da tiro e da lancio unicamente nelle ore di luce del giorno. ANCHE PER LE ARMI DA TIRO O DA LANCIO È VIETATO COLPIRE AL VOLTO, ALLA TESTA E ALL'INGUINE.

- **SCUDI**

È consentito portare con sé, ed utilizzare, solo uno scudo. Lo scudo non può MAI essere utilizzato come un'arma o comunque per colpire un altro giocatore. Non è consentito impugnare un'arma con lo stesso braccio con il quale si usa uno scudo. I brocchieri sono gli unici scudi che possono essere utilizzati sullo stesso braccio con cui si impugna un'arma.

CARATTERISTICHE COSTRUTTIVE DELLE ARMI

- **ARMI DA TAGLIO O DA BOTTA**

Devono essere costruite lasciando almeno 4 cm dalla punta all'anima rigida. L'anima di queste armi deve essere obbligatoriamente di fibra o materiale simile, e non di legno o metalli. Elsa, guardia, pomolo e altri elementi simili devono essere realizzati con materiali morbidi.

- **ARMI INASTATE**

Devono essere costruite lasciando almeno 15 cm dalla punta che colpisce all'anima rigida.

- **ARMI A FRUSTA O A CATENA**

La frusta o catena non può superare i 50 cm. La parte usata per colpire deve essere senza anima rigida e lunga non più di 40 cm.

- **ARMI DA FUOCO**

Possono essere utilizzate UNICAMENTE le armi LARP prodotte e vendute per questo scopo e devono essere sempre a tema medievale/fantasy.

- **ARMI DA TIRO E DA LANCIO** (archi, balestre, dardi, etc.)

Possono essere utilizzate UNICAMENTE le armi LARP prodotte e vendute per questo scopo e, nel caso delle armi da lancio, che non abbiano un'anima rigida. Le armi da tiro devono essere prodotte appositamente per il LARP da rivenditori noti e non superare le 25 libbre in potenza di tiro. Non è possibile raccogliere le frecce da terra e lanciarle nuovamente contro i nemici. Gli oggetti da lancio devono essere studiati e realizzati affinché possano essere lanciati contro altri giocatori in piena sicurezza senza causare danno alla persona, non è possibile lanciare spade, asce e giavellotti.

- **SCUDI**

Lo scudo deve essere costruito in modo tale da garantire che la struttura non venga danneggiata dall'utilizzo di gioco. Può avere una struttura interna rigida o semi rigida, ma questa non deve mai essere fatta di metallo. Non può avere una forma tagliente e deve essere sempre imbottito per almeno 1 cm sulla parte frontale e 3 cm sui bordi. La larghezza dello scudo non può superare gli 85 cm, mentre l'altezza non può superare i 155 cm. In ogni caso la somma di altezza e lunghezza non può superare i 2 metri. Per esempio, se si vuole uno scudo che sia alto 155cm, la larghezza dovrà essere massimo 45 cm (per un totale di 2 metri). Gli scudi tondi non possono superare gli 85 cm di diametro, mentre i brocchieri, di qualunque forma, non possono superare i 35 cm di diametro.

Per qualunque dubbio, scrivete a info@astonlarp.com.

Le armi sono soggette a controllo a richiesta dello staff prima e durante l'evento per assicurarsi che rispettino le norme sulle caratteristiche costruttive delle armi.

SICUREZZA

Tutto ciò che avviene durante l'evento deve essere simulato ed è obbligo del giocatore evitare di creare situazioni di pericolo così come di porsi in situazioni pericolose.

DIVIETI

Non è consentito colpire gli altri giocatori nelle zone vietate espresse nel regolamento (testa, inguine e, per le donne, il petto se non coperto da armatura). Pertanto, bisogna anche evitare colpi che rischiano di finire in tali zone, seppur mirati altrove. I colpi vanno simulati e controllati, mai usare la forza o colpire con violenza.

Qualunque comportamento che verrà ritenuto pericoloso sarà segnalato e severamente punito. Le punizioni possono comportare l'allontanamento del giocatore dallo scontro, fino all'allontanamento del giocatore dall'evento stesso ad assoluta ed insindacabile discrezione dello staff.

NOTA: Ogni azione compiuta durante le battaglie deve sempre essere subordinata alla sicurezza della stessa, se hai un dubbio se quello che stai per fare sia sicuro o no, semplicemente, non farlo!

Appendice 7

Alchimia

Si tratta di una disciplina che permette di sfruttare il potere della natura. Ma può diventare anche un'arte che in pochi sono in grado di padroneggiare, permettendogli di manipolare la materia e scoprire nuovi confini e possibilità.

I giocatori possono acquisire i **Reagenti** (oggetti di gioco materiali) tramite la ricerca e raccolta nella location, come premio di sfide giornalieri vinte o come tesoro di quest portate a compimento. Tali reagenti sono necessari, dopo una simulazione che deve inscenarne nel modo più verosimile possibile il loro utilizzo (sfruttando un piccolo laboratorio alchemico per qualche minuto), per permettere ai giocatori di creare le **Pozioni**.

Esiste una lista che specifica, per ogni singola Pozione Base, gli effetti e la tipologia e la quantità di reagenti necessari a crearla. Per la sperimentazione il discorso è diverso, poiché l'individuo deve effettuare dei tentativi per trovare nuove miscele efficaci che vadano oltre il conosciuto.

Sfruttati i reagenti e generata una pozione (l'interno dell'ampolla o fiala può essere simulato come si preferisce, con il consiglio di segnalare con un piccolo scritto esterno cosa contenga in modo da ricordarlo in gioco, e con l'obbligo di non ingerirne mai il contenuto per sicurezza), i giocatori dovranno restituire i reagenti privi di potere direttamente presso l'erborista (di persona o, qualora non reperibile, direttamente nel cesto di raccolta presso la sua postazione) che chissà, potrebbe premiarli per la loro solerzia e pulizia (il quale potrà anche verificare la buona riuscita del decotto).

L'Erborista potrà assistere i giocatori nella creazione della pozione (NB: l'assistenza di un MDF o Erborista non è un requisito necessario per la creazione di pozioni base dell'elenco in calce, che i giocatori potranno creare autonomamente, mentre sarà obbligatorio per le pozioni sperimentali più complesse) o anche solo verificare che i reagenti utilizzati siano congrui rispetto alla pozione creata (eventualmente supportando il pg per correggerla, ad esempio Applicando una nuova etichetta, cambiandone colore, ecc...)

Ogni alchimista segue un suo metodo personale, ma la creazione delle pozioni ha alcune regole comuni per tutti:

- è necessario un "tavolo da lavoro"
- bisogna utilizzare reagenti o Vim (simulandone l'utilizzo, ricordando che tali materiali di gioco poi andranno restituiti integri dopo l'utilizzo)
- il processo di creazione di una pozione non dura meno di 5 minuti.

Tavoli da lavoro: i più basici sono composti da un semplice mortaio e poco più, mentre i più elaborati possono vantare fiale, vetri, decantatori e distillatori.

ERBORISTA ALCHEMISTA

E' una figura che stazionerà principalmente nel centro cittadino. Ha comunque la libertà di muoversi periodicamente nei 4 campi, raccogliendo gli eventuali reagenti scarichi.

Dall'erborista sarò possibile comprare tramite gli Astoni, Reagenti, Vim e Pozioni Speciali prodotte da lui stesso (se e quando ne ha a disposizione, a scelta dello Staff). Si possono anche scambiare un numero di reagenti per lo stesso numero di reagenti di un'altra tipologia, con però qualche Astone in aggiunta per il disturbo dovuto al baratto.

VIE ALCHEMICHE

6 Vie, per 6 tipologie differenti di alchimia legate a concetti e nature ben identificate. Sono distinguibili anche attraverso i colori: Nero, Giallo, Bianco, Verde, Blu e Rosso.

REAGENTI

Sono di varia tipologia, uno per ogni differente Via Alchemica. Ne esistono poi almeno altri 3 utili al ritualismo o per tentare delle Pozioni Sperimentali. La lista dei reagenti, con tipologia e Via Alchemica di riferimento, è riportata in basso.

POZIONI BASE

Sono le pozioni canoniche, conosciute da tutti e riproducibili con i reagenti semplici. La lista delle Pozioni Base è riportata qui sotto.

VIM

Se si portano i Reagenti alchemici ancora carichi di potere all'Erborista/Alchimista, si possono ricevere in cambio i Vim (uno per colore, ovvero singola Via Alchemica), che possono essere come detto acquistati anche tramite Astoni o trovabili come tesori post sfide o quest concluse con successo.

La tabella di conversione dei reagenti e di costo in Astoni per avere i Vim, è riportata in basso.

I Vim possono essere sfruttati, oltre che per compiere ed aumentare l'efficacia dei rituali, anche per incrementare gli effetti delle Pozioni Base, che pur mantenendo la stessa natura divengono più potenti (sono definite come Pozioni Superiori).

POZIONI SUPERIORI

Si tratta di Pozioni Base con effetti leggermente più potenti, creabili con l'uso congiunto di Reagenti e di Vim.

POZIONI SPECIALI

Si tratta di Pozioni quasi uniche, nate dall'inventiva di un Mastro Alchimista e difficilmente trovabili se non molto raramente dall'Erborista o come tesoro prezioso di una difficile avventura.

POZIONI SPERIMENTALI

I giocatori, mischiando più Reagenti e in diversa quantità, possono tentare di scoprire nuove pozioni, partendo in ogni caso da un'idea degli effetti che si sta tentando di replicare. A meno di conoscenze specifiche che si possono acquisire in gioco (attraverso ad esempio pergamene rare o studi avanzati nella Gilda degli Alchimisti), la reale efficacia dei tentativi che il personaggio compirà (bruciando i Reagenti e i Vim usati nel processo), sarà valutata e decisa dall'MDF o dall'Erborista a cui il giocatore mostrerà il suo lavoro alchemico.

REGOLA FONDAMENTALE : UN EFFETTO PER VOLTA

Pur considerando le potenti energie che permeano Kandolian è importante essere consapevoli che, una volta ingerita una pozione/filtro, non se ne può ingerire un'altra prima che l'effetto della stessa si sia compiuto a pieno. Di norma se l'individuo ne beve una seconda mentre la prima è ancora in

circolo, andrà semplicemente a sostituirsi a livello metabolico all'altra, tuttavia in rari casi potrebbe anche generare effetti collaterali che è meglio evitare di scoprire.

SOMMINISTRAZIONE

Sia che la somministrazione avvenga in maniera consapevole (come un filtro di cura richiesto da un ferito) sia nel caso che la somministrazione sia inconsapevole (come nel caso di un boccale di birra avvelenato) è bene ricordare che per ragioni di sicurezza la miscita della bevanda deve essere solo simulata e che il destinatario non deve bere realmente alcuna bevanda.

Tuttavia il gesto di avvicinare la bevanda al volto dell'individuo o simulare di versare un liquido nel boccale di birra per avvelenarlo è comunque necessario e come sempre con un occhio al senso artistico della scena.

Dopo la somministrazione effettiva il giocatore si curerà di far capire gli effetti della pozione al destinatario possibilmente in gioco:

Esempio: "Irragionevoli? Niente affatto. Certo che i tuoi bisogni sono una mia priorità! Infatti quasi mi dispiace averti offerto una coppa di vino con una piccola aggiunta di veleno asfissiante quando sei entrato. Avrei ascoltato le tue inutili pretese per ore." Oppure se necessario, facendogli recapitare un messaggio OG sussurrato o preparato su un foglietto di carta pergamena lasciato nella sua mano che attesti sinteticamente il tipo di veleno con cui è venuto in contatto (ad esempio: "Sei stato avvelenato - Effetto Soporifero").

N.B. Anche per le pozioni e i veleni valgono le regole della Victim Rule.

6 VIE ALCHEMICHE

ENTROPIA - NERO

ETERE - GIALLO

VUOTO - BIANCO

SPIRITO - VERDE

RAGIONE - BLU

VIGORE - ROSSO

LISTA REAGENTI E TABELLA DI CONVERSIONE

REAGENTI BASE

Fiori Neri
 Fiori Gialli
 Fiori Bianchi
 Fiori Verdi
 Fiori Azzurri
 Fiori Rossi

REAGENTI RARI

Strane Uova
 Fiore Viola

POZIONI BASE (creabili tramite 1 vim e 1 reagente entrambi del colore corrispondente) →
POZIONI SUPERIORI (creabili tramite 1 vim e 1 reagente entrambi del colore corrispondente)
 NB: Questo elenco verrà affisso presso le bacheche presenti in gioco e presso la postazione dell'erborista, permettendo così anche una consultazione direttamente in game delle pozioni note.

ENTROPIA – NERO

- **Veleni** (debilitanti, paralizzanti, rallentanti) e **Antidoti** → effetti plus
- **Filtro della Verità** (costringe chi la ingerisce a rispondere sinceramente a poche domande -5 ad esempio, ma rimane a discrezione sempre della vittima-, utilizzando semplicemente sì/no/non lo so) → Le risposte dovranno prevedere non semplici asserzioni, ma pensieri più o meno dettagliati, in ogni caso a scelta della vittima
- **Filtro della Dissolutezza** (si lascia che i propri pensieri degenerino e si corrompano per un breve lasso di tempo, al massimo quello di una battaglia, sfruttando la mente divenuta pericolosamente irrazionale per proteggersi dai primi effetti mentali che si subiscono -ad esempio paura, sonno, stordimento-; una volta tornati in sé, tutto ciò da cui ci si è protetti, torna a riversarsi nell'individuo in temporanee ed inquietanti ondate di follia per diverso tempo ed intensità a scelta della vittima)

ETERE – GIALLO

- **Decotto del Traghetto** (permette di parlare con un morto, che spesso può chiedere qualcosa in cambio delle informazioni, richieste che è sempre meglio rispettare) → il defunto sarà più propenso a rispondere alle domande, nella maggior parte dei casi senza chiedere nulla in cambio
- **Unguenti Acidi** (corrode metalli e serrature) → effetti plus
- **Filtro dell'Egida** (uno scudo di pura energia, etereo ed invisibile, che protegge per il prossimo colpo ricevuto -mistico o fisico- il proprio corpo dalla ferita ma non dal dolore, che viene percepito in ogni caso) → il corpo è protetto per 2 colpi

VIGORE – ROSSO

- **Filtro di Cura** (cura le ferite superficiali e permette di ristabilirsi (cura i 2 PF base) → Filtro di cura superiore Fa recuperare completamente le energie (tutti i PF)
- **Pozione della Furia** (la prossima volta che si cade a zero punti vita, ci si rialza combattendo con puro istinto chiunque sia nei pressi, fino ad essere di nuovo sconfitti) → pur guidato da un istinto feroce, hai una consapevolezza tale da attaccare solo i tuoi nemici
- **Filtro della Fertilità** (rende fertile un essere vivente o una piccola area di terreno) → effetti plus

VUOTO – BIANCO

- **Filtro dell'Ascendente** (quietano le emozioni e generano uno stato d'animo più propenso al dialogo) → si rende l'individuo -mantenendo la victim rule di base- non solo più propenso al dialogo, ma assolutamente amichevole e accondiscendente (una sorta di charme)
- **Pozione d'Amnesia** (fa perdere i ricordi di qualche ora) → oltre a far perdere i ricordi, si possono influenzare gli stessi innescando dubbi e visioni non chiare (victim rule sempre in atto)
- **Pozione della Stasi** (la prossima volta che si è sconfitti e si scende a zero punti vita, il corpo si stabilizza istantaneamente in modo naturale, non rischiando quindi di arrivare alla morte) → non solo si stabilizza il metabolismo, ma dopo pochi secondi si recupera anche 1 PF, tuttavia si rimane privi di energie e si ha solo la forza per allontanarsi dalla situazione di pericolo

SPIRITO – VERDE

- **Sostanze Allucinogene** (rendono più efficace il lavoro del ritualista, che in qualche modo aumenta il contatto con i propri Spiriti, qualunque essi siano) → effetti plus
- **Filtro dell'Instabilità** (destabilizzano per qualche ora il circolo rituale; se c'è un rituale in atto, lo fanno fallire con più o meno conseguenze gravi) → effetti plus
- **Filtro del Vaticinio** (dopo aver creato un ambiente ideale per l'apertura di un canale di comunicazione, e quindi con il supporto necessario di un MDF che intercede con le energie mistiche di Kandolian, l'individuo è capace di entrare in contatto con gli Spiriti a lui vicini e può porre poche e brevi domande ricevendo risposte spesso criptiche e non di facile lettura) → può ricevere risposte più chiare e dettagliate dagli Spiriti

RAGIONE – BLU

- **Filtro della Concentrazione** (recuperi istantaneamente la capacità di usare la tua energia arcana -ad esempio per curare di nuovo-, a discapito di uno stato di spossatezza elevata una volta risfruttata a pieno) → non hai lo stato di spossatezza, per quanto sai che non puoi berne un altro nel breve o rischi di cadere a terra con il cuore fermo e la mente in frantumi
- **Filtro della memoria** → permette di recuperare un ricordo che è stato strappato via in gioco attraverso la morte, da uno Smarrito, da una magia o pozione

Appendice 8

Le Disfide

Le regole delle disfide sono poche e semplici, e si fondano sulle sfide quotidiane che coinvolgono le 4 Fazioni: Chimera, Sacra Alleanza, Antica Via, Astonia.

LA CORONA

La Corona è una rappresentazione, comprensibile ad ogni essere vivente, delle smisurate energie della Sorgente che le Fazioni sono in grado di smuovere affrontandosi una volta che sono stati richiamate sul Piano di Kandolian. La gemma centrale rappresenta la Sorgente stessa; le altre gemme minori sono i 4 campi che, insieme, danno sostanza e forza all'intera struttura della Corona ed hanno una loro specifica zona di controllo e potere; inoltre, nell'estrema sinistra c'è Memoria e nell'estrema destra il Tempo, che continuano nel loro "ciclo dell'esistenza universale" che implica anche Oblio, rappresentato in modo più netto dal monolito nero in basso, che se non viene rallentato e fermato sarà anno dopo anno in grado d'inghiottire l'intera Corona.

LE SFIDE E I TRIONFI

Ogni singola sfida è legata ad un Trionfo/Tarocco, ad un concetto che costituisce l'esistenza e che può essere associato agli ideali di una delle 4 Fazioni.

Pur con tale vicinanza di intenti, ogni scontro può avere un differente vincitore, che riceverà in premio oltre ad un ingente bottino materiale (Risorse, Reagenti, Vim, altro) anche il Trionfo di riferimento e soprattutto un movimento da poter effettuare sulla Corona di Aston, che sarà esposta in città e visibile a tutti.

Ci saranno un numero di sfide specifiche al giorno (almeno 3 battaglie campali al giorno, ma ci saranno anche sfide di magia, logica e maestria) che con diverse modalità saranno comunicate sempre a tutte le Fazioni. La partecipazione di norma non è obbligatoria, ma il non farlo potrebbe rimanere invisibile alla Sorgente ed a chi combatte per essa, con possibili conseguenze negative per la fazione negligente.

LE MOSSE DEI TRIONFI - DAL TRAMONTO ALLALBA

Vincendo una singola sfida, si ha diritto ad una mossa dei Trionfi sulla Corona. Poiché si ha la possibilità di interferire con le energie complessive del Piano della Sorgente, non c'è limitazione su quali Trionfi poter muovere: pur avendo delle armonie d'ideali ed intenti con una Fazione infatti (ogni Fazione ha una propria zona e 5 Trionfi del colore corrispondente), tali forze non appartengono di fatto a nessuna di esse ma compongono il Tutto.

È necessario comprendere quindi due cose fondamentali in caso di vittoria di una sfida con conseguente possibilità interazione con le forze di Kandolian: quando si decide di cambiare la posizione di un Trionfo da una zona all'altra o anche all'interno della stessa zona (ribadiamo che si possono scambiare tutti i Trionfi, anche nel caso rappresentino le energie di altre Fazioni), va comunicata la decisione inequivocabile al Borgomastro (basta identificare il numero -da I a V e da sinistra a destra- di un Trionfo

all'interno della zona di una Fazione, e specificare con quale altro all'interno di quale zona va invertito). Ogni mossa può essere comunicata quando lo si vuole e verrà messa in ordine di richiesta durante la giornata in essere, ma solo a Tramonto inoltrato e con l'arrivo della notte le energie cominceranno a vorticare, riassetandosi all'Alba del giorno successivo, quando tutti potranno osservare la nuova situazione.

Bisogna perciò essere in grado non solo di valutare quando muovere, cosa e dove, ma prevedere anche le possibili mosse altrui capendo se sono state già effettuate e quali siano state. Chissà, magari basta chiedere, con le buone o con le cattive che sia.

I TRIONFI DI OBLIO

Attraverso lo sfruttamento delle Risorse o in alcune circostanze specifiche dell'evento, una Fazione può acquisire ed utilizzare uno o più Trionfi di Oblio (quanti ce ne siano a disposizione non è dato saperlo). Si tratta di carte completamente nere, che hanno il potere di annichilire momentaneamente un nucleo di energia prescelto all'interno di una delle 4 zone. In pratica, a quale prezzo non si sa con esattezza, si può coprire 1 dei 5 Trionfi colorati di una Fazione, che sarà in caso costretta a scacciare l'Oblio spendendo direttamente una mossa vinta in una sfida giornaliera (riscoprendo così il Trionfo colorato). Nessuno, a meno di non essere un cultista -e gli Eroi non lo sono-, è in grado di interagire con l'Oblio, e ciò implica l'impossibilità di muovere e scambiare i Trionfi Neri momentaneamente legati ad esso (si può, dunque, interagire con essi solo per ripristinare l'energia e disperdere il nero dell'Oblio, ma non si possono spostare).

LA VITTORIA DI UNO E DI TUTTI

Va premesso che le sfide quotidiane vengono fatte per generare energia dalle emozioni che ne scaturiscono, così da ricaricare la struttura della Corona e proteggere la Sorgente dall'Oblio che altrimenti dilagherebbe frantumando tutte le realtà (a cominciare da quelle degli Eroi che stanno partecipando alla chiamata, che probabilmente sono tra le più vicine alla distruzione). Tuttavia, la Fazione che alla fine dell'evento avrà nella sua zona di riferimento più Trionfi del proprio colore (a seguire: più Trionfi consecutivi tra loro; più numero di vittorie delle Sfide; a scelta degli MDF, secondo comunicazione di Kandolian, per il supporto dato al caricamento della Corona), verrà riconosciuta come colei che ha contribuito più di tutte per la salvaguardia della Sorgente, vincendo l'evento ed avendo come premio un anno circa di benessere e prosperità sulle propria realtà di riferimento, soprattutto rispetto ai popoli legati ai gruppi che hanno risposto alla chiamata.

IL SENSO DEI TRIONFI

E' a giochi fatti che assumono senso gli specifici Trionfi - carte fisiche- vinti durante l'evento, a prescindere dalla mossa poi svolta sulla Corona. La Fazione vittoriosa infatti, come una sorta di visione profetica, potrà comprendere da essi alcuni aspetti di ciò che accadrà nelle loro realtà, e quali sono i concetti sui quali verteranno i cambiamenti in grado di generare gli echi positivi che arriveranno.

Appendice 9

La Cura: Specifiche sulla cura di un alleato

CURA MAGICA

La cura magica è l'unica eccezione alla regola per cui solo tramite un rituale (il cui esito è certificato da un MDF) si può effettuare una magia "difensiva" sul bersaglio (intendendo potenziamenti o altri status magici positivi per il bersaglio).

Per quanto sopra la cura magica permette all'incantatore, di curare completamente un alleato finito KO (0pf) o ferito.

Il lancio della cura magica sottostà sempre alle regole della magia in Aston Crown (Formula verbale, Gesto ed Utilizzo di un effetto/strumento/oggetto per aumentare l'impatto scenico: per ulteriori dettagli consultare il paragrafo "Magia" del regolamento)

Limiti delle cure magiche: la cura magica non è altro che un trasferimento di energia arcana dall'incantatore al bersaglio, questo significa che, dopo il lancio di UNA cura magica il mago si sentirà svuotato della sua essenza e difficilmente avrà energie sufficienti per una nuova cura nel medesimo scontro (o se effettuata al di fuori dello scontro, per circa 10 minuti)

Superamento dei limiti: vi sono 2 modi per superare i limiti soprariportati:

- Lanciare comunque una seconda cura magica sacrificandosi: nonostante si è svuotati e stremati per il lancio della prima cura, l'incantatore può decidere di sacrificarsi ed effettuare comunque una seconda cura, questo lo manderà KO (si troverà a 0 pf e non potrà rientrare nello scontro a meno che non venga a sua volta curato tramite una cura magica o una pozione, ma non tramite una cura manuale con ago e filo, poiché le sue ferite non sono esterne).

L'incantatore recupererà le energie al termine dello scontro con le medesime regole di qualsiasi giocatore finito KO.

- Bere una pozione ("Filtro della concentrazione") per recuperare l'energia arcana persa: queste pozioni base blu di recupero energia arcana possono essere generalmente sintetizzate con due reagenti blu (i fiori azzurri ad esempio che possono essere raccolti a Kandolian) o acquistate dai mercanti e dall'erborista in cambio di astoni.

CURA ALCHEMICA

Curano, istantaneamente, un numero specifico di Punti Ferita a seconda del filtro ingerito. In ogni caso è una cura vincolata alla necessità di aver raccolto i reagenti e aver preparato precedentemente le pozioni. E le pozioni sono, ovviamente, monouso.

CURA MEDICA

i cerusici sono bravi a rattoppare ferite ma la loro erudizione non porta a una cura totale. Gli interventi dei medici da battaglia -particolarmente dolorosi- durano almeno 1 minuto circa per curare in genere non più di 2 Punti Ferita, tuttavia dopo aver concluso l'intervento di cura possono reimpiegare a volontà le loro arti.