



**Regolamento**

**La Corona di Aston**

# Indice

[PAG 3](#) • INTRODUZIONE

[PAG 4](#) • IL LARP

[PAG 4](#) • ASTON CROWN

[PAG 5](#) • PILASTRI

*UN GIOCO CHE SI FA INSIEME*

*LA NARRAZIONE E' VIETATA*

*LA VITTIMA DECIDE*

*FAI BRILLARE GLI ALTRI GIOCATORI*

*COME IN UN FILM*

*LIBERTA' E' RESPONSABILITA'*

[PAG 7](#) • AMBIENTAZIONE E FAZIONI

*KANDOLLAN LA TERRA DEL SOGNO*

*MESSAGGERI DEL FATO*

*LA CORONA*

*OBLIO*

*ANTICA VIA*

*CHIMERA*

*CITTA' DI ASTONIA*

*SACRO ASTONICO IMPERO*

[PAG 14](#) • CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

*ALLEANZA*

*VOCAZIONE*

*FRATELLANZE*

*RANGO*

*BACKGROUND*

[PAG 16](#) • COMBATTIMENTO

*COME IN UN FILM*

*COLPI EPICI*

*PUNTI FERITA*

*CADERE ESANIME*

*ARMATURE*

*CICATRICI*

*CURE E RIPARAZIONI*

*GESTO DI SICUREZZA*

*ASSEDI*

[PAG 22](#) • MAGIA

*LIMITI DEGLI INCANTESIMI*

*CURA MAGICA*

*PERGAMENE E RUNE*

*MAGIE MINORI E SUPERSTIZIONI*

[PAG 25](#) • RITUALI

*MATERIE PRIME*

*GLIFI*

[PAG 27](#) • ECONOMIA

*RISORSE*

*VALORE DEGLI OGGETTI*

[PAG 29](#) • ULTERIORI DINAMICHE DI GIOCO

*PERQUISIZIONE*

*ACCAMPAMENTO*

*MAPPA STRATEGICA*

*LE DISFIDE E I TAROCCHI*

*PREMI SPECIALI*

[PAG 31](#) • ALCHEMIA

*TAVOLI DA LAVORO*

*MASTRO ALCHEMISTA*

*INGREDIENTI ALCHEMICI*

*VIM*

*REGOLA DELLA DOMINANZA*

*SOMMINISTRAZIONE*

*VIE ALCHEMICHE*

[PAG 38](#) • Gilde

*CREAZIONE DI UNA NUOVA GILDA*

[PAG 39](#) • SICUREZZA

*DIVIETI*

[PAG 40](#) • ARMI E SCUDI - CARATTERISTICHE

*ARMI*

*SCUDI*

*CHECK ARMI E ARMATURE*

# 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.

## 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 a un tavolo, armati di schede e dadi.

All'interno del LARP si hanno usualmente termini particolari che sono:

- PG - Personaggi Giocanti: gli Eroi, i Sognatori, i Protagonisti della storia. Sono i giocatori.
- PNG - Personaggi Non Giocanti: sono personaggi che interpretano un ruolo già deciso precedentemente a favore del buon gioco e della storia.
- OG - Off Game: fuori gioco.
- IG - In Game: in gioco.

## 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.**

In base alla storia e alle 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!

Qualsiasi rango, carica o posizione in gioco è discutibile, giocabile e ottenibile. Non esistono cariche superiori precostituite.

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.

### **PERCHE' NON USIAMO PUNTI ESPERIENZA 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. 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.**

# Pilastri

I Pilastri sono i principi fondamentali del gioco che dovrai sempre seguire durante l'evento. Sono semplici e logici, quindi ti verrà spontaneo seguirli, ma è bene che tu li legga e li applichi sempre durante il gioco.

## 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. Gustati ogni vittoria e ogni sconfitta, gustati il tuo personaggio e il rapporto con i suoi amici e avversari e la sua storia. Siamo qui per questo. Sappiamo che il LARP è qualcosa che si fa insieme alle altre persone e che le storie sono più vere e potenti se tutti contribuiscono a crearle.

## LA NARRAZIONE È VIETATA: CREDI SOLO A CIO' CHE VEDI

Puoi fare solo ciò che puoi rappresentare. Descrivere un effetto, un oggetto o un 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 nel capitolo dedicato alla "Magia".

## 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.

## SI DEVE SEMPRE AVERE UNA REAZIONE ADEGUATA A CIO' CHE SUCCEDDE.

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.

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, ecc. Ogni volta che sei bersaglio del gioco di qualcun altro devi reagire, il come spetta a te.

Tieni conto che il gioco funziona al meglio se lasciamo brillare gli altri giocatori.

Esistono figure che, In Game, veglieranno sulla correttezza e sul fair play.

## FAI BRILLARE GLI ALTRI GIOCATORI

Questa 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 rovine il gioco agli altri, gli organizzatori possono decidere di espellerti dall'evento.

# Ambientazione e Fazioni

## • KANDOLIAN LA TERRA DEL SOGNO

Per ogni mondo che abbia avuto un cantastorie, state certi che esiste almeno una versione del mito di Kandolian. D'altronde solo un bardo molto sciocco si lascerebbe scappare la storia di una terra al di là del tempo, colma di ricchezze naturali e di magia, così remota che perfino la morte fatica a raggiungerla. Come chi vi è giunto ha scoperto a proprie spese, i bardi dimenticano spesso di parlare dei grandi problemi e degli immensi pericoli che caratterizzano questo luogo mistico, preferendo cantarne le lodi. Seppur vero che il tempo e la morte hanno un significato diverso su Kandolian, nessuno dei suoi visitatori si è trovato estraneo alla sofferenza ed alla fame, così come non ha smesso di voler dormire o di provare odio.

Questo mondo mette costantemente alla prova coloro che lo calpestano, tanto che le pochissime creature abbastanza forti o pazze da rimanervi per più di qualche tramonto vanno incontro a profondi cambiamenti.

I mortali che dimorano troppo a lungo in questo luogo si trovano infatti ad assumerne lentamente le caratteristiche, allontanandosi dalle fatiche e dalle gioie delle loro vite precedenti, sempre più simili a pallidi spettri dispersi nel mare del tempo.

Coloro che si trovano in questa condizione sono chiamati Kandoliani, esseri che un tempo possedevano una vita simile a quella di tanti altri viventi. Un tempo, la loro storia era simile a quella di chiunque altro. Eroi o contadini, politici o militari non importa quale fosse stata la provenienza di queste genti prima di raggiungere Kandolian, ora sono su queste terre da troppo tempo anche solo per ricordare il nome con il quale si facevano chiamare dalle prime Alleanze.

Tra tutti questi esseri quattro spiccavano più degli altri, essi si chiamavano fratelli o sorelle tra di loro e trattavano da amici chiunque altro.

Essi, chiamati "Messaggeri del Fato", furono i primi firmatari delle Alleanze di ogni Ciclo. Nessun bardo è mai stato d'accordo sull'aspetto o sul nome di questi esseri, riportando talvolta la storia di un vecchio nobile, talvolta la storia di una fanciulla silvana o talvolta la storia di un veterano decaduto. Essi sembrano mutare, ma non sempre.

Sebbene non ci sia accordo sulle caratteristiche di questi Messaggeri del Fato, si è concordi sulla cautela che serve ad averci a che fare: essi vedono quel che sarà e stolti sono coloro che non prendono le loro parole con attenzione.

E non bisogna prestare attenzione solo a loro su queste terre. Alcuni esseri vengono attirati dai Sognatori. Essi sono gli Smarriti, entità in grado di rubare i ricordi ai viaggiatori troppo incauti nella mente o nelle azioni. Questi Smarriti possiedono un potere oscuro, sono in grado di pronunciare delle parole di potere antico che solo in un altro caso vengono udite dai viventi e badate bene a non ascoltarle mai.

Ma una terra così ricca di misteri e di avventure dovrebbe essere la tappa preferita di sedicenti Eroi da ogni luogo e da ogni tempo. Lo sarebbe almeno se fosse di facile accesso, eppure non è così. Solo alcuni, fortunati o sfortunati a dir si voglia, possono accedere a Kandolian. Solo un sogno può indicarti la strada per quelle terre e solo un sogno te ne può concedere l'accesso.

Il Sogno talvolta è contagioso, poiché spesso coloro che circondano il Sognatore poi sognano a loro volta, ma non di meno il Sogno è l'unico modo per trovare la strada che porterà fisicamente su Kandolian.

*“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

## MESSAGGERI DEL FATO

In alcuni campi venerati come esseri benedetti, in altri temuti, in altri ripudiati come portatori di sventura, costoro sono la voce del Fato.

Creature di grande esperienza ed enorme potere, i Messaggeri (MdF) vengono scelti dal Fato per diffondere il suo volere e guidare gli altri mortali.

Essi possiedono parte delle conoscenze di chi li ha preceduti e sono in grado di scrutare tra le nebbie del Tempo per avere visioni di ciò che deve ancora accadere. 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;

Essi 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.

Questo è l'unico vero patto che si chiede ai giocatori: la parola dei Messaggeri del Fato, se intesa, si dovrà sempre avverare.

## 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 sulle terre 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.

## OBLIO

L'Oblio, la fine ultima di ogni cosa. Tutto l'universo deve fronteggiarlo prima o poi. Esso può arrivare come fine ultima al termine di millenni di decadenza o improvvisamente, richiamato da chissà quali forze.

Talvolta alcuni Sognatori attirano l'Oblio con le loro azioni.

Talvolta, un guerriero che fronteggiamo non cade, come se esso fosse immortale.

Talvolta un incantatore riesce a curare più Sognatori contemporaneamente, sovvertendo le leggi della magia.

Talvolta un Runografo riesce ad incidere troppo rapidamente le rune sull'armatura di un compagno.

Ebbene, queste azioni, come molte altre, attirano l'Oblio verso l'essenza del Sognatore.

Esso deve solo sperare che il proprio Messaggero del Fato si accorga della terribile interferenza prima che essa prenda troppo il controllo delle sue azioni o la sua memoria verrà rubata dagli Smarriti.

Le due possibilità alle quali il Sognatore va incontro sono:

### - **Damnatio**

Quando un Messaggero del Fato nota che l'Oblio si avvicina al Sognatore e decide di ucciderlo e resettare la sua essenza prima che la situazione peggiori. Il Sognatore muore non di morte ultima e va a terra a 0 PF. Funziona esattamente come qualsiasi altra morte.

### - **Damnatio Memoriae**

Quando uno Smarrito viene attirato da un Sognatore è perché, purtroppo, l'Oblio ha già preso il sopravvento su di lui. Il Sognatore muore non di morte ultima e va a 0 PF. Inoltre perde istantaneamente un ricordo MOLTO importante per la sua essenza, sia esso un momento decisivo, una persona cara o qualsiasi altra cosa che abbia importanza. Sarà il giocatore a scegliere, ma che scelga qualcosa che crei tanto gioco.

N.B. Le decisioni di MdF e Smarriti non sono sindacabili, ma vogliamo che essa non sia considerata una punizione. Sarà sempre un momento di gioco ed invitiamo i giocatori a ruolare al meglio delle proprie possibilità. Questo serve a produrre ulteriori possibilità di creare gioco e di approfondire la caratterizzazione del proprio personaggio.

# 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 genuflettei 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 jino 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

# 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 alle quali 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 quelli altrui. Covo perfetto per l'edonismo, la tirannide e il sopruso.

Chiunque entri nell'Alleanza della Chimera deve dichiarare fedeltà alle sue teste... o perdere la propria.

*“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 di 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

# 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. 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 in flagranza 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

# Sacro Astonico Impero

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 affacciasse 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 i 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.

Il Sacro Astonico Impero un tempo non si chiamava così, esso era conosciuto come Sacra Alleanza.

Poi giunse su Kandolian l'Imperator Ottone I del Leone, colui che si portò alla testa dell'Alleanza.

Al terzo anno del suo avvento portò la Sacra Alleanza alla conquista della Città di Astonia e alla fondazione del Sacro Astonico Impero.

Da quel momento la Sacra Alleanza cambiò nome.

**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 scarpe...*

*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

# 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.

Nel caso avessi bisogno, qui sotto trovi dei paragrafi che ti aiuteranno nella creazione del personaggio. L'unica scelta obbligatoria è l'Alleanza e la Vocazione.

A questo si aggiungono ulteriori elementi facoltativi, la Fratellanza, il Rango e il Background.

## • ALLEANZA

Ad Aston Crown risiedono 4 Alleanze (o 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.

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 corrispondente. I giocatori non dovranno necessariamente conoscere le leggi in vigore ma ricorda sempre il detto "ignorantia legis non excusat".

La scelta dell'Alleanza 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.

Le Alleanze presenti al momento sono: Antica Via, Chimera, Astonia e Sacro Astonico Impero (ex Sacra Alleanza). L'organizzazione si riserva comunque di suggerire o di richiedere lo spostamento di un giocatore o di un gruppo da una Alleanza all'altra laddove incongruenze di background o insormontabili necessità organizzative lo richiedano.

## • VOCAZIONE

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.

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.

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

Ogni Fratellanza dovrebbe avere 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". Il motto non è obbligatorio, ma è molto più divertente averlo.

Ogni Fratellanza è libera di entrare a fare parte dell'Alleanza che preferisce al momento della sua costituzione indicandolo agli organizzatori al momento della registrazione, tutti i giocatori che fanno parte della Fratellanza automaticamente aderiscono anche alla stessa Alleanza.

## • RANGO

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

Il capo di ciascuna Fratellanza potrà, in gioco, reclamare un rango nobiliare presso il Borgomastro, 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; il senso è che un capogruppo, anche per premiare il suo grande lavoro di organizzazione fuori gioco, avrà un rango reale In Game che servirà in molte occasioni e potrebbe dare momenti di gioco dedicati.

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

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".

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)

## • BACKGROUND

Il Background del tuo personaggio o della tua Fratellanza non è obbligatorio, ma è una parte importante del tuo personaggio.

Dov'è nato? Che esperienze ha vissuto prima di entrare in gioco? Qual è la sua storia? Con quale mestiere procura da vivere?

Arricchisci la storia del tuo personaggio scrivendo un Background nel form di registrazione. Gli organizzatori potranno usarlo per creare trame e missioni su misura per te e il tuo gruppo.

Puoi anche scrivere il Background della tua Fratellanza in accordo con gli altri giocatori. È possibile avere solo un Background per ogni Fratellanza.

Inoltre, se vuoi puoi inviarcì foto in costume per aiutarci a riconoscerti e permettere al nostro Staff di offrirti un'esperienza da film.

Sarebbe un peccato se bellissimi Background venissero persi perché non sappiamo a chi appartengono!

# Combattimento

Il combattimento è un aspetto importante in Aston Crown. È sul campo di battaglia che si forgianno 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 i tre pilastri:

- **“La Vittima decide”**
- **“Fai brillare il tuo avversario”**
- **“Come in un film”**

In questo modo sarà al tuo giudizio quanto possa essere invalidante un colpo ricevuto e quanti altri colpi il tuo personaggio può reggere prima di cadere Esanime. Ricorda che devi sempre avere una reazione adeguata a ciò che ti succede!

Ecco alcuni 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 cadere Esanime 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 farti cadere Esanime 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

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 al capitolo "Sicurezza"). 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.

Queste linee guida sono un aiuto a chi si avvicina per la prima volta al combattimento in stile Aston Crown e serve a chiarire, dando un LIMITE tangibile, quanti colpi è verosimile poter incassare prima di Cadere Esanime (0 PF). 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.

## • COLPI EPICI

Puoi decidere di perdere tutti i punti ferita che ti restano in seguito a un colpo epico e cadere Esanime. **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.

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.

Un esempio classico di Colpo Epico è il Tagliare la Testa, sia esso fatto all'interno o all'esterno del combattimento. Decidere se subire o meno il colpo è sempre a discrezione della vittima, ma la decapitazione è un Colpo Epico che andrebbe sempre subito se non si possiede un'armatura adeguata (una gorgiera alta o spallacci con spezzaspada) o comunque se il colpo è arrivato all'improvviso.

Certo è che essendo un Colpo Epico esso dovrà essere interpretato in modo adeguato e ampio.

È molto importante non colpire realmente il collo, ma solo simularne il colpo.

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.

## • PUNTI FERITA

Ad Aston Crown non c'è un conteggio di punti ferita in senso stretto.

Quindi, 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. In ogni caso, **non focalizzarti sui punti. Pensa a giocare e a farlo bene.** Se ti sembra che qualcun altro non stia giocando bene, aiutalo a migliorare e non viverlo come un imbroglio. Lo staff è sempre a disposizione per raccogliere eventuali osservazioni sul rispetto del regolamento.

Quando si arriva a 0 punti ferita si deve cadere Esanime, ma grazie ai misteriosi poteri presenti nelle terre di Kandolian, chi cade Esanime riprende coscienza e le sue ferite vengono risanate.

Come indicazione, **ogni personaggio possiede 2 punti ferita** più eventuali bonus dovuti all'armatura (vedi il paragrafo "Armature"). Ogni colpo portato a segno, a prescindere dall'arma, infligge 1 punto ferita. Cosa è un colpo portato a segno? Qualsiasi colpo che avrebbe realisticamente inflitto un danno. Ricorda che sei tu la Vittima e quindi sta a te decidere, ma allo stesso tempo è tuo obbligo rendere il gioco divertente per gli altri (vedi il Pilastro "Far Brillare L'altro"). Ma tanto, barare non ha davvero senso ad Aston Crown. Quindi goditela e finisci a terra, l'eroismo può avere mille forme. Fidati, non vuoi essere il giocatore noto per non andare mai a terra!

## • CADERE ESANIME

Per Esanime si intende il momento in cui il giocatore perde tutti i punti ferita posseduti.

Quando questo accade, il giocatore va a terra.

Consigliamo di rimanere a terra per un tempo verosimile (circa 5-10 minuti) per divertirsi e creare una scena credibile e per sperare di ricevere una cura (vedi capitolo "Cura") che ti rimetta in sesto.

Se non ricevi una cura in tempi brevi (come sopra, circa 5-10 minuti), dopo essere caduto Esanime, non puoi fare nessuna azione impegnativa come, ad esempio, combattere (neanche per difenderti), lanciare incantesimi, prendere parte a rituali e ogni altra rilevante scena di gioco per circa un'ora (non è importante contare esattamente i minuti, ma il saltare un'azione di gioco in un periodo di tempo simile).

Esiste infatti una dinamica per la quale se sei Esanime in battaglia puoi decidere di Cambiare Scena. Questo comporta tutte le conseguenze di una morte normale (compresa la Cicatrice) e l'allontanamento dalla battaglia attuale verso un punto in cui fare un gioco più discreto.

Se si decide di Cambiare Scena si potrà riprendere immediatamente a giocare, ma per un'ora non si potrà intraprendere azioni che abbiano conseguenze concrete sul gioco (es: niente battaglie, niente rituali, niente creazione di pozioni, etc.) oppure interferire con l'azione ancora in corso (es: parlare della battaglia, avvisare il proprio accampamento, dire come si è morti, etc.), ma si potrà comunque fare gioco di taverna e passare il tempo in compagnia!

In ogni caso, sia che tu venga o meno curato, il tornare dopo essere caduto Esanime non è privo di conseguenze, ma ti lascerà una cicatrice (vedi paragrafo "Cicatrici"), un ricordo del mancato tocco della morte sul tuo personaggio. Potresti esser tentato ad ignorare questa dinamica, a sottovalutarla, ma ti invitiamo a sfruttarla per creare un personaggio vero, reale e tangibile con una storia interessante. A nessuno interessano gli eroi imbattibili; soprattutto, a nessuno interessa giocare con loro.

Quando sei Esanime, 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.

Alle volte però può essere pericoloso lasciare cadere Esanime in una mischia, perciò ti consigliamo di arretrare e inscenarlo dove non corri il rischio di farti male. **La sicurezza è sempre la priorità!**

C'è anche la possibilità che tuo personaggio muoia definitivamente, ma questo avverrà solo se sei tu a volerlo. Nessuno te lo potrà imporre. 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.

**N.B.**

**Il lasso di tempo di 10 minuti, così come quello di un'ora, è indicativo, non è necessario contare i minuti che passano, fintanto che si tratti di una durata verosimile.**

## • 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.

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 cadere Esanime prima di esaurire i tuoi punti ferita.

Al contrario però, una volta esauriti i tuoi punti ferita, DEVI andare a terra 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.

**+4 PF - Armature pesanti:** Cotta di maglia; armatura a piastre.

**Bonus Armatura completa:** è il bonus di +1PF aggiuntivo per qualsiasi armatura usata per premiare chi indossa un'armatura su tutto il corpo (deve coprire almeno torso, 4 arti ed elmo).

**Armature miste:** sono le armature, complete o meno, composte da un misto delle varie tipologie (ad esempio composte sia da armatura media che armatura pesante) Esse vanno sempre intese come se fossero della categoria più bassa tra i vari materiali indossati.

**Armature Simulate:** le armature simulate proteggono 1 PF in meno del materiale che simulano.

*Esempio:* Armatura a piastre simulata invece che 4PF conta 3PF.

Se il materiale è di natura diversa dai materiali elencati (es. ossa, scaglie di drago, etc.) arriva al massimo a + 3PF.

Lo staff si riserva di vagliare e limitare l'utilizzo di armature simulate per sincerarsi della sicurezza, giocabilità e qualità di quest'ultime.

**N.B.** dopo aver subito molti colpi sull'armatura sarebbe bene portarla a riparare. Non vi diamo obblighi o calcoli numerici da seguire pedissequamente, ma ricordate che anche questo è parte integrante della battaglia e del gioco di interpretazione.

## • CICATRICI

Da Esanime ti ritrovi a fissare la Morte molto da vicino, questo vuol dire che puoi interpretare questo elemento come preferisci.

Stai a te scegliere se hai visto i tuoi avi spalancarti le porte del Valhalla, se hai sentito un gelo inumano attirarti verso un'eternità di sofferenza o qualsiasi altra cosa stuzzichi la tua fantasia e possa portare gioco a te e agli altri.

Di certo la visione della Morte provocherà un cambiamento nel tuo personaggio imponendo su di esso una Cicatrice, qualcosa che rimane "addosso" al tuo personaggio per il resto dell'evento o, se vuoi, per sempre.

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 al meglio delle tue potenzialità. Male che va avrai qualcosa da raccontare intorno al focolare la sera.

## • CURE E RIPARAZIONI

Un individuo può essere curato in tre modi: con la magia, l'alchimia o la medicina.

**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 un individuo dopo l'altro a raffica, ma bisogna attendere un tempo congruo tra una cura e l'altra (indicativamente circa 10 minuti).

Per ulteriori informazioni leggere il capitolo "Magia", al punto Cura Magica.

**CURA ALCHEMICA:** Ripristinano, 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 Ingredienti Alchemici e aver preparato precedentemente le pozioni. Le pozioni sono, ovviamente, monouso. Assicurati di applicartela anche come unguento per sistemare la tua armatura dopo esser tornato in forze.

La cura può essere bevuta autonomamente solo da un PG cosciente e non a 0 PF. Altri giocatori possono fartela bere mentre sei incosciente.

**N.B. La somministrazione della pozione è solo scenica e simulata e non vanno realmente bevute.**

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

La medicina è un'arte particolare; essa richiede strumenti e precisione in egual misura. Un personaggio può avere una qualsiasi vocazione ed essere comunque un cerusico.

Le cure mediche richiedono che il cerusico si impieghi fisicamente nell'operazione con oggettistica e strumenti adeguati. Stecche, bende e aghi, ma anche pistole incandescenti, strani intrugli, timbri per la cauterizzazione sono i benvenuti nel misterioso mondo della scienza medica.

**RIPARAZIONE ARMATURA:** se sei stato curato con una cura medica, è consigliato affidare la tua armatura a qualche buon artigiano e magari la tua arma ad un buon fabbro, esse vanno riparate e affilate prima di poter essere usate nuovamente nel modo migliore.

## • GESTO DI SICUREZZA

Le battaglie possono essere imprevedibili, è questa la loro bellezza, 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 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 braccia, fai intendere chiaramente a gesti che sei fuori dalla giocata e allontanati dalla scena o dalla situazione, se puoi usare un solo braccio alzalo molto 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.

Nel caso di caduta Esanime del tuo personaggio e tu voglia Cambiare Scena trovi specifiche al punto Cadere Esanime di questo capitolo.

Nel caso in cui tu abbia alzato le mani per cambiare posizione per una reale questione di sicurezza fisica, come ad esempio se sei caduto Esanime in mezzo ad un campo di battaglia e devi cambiare posto per evitare di venir calpestato o essere un ostacolo per gli altri giocatori non è necessario "Cambiare Scena" obbligatoriamente, basta tornare a terra Esanime in un luogo sicuro.

**Chiunque veda un giocatore con le mani in alto chiamarsi fuori dalla giocata dovrà fingere che non esista e lasciargli il passaggio.**

## • ASSEDI

Un sistema per conquistare le risorse (vedi capitolo "Economia"), 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 si potrà assediare un campo nemico in accordo con altre Alleanze.

L'utilità dell'assedio è quella di razziare le risorse nemiche e le ricchezze del campo. Terminato l'assedio vittoriosamente si potranno ispezionare solo le tende non Dormitorio, (vedi paragrafo "Accampamento") cioè solo le tende chiuse che non portano un nastro rosso all'ingresso.

**Nota! Sicurezza In/Off Game – Ispezione tende e furti scenici:** I giocatori sono responsabili di apporre il nastro rosso ben visibile alle tende dormitorio (o magazzino, o comunque non interamente in gioco). Le tende non contrassegnate sono considerate ispezionabili, ma ricordiamo che l'ispezione andrà realizzata solo scenicamente.

Non è mai consentito frugare tra gli oggetti personali, toccare borse, zaini, letti, sacchi a pelo o qualsiasi bene reale dei giocatori.

Parimenti quindi, i giocatori non devono nascondere oggetti di gioco trafugabili in luoghi non ispezionabili.

Le ispezioni e razzie sono solo simboliche e devono limitarsi agli oggetti chiaramente di gioco, così come il furto in gioco deve limitarsi ai soli oggetti di gioco (e non a qualunque oggetto in game) – quindi parliamo per es. di monete, vim, pergamene, ingredienti, risorse, etc.

In caso di dubbio, non toccare nulla e chiama un Messaggero del Fato.

Per assediare un campo è necessario aprire la porta della fazione utilizzando un'arma da assedio, chiaramente di gioco (es. ariete).

La porta si aprirà e sarà considerata distrutta a discrezione dei membri dello Staff presenti, i quali la apriranno.

Le armi d'assedio saranno comunque soggette a controlli di sicurezza da parte dello staff e dovranno essere conformi ad altre possibili restrizioni riportate nella Guida Evento.

# Magia

**La magia è 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. 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 Pilastrini, **NON è consentito** "descrivere" gli incantesimi (esempio: "le tue gambe si immobilizzano" oppure "hai un muro di fiamme attorno a te") né utilizzare oggetti impropri o pericolosi per simularne gli effetti (esempio: non si può realizzare una palla di fuoco con un pallone da basket). È invece accettabile comunicare all'avversario l'effetto che si intende ottenere tramite una formula scenica (esempio: "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, ma 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 che valorizzi la giocata che si è ricevuta. La vittima sceglierà come giocare gli effetti della magia coerentemente con la magia subita (esempio: potrà cadere Esanime, considerarsi ferito, rallentarsi, perdere l'uso di un arto, rimanere sotto shock, accendersi, etc.).

I maghi si impegnano molto nelle loro magie, ma in contesti con così tanti giocatori rischiano di passare inosservati. È fondamentale quindi che ogni giocatore si impegni per valorizzare la giocata del mago, così che si possano vedere sempre più magie che regalino grandi giocate.

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 l'unica motivazione In Gioco è che l'Oblio abbia preso possesso di lei. Uno Smarrito potrebbe notarlo.

**La realizzazione 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 suggerire l'effetto dell'incantesimo, in armonia con i gesti e gli effetti scenici.

Esempio: "In nome degli spiriti delle sfere celesti, che il soffio di vento ti tenga lontano" mentre si agitano dei grandi ventagli, o si soffiano polveri colorate nella direzione in cui soffierà il vento.

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.

La durata degli incantesimi suggerita è 15 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".

**N.B.** Non c'è un numero massimo di incantesimi che si possono lanciare in un giorno, ma per rendere credibile il gioco è ovvio che gli incantatori non potranno trasformarsi in distributori di magie.

Considera che in gioco una magia è un evento importante, rara, fisicamente impegnativa; pertanto è necessario che passi del tempo tra un incantesimo e l'altro per consentire al mago di riacquisire la propria forza magica.

## • LIMITI DEGLI INCANTESIMI

- 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 a seguire).
- 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 o comunque concedere un qualsiasi effetto positivo alla vittima, poichè non applicabile la "victim rule" (che invece si applica su tutte le magie offensive indirizzate verso un nemico) **si dovrà effettuare un Rituale (vedi capitolo "Rituali")**. Pertanto effettuando un Rituale 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).

## • CURA MAGICA

La cura magica è l'unica eccezione alla regola per cui solo tramite un Rituale (il cui esito è certificato da un Messaggero del Fato) 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 caduto Esanime 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).

### **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 indicativamente 10 minuti)

### **Lancio di due cure magiche**

È possibile comunque lanciare una seconda cura magica ma comporterà **il sacrificio del mago**. Pur essendo svuotato e stremato per il lancio della prima cura, il mago può decidere di sacrificarsi ed effettuare comunque una seconda cura, questo lo farà cadere Esanime.

Il mago recupererà le energie al termine dello scontro con le medesime regole di qualsiasi giocatore caduto Esanime.

L'altro modo per lanciare una seconda cura magica è **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 Ingredienti Alchemici blu (ad esempio i fiori azzurri che possono essere raccolti a Kandolian) o acquistate dai mercanti e dal Mastro Alchimista in cambio di Astoni.

## • PERGAMENE E RUNE

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 che devono ancora esser scoperte.

**La Magia Runica**, invece, è una nuova branca magica creata sulle terre di Kandolian da valorosi eroi e sognatori. Con le Rune è possibile conservare l'energia magica per un lungo periodo anziché usarla immediatamente.

**Ogni pergamena o runa è a uso singolo: una volta utilizzata, il suo potere è consumato per sempre.** Dopo aver utilizzato una pergamena o Runa il suo utilizzatore dovrà strapparla o rovinarla 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.

**L'incisione delle rune** è un procedimento lungo e complesso, è opportuno che il runografo dedichi il giusto tempo alla propria arte.

Per essere utilizzata la runa deve risultare ben visibile e nel momento dell'uso, dev'essere sollevata in alto e distrutta nel modo più scenografico possibile, specialmente nel caso di rune di protezione.

Poiché le Rune possono essere usate come magia protettiva è molto importante dar soddisfazione visiva a colui che attacca, che non deve percepire la propria azione come inefficace, ma piuttosto come annullata da un potente artefatto.

Non è consentito portare su di sé più di una runa o una pergamena per volta.

## • MAGIE MINORI E SUPERSTIZIONI

In questa sfera ricadono tutti gli incantesimi “minori” il cui effetto è esclusivamente di interpretazione come, ad esempio 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.

# Rituali

I rituali sono cerimonie codificate, concepite per invocare l'intervento di entità superiori al fine di ottenere determinati risultati. Esistono rituali appartenenti a diverse tradizioni arcane, che variano per potenza e complessità, e che portano a esiti molto differenti tra loro, pur seguendo tutti i medesimi principi fondamentali.

**Per potenziare un alleato tramite la magia**, poiché non si applica la “victim rule” (che riguarda solo le magie offensive destinate a un nemico), è necessario eseguire un Rituale.

Pertanto, eseguendo il Rituale appropriato in presenza di un Messaggero del Fato, l'arcanista sarà in grado di generare effetti positivi su uno o più alleati. Il successo del Rituale viene sempre valutato dal Messaggero del Fato o da un membro dello Staff, che comunicherà gli effetti in gioco.

Alcuni rituali sono di conoscenza comune, mentre altri devono essere ideati durante il 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 il celebrante tenta di mettersi in contatto con le realtà superiori.

### CREAZIONE DEL CIRCOLO

Viene **delimitata l'area del Rituale** utilizzando simboli ed elementi.

Solitamente il celebrante usa prodotti per tingere, benedire o tracciare i partecipanti.

In questo momento si tracciano i Glifi (vedi paragrafo “Glifi”) e i limiti del Rituale e si eseguono le movenze o ritualità apprese che siano in linea con l'idea che si vuole trasmettere con il rituale.

### INVOCAZIONE

Si fa **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

**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 alla morte ultima di vite umane. Un Rituale di base dovrebbe sempre prevedere l'offerta di almeno un Vim.

## RICHIESTA

**L'officiante richiede l'effetto desiderato.**

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**. Possono essere portate all'evento dai giocatori o acquistate dai mercanti in loco. Spesso saranno Oggetti di Gioco e talvolta verranno vietate o saranno introvabili in alcuni campi e facilmente disponibili in altri.

### • GLIFI

Un glifo è un'**espressione grafica del potere ritualistico**. Un simbolo o una figura geometrica.

Maggiore la difficoltà, più articolato sarà il glifo da rappresentare, come farlo sarà cura del Ritualista deciderlo. Ogni glifo viene preparato creando la figura richiesta dal Rituale.

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

Il Glifo potrà esser rappresentato sul terreno, su una tavola, mediante nastri, teli, ossa, legni... l'unico limite è la fantasia del ritualista.

Non ci sono vincoli di colore; quindi, sebbene per un Rituale di Guarigione servano Vim rossi, il Glifo potrebbe esser rappresentato con delle bende bianche posizionate in modo tale da creare un triangolo.

Le tipologie di Rituale devono seguire le indicazioni per i Ingredienti Alchemici che possono servire come componente materiale, di seguito riportiamo le indicazioni generali sul tipo di elemento richiesto.

Reagente o Vim	Concetti associati	Glifo
Bianco	Vuoto, Benedizione, Stasi, Sacro Astonico Impero	Spirale
Nero	Potere, Stregoneria, Necromanzia, Chimera	Triangolo
Giallo	Energia, Elementalismo, Etere	Due righe parallele
Rosso	Corpo, Guarigione, Vigore, Forza Vitale	X, il simbolo del mirino
Blu	Mente, Magia, Ragione, Astonia	Quadrato
Verde	Spirito, Druidismo, Natura, Antica Via	Cerchio

# Economia

## **La moneta ufficiale di Aston Crown sono gli Astoni.**

Al momento del check in, ogni nuovo giocatore riceverà una base di 3 astoni.

Questa cifra sarà diversa nel caso si possieda un rango nobile (ad esempio se un cittadino semplice possiede 3 astoni un Barone ne avrà 10, 15 un Conte, 20 un Marchese ecc.). In questo caso è necessario presentarsi al Borgomastro o alla Banca con una prova del proprio Rango Nobile oppure con il proprio seguito.

Capire come fare per guadagnare ulteriori Astoni, spetterà alla creatività di ogni giocatore; Aston Crown è libertà anche dal punto di vista economico.

Ad esempio si può pensare di prestare servizio presso la Guardia Cittadina, razziare un campo avversario, vincere tornei, completare delle missioni o trovare tesori nascosti.. questi sono solo alcuni dei sistemi di guadagno di un PG.

Le monete possono essere utilizzate in molti modi, ad esempio:

Comprare pozioni magiche e componenti per il completamento dei rituali

Alcuni luoghi d'élite richiederanno, oltre al titolo nobile, un ingresso da pagare per accedervi

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 all'interno della città, e il Banchiere avrà l'ultima parola se convertirle in monete valide o meno. Il suo ruolo sarà quello di premiare inventiva e valore effettivo dell'oggetto scambiato al banco.

Al momento del check in, oltre alle monete verranno consegnate una "Carta di Identità" e una Sacca Rossa, che il personaggio può tenere dove preferisce, purché sia raggiungibile in caso di perquisizione del personaggio (vedi paragrafo "Perquisizione").

In questa Sacca Rossa, oltre alle monete, si dovranno conservare durante l'evento anche tutti gli Oggetti di Gioco (Vim, Ingredienti Alchemici, pozioni...) che si possiedono e la propria "Carta di Identità". Nel caso non entrino fisicamente nella Sacca, vanno lasciati sempre In Game ed in un punto in cui non ci siano oggetti Off Game vicino che potrebbero confondere.

La Sacca Rossa viene fornita dallo Staff di Aston Crown al tuo primo evento, al momento del check in).

## • RISORSE

Esistono 3 tipi di risorse conosciute:

- **Legname**
- **Minerali**
- **Pietra**

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.

Legname, minerali e pietra sono raccolti dai territori produttivi conquistati.

Tutte le risorse sono di natura fisica, ovvero vi saranno sacchi (ogni sacco sarà un'unità) con all'interno le materie prime, (da immaginare pesanti).

Ogni personaggio può portare un solo sacco alla volta.

## • VALORE DEGLI OGGETTI

Tutti gli oggetti, anche quelli portati dai giocatori, hanno un valore in gioco. Interagisci con essi coerentemente con il background del tuo personaggio, sempre.

Gli Oggetti di Gioco sono articoli spesso rinvenuti o creati utilizzando materiali trovati su Kandolian, nello specifico parliamo di:

- Ingredienti Alchemici o componenti alchemiche
- Pozioni
- Vim
- Risorse (fiori, uova..)
- Monete (Astoni) e Cartamoneta
- Tarocchi e altro materiale speciale

Questi Oggetti di Gioco sono cedibili, rubabili e devono esser tassativamente tenuti nella Sacca Rossa o in un punto visibile. È vietato occultare questi materiali.

### **Oggetti di Gioco e Furti**

Prima di toccare qualsiasi oggetto di un altro giocatore, usa il buon senso.

Solo gli Oggetti di Gioco chiaramente riconoscibili come tali possono essere rubati (es. monete, risorse, Ingredienti Alchemici, vim, pozioni, pergamene). Sono quelli forniti dallo Staff o che fanno parte del regolamento.

Oggetti personali o scenici (es. spade, strumenti musicali, oggetti artigianali, gioielli, libri non marcati) non nascono per essere rubabili, anche se usati in gioco.

Se hai un dubbio, non toccare nulla e coinvolgi un Messaggero del Fato.

Se ritieni che rubare un oggetto personale possa **creare una giocata straordinaria o memorabile** (es. sottrarre lo scudo del capo fazione prima di una battaglia decisiva), allora **puoi tentarlo**, ma solo se sei certo di non creare disagio Off Game al proprietario. In tal caso, **informa subito un Messaggero del Fato**, così che possa gestire le conseguenze nella fazione, sapere che l'oggetto dovrà tornare al legittimo proprietario e, se necessario, intervenire.

**In sintesi:**

- Rubare solo oggetti chiaramente di gioco (es. monete, risorse, vim, pozioni, pergamene).
- Non toccare oggetti personali o scenici se non in casi che creano gioco per tutti – e sempre informando un MDF.
- Nel dubbio: chiama lo Staff.
- Se non riesci a rendere la scena divertente per tutti... **NON RUBARE.**
- Se ti accorgessi di aver rubato un qualcosa di importante off game (es., una sacca con dentro medicine, o il cellulare, o il portafoglio, etc.), riportalo subito al proprietario.

## Ulteriori Dinamiche di Gioco

### • PERQUISIZIONE

Quando un personaggio raggiunge 0 Punti Ferita è considerato Esanime. Un altro giocatore potrebbe approfittare di questa situazione per perquisirlo.

La perquisizione va sempre simulata, in modo scenico e continuo, per un periodo verosimile di circa uno o due minuti. Non è necessario contare ad alta voce, ma la scena deve risultare credibile e riconoscibile come perquisizione da parte degli altri giocatori.

È fondamentale che la simulazione sia rispettosa della fisicità altrui e non invadente. Fate attenzione a non creare disagio e a non danneggiare l'equipaggiamento ed il vestiario dell'altro giocatore. Tenete presente che durante la perquisizione non è strettamente necessario toccare il giocatore esanime né il suo equipaggiamento.

Al termine della simulazione, il Ladro può aprire la Sacca Rossa del giocatore esanime, prelevarne gli Oggetti di Gioco (Ingredienti, Risorse, Pozioni, Vim, Astoni) e restituire la sacca al legittimo proprietario.

Gli Oggetti di Gioco troppo grandi per essere contenuti nella Sacca Rossa (es. fiori) devono essere tenuti in vista oppure consegnati con discrezione al Ladro al termine della perquisizione.

Infine, tenete a mente che il furto è avvenuto mentre eravate esanimi, quindi potreste non ricordarvi chi è stato a trafugarvi... o forse potreste avere qualche ricordo. Scegliete voi di volta in volta cosa creerà più gioco.

### • ACCAMPAMENTO

La terra di Kandolian è chiamata la terra del Sogno non casualmente. Essa è un crocevia di tutti i mondi e possiede una capacità intrinseca per permettere a tutti di viverci, sebbene per brevi periodi.

Alcuni esperimenti sono stati tentati nei millenni e si è scoperto che su di essa possono esser piantati orti, giardini, su possono collezionare fulmini e minerali e anche strani animali possono crescerci sopra ad una notevole velocità.

Chiunque voglia sperimentare può provare a far crescere su Kandolian, nel proprio accampamento, ciò che preferisce.

Per rendere più piacevole il gioco invitiamo chiunque abbia una tenda “dormitorio Off Game” nell’area In Game a posizionare all’entrata un nastro rosso per segnalare la presenza di materiale Off Game. Le tende Dormitorio segnalate con il nastro rosso vanno tenute chiuse, devono essere ben fuse con l’ambiente circostante ed è tassativamente vietato introdurre Oggetti di Gioco in questo tipo di tende. Tutti gli Oggetti di Gioco devono sempre rimanere nelle zone in cui possono accedere gli altri giocatori.

Ricordiamo che, per chi porta un accampamento In Game l’illuminazione serale è importante per via dei tiranti che inevitabilmente usciranno dalle tende. Invitiamo tutti a prestare un occhio di riguardo relativo alla sicurezza.

Per qualsiasi nota organizzativa contattare la mail [info@astonlarp.com](mailto:info@astonlarp.com).

## • MAPPA STRATEGICA

Al di fuori dell’area di gioco esistono altre parti del mondo di Kandolian. In queste zone ogni Alleanza potrà gestire i propri interessi, finanziando e supportando delle spedizioni quotidiane, per raccogliere le risorse presenti su quel territorio. Tali spedizioni saranno il fulcro del sistema di gioco strategico e rappresentano una grande fonte di sostentamento per le Alleanze.

## • LE DISFIDE E I TAROCCHI

Le disfide sono eventi durante i quali si compete per ottenere ingenti bottini materiali ed altri premi che possano aiutare la propria Alleanza.

La loro funzione principale è generare memorie potenti per mantenere carica la Corona. Il Fato stesso le indice inviando i Tarocchi.

I Tarocchi si manifestano in forma fisica nelle mani di un individuo a cui si trovano affini, che diventa il loro Portatore.

Le disfide non sono sempre legate all’uso delle armi, ma spesso richiedono anche l’uso di logica, maestria artistica o competenze magiche. La partecipazione non è mai obbligatoria.

## • 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, nonché per tende e angoli di campo scenograficamente eccellenti e a tutti coloro che eccelleranno nel primo pilastro del Regolamento “Fai brillare il tuo avversario” saranno riconosciuti premi speciali In Game, attraverso risorse e pubbliche menzioni.

Lo Staff di Aston Crown incentiva e supporta l’iniziativa dei gruppi e dei singoli nella creazione di scenografie particolari, ingegnose macchine da guerra o spettacolari invenzioni.

Non esitate a contattarlo per collaborazioni!

# Alchimia

L'Alchimia è l'arte che consente di creare pozioni, e si evolve attraverso la manipolazione della materia e il potere della natura.

Se deciderai di giocare come alchimista, il tuo personaggio dovrà creare le pozioni utilizzando gli Ingredienti Alchemici e i Vim (vedi paragrafo "Vim") ottenuti in gioco, combinandoli nella giusta quantità attraverso simulazioni realistiche di processi alchemici (dovrà quindi avere elementi scenici come un tavolo alchemico, mortai, alambicchi, etc.). Completato il procedimento, si potrà utilizzare la pozione creata (si dovranno quindi portare con sé delle fiale sceniche, in cui inserire la pozione - o averle già pronte per tirarle fuori alla fine del processo).

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 2 o 3 Vim, in accordo con la Regola della Dominanza (come spiegato di seguito)
- il processo di creazione di una pozione deve avere una durata verosimile (orientativamente almeno 5 minuti)
- non è possibile produrre più di 1 pozione ogni ora.

## • TAVOLI DA LAVORO

I più basilari sono composti da un semplice mortaio e poco più, mentre i più elaborati possono vantare fiale, vetri, decantatori e distillatori.

La grandezza e scenicità del laboratorio impattano direttamente sul numero di Vim e risorse necessario per creare pozioni o sulla facilità nel creare specifici tipi di pozioni.

Un laboratorio ben attrezzato, con alambicchi e una disposizione logica, insieme a una lavorazione attenta e ben inscenata, potrebbe facilitare la creazione; così come un tavolo da lavoro scarso o una lavorazione poco attenta e carente potrebbe dover impiegare più risorse.

Allo stesso modo, un laboratorio ben specializzato nella distillazione potrebbe avere più facilità nella creazione di pozioni con Vim blu.

Un messaggero del fato o un altro PNG con conoscenze alchemiche potrà sempre controllare lo svolgimento del processo alchemico e intervenire per aiutare - o anche per chiarire che il processo alchemico in realtà ha fallito e la pozione che si è ottenuta non può avere alcun effetto. Quindi impegnatevi e divertitevi a creare delle belle scene alchemiche! :)

Si sottolinea che le fiale contenenti le polveri di Vim non devono essere svuotate, dissipate o danneggiate, e 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).

## • MASTRO ALCHEMISTA

È una figura che staziona principalmente nel centro cittadino nella sua Bottega alchemica. Da questo personaggio sarà possibile comprare Ingredienti, Vim e Pozioni Speciali prodotte da lui stesso (se, e quando, ne ha a disposizione). È possibile anche scambiare un certo numero di Ingredienti Alchemici con altri di diversa tipologia, eventualmente pagando qualche Astone per il disturbo.

## • INGREDIENTI ALCHEMICI

Gli Ingredienti Alchemici base sono sotto forma di fiore e si possono trovare sparsi per Kandolian. Sono degli oggetti in gioco facilmente individuabili (non sono fiori veri). Sono di varia tipologia, uno per ogni differente Via Alchemica base. Ne esistono poi almeno altri 3 utili al ritualismo o per tentare delle Pozioni Sperimentali.

## • VIM

I Messaggeri del Fato, così come altri Kandoliani, sono in grado di estrarre dalla realtà una stilla concentrata di antiche energie che, una volta catturata in una piccola fiala di vetro, prende il nome di Vim.

I Vim sono estratti, essenze stesse degli ingredienti alchemici principali che è possibile trovare sulle terre di Kandolian. È possibile usarle per consolidare rituali, creare pozioni, rune o pergamene.

Oltre a incrementare l'efficacia dei rituali e delle pozioni sperimentali, i Vim possono potenziare gli effetti delle pozioni.

I Vim si possono ottenere nelle seguenti maniere:

1. Raccogliendo Ingredienti alchemici sparsi per le terre di Kandolian e portandoli all'Alchimista, che potrà distillarli e trasformarli in Vim;
2. Acquistandoli da chi li possiede, siano essi PNG (come il Mastro Alchimista) o altri giocatori;
3. Ricevendoli come ricompensa per aver completato missioni, sfide o quest rilevanti;
4. Trovando altri metodi creativi, come ad esempio il furto o il recupero da luoghi particolari durante l'esplorazione.

## • REGOLA DELLA DOMINANZA

Quando si crea una pozione da almeno 3 Vim, 2 di essi devono essere dello stesso tipo e saranno loro a determinare il tipo di pozione prodotta.

I giocatori possono acquisire i Ingredienti Alchemici o Vim tramite la ricerca e raccolta nelle terre di Kandolian, come premio di sfide giornaliere vinte o come tesoro di quest portate a compimento.

Tali Ingredienti Alchemici sono necessari, dopo una simulazione che ne deve inscenare, nel modo più verosimile possibile, il loro utilizzo (sfruttando un piccolo laboratorio alchemico per qualche minuto), per permettere ai giocatori di creare le Pozioni.

Sfruttati i Ingredienti Alchemici viene 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 o etichetta cosa contenga (in modo da ricordarlo in gioco).

I giocatori dovranno restituire i Ingredienti Alchemici o Vim privi di potere direttamente presso l'MdF

o la Bottega Alchemica e chissà, ricevere un premio per la loro solerzia e pulizia.

Il Mastro Alchimista potrà assistere i giocatori nella creazione della pozione (NB: l'assistenza di un MdF o del Mastro Alchimista non è un requisito necessario per la creazione di pozioni BASE dell'elenco in calce, che i giocatori potranno creare autonomamente) o anche solo verificare che i Ingredienti Alchemici utilizzati siano congrui rispetto alla pozione creata (eventualmente supportando il PG per correggerla, ad esempio applicando una nuova etichetta, cambiandone colore, ecc...).

Per creare pozioni Superiori o Sperimentali per la prima volta servirà sempre l'approvazione del Mastro Alchimista che verifichi la corretta procedura. Da quel momento la pozione risulterà imparata e sarà possibile replicarla da soli (resta necessario riportare i Vim utilizzati in Bottega o da un MdF).

## • 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 Game.

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”).*

Dopo aver utilizzato una pozione o un veleno, la fiala deve essere riconsegnata a un MdF.

N.B. Anche per le pozioni e i veleni valgono le regole della Victim Rule. Per le poche pozioni ad effetto concretamente positivo, principalmente cura ed egida, lo staff vigilerà su eventuali abusi - ma ricordate sempre che ad Aston Crown non si vince nulla e che i pilastri sono sempre applicabili a qualunque situazione di gioco (soprattutto il pilastro di far brillare l'altro).

## 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.

## • VIE ALCHEMICHE

6 Vie base, per 6 tipologie differenti di alchimia legate a concetti e nature ben identificate.

Sono distinguibili anche attraverso i colori:

Entropia	Nero	Dissoluzione
Etere	Giallo	Separazione
Tempo	Bianco	Calcinazione
Spirito	Verde	Fermentazione
Ragione	Blu	Distillazione
Sangue	Rosso	Coagulazione

Le **Vie Base** hanno in sé pozioni Base e pozioni Superiori.

Le **Vie Alchemiche Sperimentali**, invece, devono venir scoperte in gioco.

### REAGENTI

Sono di varia tipologia, uno per ogni differente Via Alchemica base. Ne esistono poi almeno altri 3 utili al ritualismo o per tentare delle Pozioni Sperimentali. I Reagenti base sono sotto forma di fiore.

### VIM

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

### POZIONI BASE

Sono le **pozioni canoniche**, conosciute da tutti e riproducibili con i reagenti semplici. La lista delle Pozioni Base è riportata qui sotto. Le Pozioni Base impiegano sempre 2 Vim dello stesso tipo.

### POZIONI SUPERIORI

Si tratta di **Pozioni Base con effetti leggermente più potenti**, creabili con almeno 3 Vim.

### 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, la reale efficacia dei tentativi che il personaggio compirà (bruciando i Reagenti e i Vim usati nel processo), sarà valutata e decisa dall'Alchimista a cui il giocatore mostrerà il suo lavoro alchemico.

Ciascuna pozione sperimentale dev'essere associata ad una Via Alchemica Base o Sperimentale.

### POZIONI SPECIALI

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

### 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.

## LISTA POZIONI BASE

### ENTROPIA – NERO

- **Veleni** debilitanti, paralizzanti, rallentanti (gli Antidoti sono sempre pozioni Superiori)

- **Filtro della Verità**

Costringe chi la ingerisce a rispondere sinceramente a poche domande, utilizzando semplicemente sì / no / non lo so.

Nella versione Superiore 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 (in battaglia, nel caso si sia soggetti all'incantesimo mentale di un mago segnalare comunque la presenza della pozione nel sangue inneggiando all'alchimista, mostrando la pozione, ringraziando la propria divinità etc...)

### ETERE – GIALLO

- **Decotto del Traghettonatore**

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

- **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.

Nella versione Superiore 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)

Il Filtro di cura superiore Fa recuperare completamente le energie (tutti i PF).

- **Pozione della Furia**

La prossima volta che si cade a 0 PF, ci si rialza combattendo con puro istinto chiunque sia nei pressi, fino ad essere di nuovo sconfitti.

Nella versione Superiore pur guidato da un istinto ferale, hai una consapevolezza tale da attaccare solo i tuoi nemici.

- **Filtro della Fertilità**

Rende fertile un essere vivente o una piccola area di terreno

## VUOTO – BIANCO

- **Filtro dell'Ascendente**

Quietano le emozioni e generano uno stato d'animo più propenso al dialogo.

Nella versione Superiore si rende l'individuo -mantenendo la victim rule di base- non solo più propenso al dialogo, ma assolutamente amichevole e accondiscendente. Vi vedrà come un caro amico. Non compierà azioni che risulteranno palesemente pericolose per lui.

- **Pozione d'Amnesia**

Fa perdere i ricordi dell'ultima ora.

La Pozione dell'Amnesia Superiore oltre a far perdere i ricordi dell'ultima ora, si possono influenzare gli stessi innescando dubbi e visioni non chiare portando anche la vittima a ricordare cose false. (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.

Nella versione Superiore 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.

- **Filtro dell'Instabilità**

Destabilizzano per qualche ora il circolo Rituale al quale si prende parte; Nella versione Superiore lo fa fallire con più o meno conseguenze gravi. (Avvisare sempre gli MdF dell'uso della pozione).

- **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).

Nella versione Superiore 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. Vorrai solo riposarti e non avrai le energie per compiere altre magie.

Dopo l'uso del Filtro della Concentrazione Superiore non si avrà la sensazione di spossatezza, per quanto non se ne potranno assumere più di due a Scena o ogni ora o la conseguenza sarà 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 una magia o pozione ma non da uno Smarrito o dall'Oblio.

# Gilde

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

Con il termine Gilda non ci si riferisce ad un luogo o ad una struttura, ma piuttosto all'insieme di persone che ne fanno parte.

I membri di una possono decidere di organizzare come ritengono opportuno le attività della propria Gilda, tenendo lezioni, eseguendo addestramenti o organizzando missioni speciali.

Appartenere ad una di queste confraternite comporta diversi vantaggi, ma anche alcuni obblighi: sicuramente potrà far ottenere ricchezze e conoscenze altrimenti precluse, ma può comportare anche delle responsabilità nel compiere alcune attività funzionali al gioco.

## • CREAZIONE DI UNA NUOVA GILDA

Le Gilde nascono da giocatori che richiedono la loro creazione in accordo con lo Staff.

Ogni Gilda dovrebbe essere composta da almeno 5 giocatori ed avere una struttura gerarchica con almeno una figura di riferimento, come il Capogilda, ed altri ruoli definiti e distinti con titoli appropriati per le diverse responsabilità.

Per creare ufficialmente una Gilda, i giocatori devono ottenere l'approvazione dello Staff e concordare eventuali funzioni aggiuntive gestite da PNG. Lo Staff del gioco supervisiona le attività delle Gilde, offrendo supporto, risolvendo dispute e fornendo sfide e obiettivi per mantenere il gioco coinvolgente e dinamico.

La Gilda deve avere uno scopo e delle attività chiare e distintive, che possono includere missioni, addestramenti, o altre iniziative.

Dal momento della creazione la Gilda deve essere aperta alla partecipazione di tutti i giocatori interessati, senza distinzioni di fazione.

Devono essere specificati per email tutti gli allestimenti, sia quelli scenici che garantiscano lo svolgimento delle attività di Gilda (es., non si può chiedere la creazione di una Gilda alchimisti senza avere a disposizione un tavolo alchemico o simili allestimenti), sia l'indicazione del luogo atto allo svolgimento delle attività di Gilda.

Il luogo dove una Gilda esercita le sue funzioni non è necessariamente fisso. I giocatori possono organizzarsi come ritengono più adatto, riunendosi di nascosto (es. Ladri, Assassini) o all'aperto (es. circolo druidico), o in luoghi dedicati (es. una tenda).

# Sicurezza

## IMPORTANTE:

**Le norme sulla sicurezza sono superiori e prevalgono sempre rispetto a qualunque altra norma di gioco.**

### • DIVIETI

Non è consentito colpire gli altri giocatori nelle zone vietate (testa, inguine e, per le donne, il petto se non coperto da armatura). Pertanto, bisogna anche evitare colpi che rischino 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!

- Non è consentito colpire testa, genitali e, per le donne, seno se non protetto da armatura
- Tapping (colpire ripetutamente e/o senza caricare scenicamente il colpo)
- Non puoi spingere o colpire con lo scudo
- Pugni e calci anche simulati senza essersi precedentemente accordati tra giocatori ed aver avvisato un membro dello Staff lì presente
- Effettuare una carica addosso ad altri giocatori non fermandosi almeno un metro e mezzo prima di colpirli
- Affondi. Solo le armi inastate (e con 15 cm di punta senza anima) 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
- Lunghezza minima: tutte le armi (escluse quelle da lancio) devono avere una lunghezza minima di 20 cm

# Armi e Scudi - Caratteristiche

## • ARMI

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 (vedi paragrafo "Scudi").

## 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).

#### **Caratteristiche costruttive generali**

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.

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 son utilizzate come armi da taglio/fendente, incluse le armi a frusta.

- **ARMI A FRUSTA:** richiedono un'attenzione particolare per evitare colpi involontari con le zone vietate.

**Caratteristiche costruttive:** La frusta o catena non può superare i 50 cm. La parte usata per colpire deve essere senza anima rigida, lunga non più di 40 cm e in materiale molto morbido.

- **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'atro), ad un'altezza inferiore alle spalle e MAI perpendicolarmente ad esso (dall'alto al basso o viceversa). Si può affondare solo con armi inastate senza anima negli ultimi 15 cm di punta e solo con estrema attenzione.

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

- **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 desideri. 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.

**Caratteristiche costruttive:** 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.)

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 se non debitamente segnalate. ANCHE PER LE ARMI DA TIRO O DA LANCIO È VIETATO COLPIRE AL VOLTO, ALLA TESTA E ALL'INGUINE.

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.

**Caratteristiche costruttive:** 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. È consigliato apporre nastri o simboli sulle proprie frecce. Poiché in mezzo al combattimento le frecce non possono venir raccolte consigliamo un simbolo o un nastro che possa aiutare con il riconoscimento successivo.

- **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:** 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 massima dello scudo deve lasciare testa e ginocchia scoperte al

portatore posto dritto di fianco ad esso. Questa misura serve a rendere l'uso degli scudi confrontabile senza penalizzare o favorire fisicità differenti e rendendo più realistico l'uso degli stessi. Gli scudi tondi non possono superare il metro di diametro mentre i brocchieri, di qualunque forma, non possono superare i 35 cm di diametro.

Per qualunque dubbio, scrivete a [info@astonlarp.com](mailto: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.

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.

## • EFFETTI SCENICI

Esattamente come per le battaglie, anche gli incantesimi hanno necessità di oggetti fisici che possono mettere a repentaglio la sicurezza delle persone.

Ciascuno resta responsabile per la propria sicurezza e per quanti lo circondano.

### **Azioni vietate:**

- Lanciare oggetti o polveri a meno di un metro e mezzo di distanza dal giocatore, da armi o dalle strutture
- Rovinare o sporcare il costume di un altro giocatore senza il suo esplicito consenso

### **Avvertenze particolari:**

- Assicurarsi che le polveri siano commercializzate per uso su persone, qualsiasi altra tipologia è severamente vietata
  - Le polveri e i materiali lanciati devono necessariamente essere ecocompatibili e biodegradabili.
- Sono severamente vietati i glitter
- Sono vietate le fiamme libere
  - Gli oggetti di scena che emettono scintille (ad esempio, fumogeni) non dovranno MAI venir puntati in direzione di persone o scenografie
  - Tutte i circuiti elettrici devono esser isolati dalle intemperie e messi in condizione di non innescare incendi
  - Tutti i liquidi (ad esempio, per macchina del fumo portatile) devono esser ben chiusi e non possono esser dispersi per l'ambiente
  - Qualsiasi prop voluminoso deve necessariamente esser tenuto in sicurezza e non deve avere parti sporgenti che rischiano di mettere in pericolo l'incolumità del portatore o da quanti lo circondano
  - Non si può usare nessun trucco scenico o prostetico senza il diretto consenso della vittima

## • CHECK ARMI E ARMATURE

L'organizzazione farà check di armi e armature a campione o in seguito a segnalazioni. ogni giocatore è responsabile per le armi e le armature che porta in gioco. Contiamo su di voi 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.