

# REGOLAMENTO CLUB DEI DUELLANTI

## Associazione Caput Draconis

### IDEA DI GIOCO

L'idea dei Duelli è quello di simulare un reale duello ambientato nel mondo di Harry Potter. Il principale metodo è quello della simulazione immaginaria, dove si cerca di visualizzare ciò che accadrebbe come conseguenza delle azioni dei giocatori. Pertanto, il gioco si svolge su tre dimensioni e sarà ammessa la totale fantasia dei partecipanti, nei limiti della coerenza con il mondo o con la saga. Tutte le seguenti regole sono trascrizione di un buonsenso interpretativo di situazione reali per la saga.

*Esempio: il giocatore potrà utilizzare Accio su un oggetto vicino per poterlo lanciare all'altro giocatore e colpirlo, tuttavia sarebbe in grado di appellare solo oggetti che realmente potrebbe sostenere e spostare come palle di carta, sedie, panchine, scaffali,... tuttavia non potrebbe appellare un'automobile. Poiché l'obiettivo del gioco non è ferire ma colpire, sarà sufficiente una pallina di carta ad ottenere un punto! Solo che magari questa si disintegra con un semplicissimo Incendio.*

Tuttavia per consentire un gioco più dinamico si fissa la seguente regola:

**In uno stesso combattimento NON SI PUÒ UTILIZZARE DUE VOLTE LO STESSO INCANTESIMO salvo 3 generici incantesimi di protezione: Scutum, Protego e Finite.**

### SVOLGIMENTO

I Duellanti si schierano a coppie l'uno di fronte all'altro e, eseguendo il saluto di rito, si posizionano a 3+3=6 passi di distanza. Al via dell'arbitro si sfideranno in tempo reale in un'*Incantatio* dove ogni incantesimo scagliato (o una somma di incantesimi) produce un risultato: **Non Efficace, Efficace, Non Sufficiente** (che dipendono dall'attaccante); **Colpito, Mancato, Respinto, Protetto, Contrattaccato** (che dipendono dal Difensore). L'esito prevede l'attribuzione di 1 o più punti ad un giocatore. **Si deve lanciare un solo Incantesimo/Controincantesimo a testa nella stessa Incantatio**, si attende che l'arbitro valuti l'esito ed assegni i punti dell'*Incantatio*, dopodiché i Duellanti continueranno dopo il via dell'Arbitro. In ogni *Incantatio* inizia il giocatore con il migliore tempismo. Appena uno dei Duellanti arriva ad un punteggio prestabilito (3 o 5) il duello finisce decretandone la vittoria.

*Esempio:*

A: <i>Stupefium</i>	B: <i>Non fa niente</i>	Esito: <i>Colpito</i>	1-0
A: <i>Impedimenta</i>	B: <i>Protego</i>	Esito: <i>Protetto</i>	1-0
B: <i>Expelliarmus</i>	A: <i>esita, Protego</i>	Esito: <i>Difesa non efficace</i>	1-1
A: <i>incendio</i>	B: <i>Aguamenti</i>	Esito: <i>Contrattacco</i>	1-2
B: <i>Bombarda Maxima</i>	A: <i>Protego</i>	Esito: <i>Difesa non sufficiente</i>	1-3

*B vince*

*(vedere più avanti per l'attribuzione del punteggio)*

### INCANTESIMI

Gli incantesimi ammessi sono TUTTI gli incantesimi elencati qui ESCLUSI incantesimi di Magia Oscura, i quali decreterebbero l'immediata espulsione del duellante che li casta. Questi incantesimi si suddividono in categorie:

- **Generici** (*Accio, alutio,...*) - Non designati per il combattimento ma non necessariamente inutili;
- **Difensivi** (*Protego, Depulso, Impervius,...*) - Sono gli incantesimi usati per proteggersi. In questa categoria si trovano alcuni **Controincantesimi** che generano Controattacco (vedi sotto);

- **Trasfigurazione** (*Fera Verto, Draconifors,...*) - Se utilizzati in combattimento possono Colpire e richiedono *Protego* o *Finite* in difesa, a seconda delle situazioni. Esiste una sottocategoria:
  1. **Evocazioni** (*Avis, Serpensortia,...*) - Evocano creature viventi e devono essere interrotti con *Finite*;
- **Ostili** (*Expelliarmus, Tarantallegra,...*) - Sono incantesimi specifici per i duelli che consentono di Colpire l'avversario. Li troviamo sotto 4 forme:
  1. **Elementali** (*Incendio, Ventus,...*) - Utilizzano un elemento naturale e si parano con *Scutum*;
  2. **Fisici** (*Expulso, Reducto,...*) - Colpiscono il bersaglio con qualcosa di reale e si parano con *Scutum*;
  3. **Magici** (*Dissendio, Immoilus,...*) - Colpiscono con flussi di magia e richiedono in difesa *Protego*.

## GESTI DEGLI INCANTESIMI

Per lanciare un incantesimo di una categoria è necessario eseguire il gesto corretto, come qui riportato, che va eseguito mentre si pronuncia la formula. Nel corso del duello uno dei due arbitri sarà il [Guardabacchette](#), che controllerà che vengano eseguito correttamente i gesti.

- **Generici**: ruotare la bacchetta verso l'interno.
- **Difensivi**: porre la bacchetta a scudo fra sé e l'avversario.
- **Ostili**: eseguire un colpo di frusta.
- **Trasfigurazione**: eseguire uno o più colpetti.

**ATTENZIONE: in sede di gioco si fa distinzione SOLO tra un gesto difensivo (che non consente l'attacco) e un gesto offensivo (che non consente la difesa) senza prestare attenzione alla differenza tra generici, ostili e trasfigurazioni. Un gesto errato genera esito Non Efficace.**

## MIRARE

Per facilitare l'arbitraggio il giocatore **DEVE PUNTARE DISTINTAMENTE** la bacchetta o verso l'avversario (dritta al petto/volto), o verso **terra** (poco distante dai piedi) o verso **un oggetto designato**.

**Ogni caso di dubbio puntamento verrà considerato Mancato.**

## CASTARE UN INCANTESIMO

Per lanciare un Incantesimo occorre preparazione, come per valutarne *Efficacia* ed *Esito* (non sono concessi *Incantesimo Non Verbali* o *Incanti senza Bacchetta*). Affinché un incantesimo sia valido si deve:

- **Pronunciare la formula in maniera corretta senza inceppamenti**: in caso contrario la bacchetta non la riconoscerebbe.
- **Pronunciare l'incantesimo con enfasi**: si dovrà utilizzare un tono di voce sufficientemente elevato affinché sia gli [Arbitri](#) che l'altro Duellante riescano a sentirlo; diversamente, significherebbe che non si è utilizzata sufficiente potenza per poterlo lanciare.
- **Compiere il gesto appropriato**: vedi sopra.

## EFFICACIA

Di questo aspetto si occuperà il [Guardabacchette](#) (Il [Secondo Arbitro](#)), che controllerà il verificarsi delle regole di **Castare un Incantesimo**; egli fa particolare attenzione al gesto poiché è l'unica cosa che il [Primo Arbitro](#) non può valutare. Possono prodursi 2 risultati:

- **Efficace**: se le 3 condizioni sono state rispettate.
- **Non Efficace**: se anche solo una delle 3 condizioni è stata infranta.

## ESITO

In base alla reazione dell'avversario si determina l'*Esito* che viene seguito dal **Primo Arbitro**. L'*Esito* determina l'attribuzione dei punti di quell'*Incantatio*. Le situazioni possibili sono le seguenti:

- **Colpito**: l'avversario non esegue azioni oppure il suo incantesimo Difensivo risulta Non Efficace. **L'attaccante riceve +1.**
- **Mancato**: l'avversario **si sposta visibilmente** lanciandosi fuori dal raggio di azione dell'incantesimo oppure l'attaccante mira da tutt'altra parte. **Nessun punto assegnato.**
- **Respinto**: Se i due avversari lanciano insieme il primo incantesimo o con una differenza non così netta da non decretarne uno più veloce, gli incantesimi si colpiscono a mezz'aria e si annullano. **Nessun punto viene assegnato.**
- **Protetto**: L'avversario usa *Protego*, *Scutum* o *Finite* oppure si ripara con qualcosa di materiale sufficiente. **Nessun punto assegnato.**
- **Contrattacco**: L'avversario risponde all'incantesimo con il giusto *Controincantesimo* (esempio: *Aguamenti/Incendio*) o con un incantesimo diverso dai 3 generici incantesimi di difesa che riesce a contrastare l'incantesimo lanciato. Questa situazione potrebbe anche rinviare l'incantesimo dell'attaccante se la difesa risulta Efficace. **Il difensore riceve +1 ed ha la possibilità di Colpire.**
- **Non Sufficiente**: Verificabile nel caso di difesa, se l'incantesimo scelto non è sufficiente a contrastare la situazione (esempio: *Contro un Bombarda Maxima serve un Protego Maxima, il solo Protego non è sufficiente*). **L'Attaccante riceve +1.**

**ATTENZIONE: L'Esito Respinto consente di usare incantesimi Ostili come Difensivi, pertanto possono essere usati per proteggersi. Tuttavia, sprecare un incantesimo di Attacco come Difesa è sconsigliato poiché non potrebbe essere riutilizzato. Potrebbero inoltre crearsi delle situazioni di Non Sufficiente per gerarchia (esempio: *Bombarda Maxima – Stupeficcium*).**

## TECNICHE PARTICOLARI

### Protezione

Si consideri che è difficile usare Incanti di Territorio (esempio: *Protego Totalum, Fianto Duri, Savio Hexia*,...) poiché richiedono del tempo per essere eseguiti e quindi non sono adatti alla rapidità di un duello. Il come usare gli incantesimi è elementare:

- **Protego** per difendersi da una magia (esempio: *Stupeficcium*).
- **Scutum** per proteggersi da un oggetto (esempio: *Depulso*).
- **Finite** per interrompere un *incantesimo permanente* (esempio: *Draconifors*).
- **Protego Maxima** per difendersi da *Bombarda Maxima*.

### Controattacco

Non potendo elencare tutti i controattacchi possibili o plausibili (ricordando che, se plausibili, valgono nel duello) si pone l'attenzione su due tipi di Controattacco:

- **Controattacco Semplice** - Viene generato da incantesimi che annientano o annullano il flusso di magia dell'avversario (esempio: *Incendio - Aguamenti*). Si considerano anche getti che si annullerebbero in volo, come se gli incantesimi fossero fatti di cariche opposte che assieme si bilanciano e si annullano. (esempio: *Stupeficcium - Reinnerva*).
- **Controattacco e Attacco** - Si verifica quando si utilizza un controincantesimo che respinge l'incanto o altro al mittente (esempio: *Waddiwasi - Depulso*).

## Le Combo

Per quanto sacra sia la regola di un incantesimo a testa in un'*Incantatio*, tali incanti si possono combinare se coerenti e parte di un unico attacco (*esempio: Avis + Oppugno*). In questi casi si potrebbe anche costringere il difensore ad usare due o più incantesimi difensivi (*esempio: una serie di incantesimi distruttivi per ogni uccellino*) oppure il difensore potrebbe volgere la combo a suo favore con un'altra combo. (*esempio: Avis + Oppugno – Duro + Relascio*).

**ATTENZIONE: ricordate che non si può ripetere due volte lo stesso incantesimo: una volta utilizzato esso diventa *impronunciabile* e produce un risultato Non Efficace se usato.**

## IL TEMPO

Ultimo elemento degno di nota, il **Tempo** verrà scandito dal **Primo Arbitro**, tracciando dalla bacchetta dell'Attaccante una traiettoria di mira fino al punto di impatto. Questo lasso di tempo (circa 2 secondi) è il tempo a disposizione del Difensore per fare qualcosa. Dopodiché, il **Primo Arbitro** procede a determinare l'esito dell'*Incantatio*. Qualsiasi incantesimo lanciato in contemporanea o nell'arco di tempo che impiega l'Arbitro a **Tracciare** viene ritenuto Respinto se di pari potenza. **La Traiettoria deve essere tracciata dal Primo Arbitro ogni volta che un incantesimo viene lanciato, che sia di Attacco o di Controattacco e Attacco.**

**ATTENZIONE: Eseguire combo fa aumentare il tempo di Traiettoria INDICATIVAMENTE di 1 secondo per ogni incantesimo aggiuntivo (esempio: Accio Sacco + Engorgio + Waddiwasi arriverà a destinazione dopo CIRCA 4 secondi).**

## FINE DEL DUELLO

Le condizioni che decretano la fine di un duello sono:

- Uno degli avversari arriva ad un punteggio stabilito (3 o 5);
- Nessuno degli avversari arriva al punteggio sufficiente entro un tempo prestabilito (3 o 5 minuti);
- Un avversario si arrende;
- Viene lanciato un Incantesimo Proibito.

## CONCLUSIONI

Il modo migliore per duellare e quello di cercare di immaginarsi realmente la situazione e capire la cosa migliore da fare. Può essere difficile, ma attenzione, fantasia e un po' di fortuna potrebbero davvero permettere di fare cose davvero incredibili e spettacolari.