Associazione Caput Draconis

REGOLAMENTO L.A.R.P. 2026

Riservato ai partecipanti iscritti all'evento dai 16 anni di età.

INDICE

INTRODUZIONE....4
INTRODUZIONE AL LARP....4
Cos'è un gioco di ruolo?....4
Glossario....5
Cooperatività....6
Regole principali del LARP....6
LARP A CAPUT DRACONIS....10
IN/OFF Game....10
Spirito del gioco....10
Regole principali di Caput Draconis....11
CREARE UN PERSONAGGIO....13
Creare un Personaggio....13
Percorso Accademico....14
Dal 1° al 4° anno....14
Dal 5° al 7° anno....15
Carriera lavorativa....16
Stato di Sangue....17
Rango di Potere....17
Statistiche e Abilità....18
Punti Magia (PM)....18
Classi di Specializzazione....19
Abilità e Punti Classe (PC)....19
Compagnia dei Rami....21
Congrega del Canto....22
Simposio dei Calici....24
Fratellanza dello Scudo....26
CHIAMATE E SEGNALI....27
Chiamate....27
Segnali....29
LA MAGIA....30
Combattimento....31
Casi Particolari....32
Tipi di incantesimi....32
Incantesimi Offensivi....33
Incantesimi di Cambiamento....34
Incantesimi di Stato....34
Incantesimi di Supporto....35
Incantesimi Difensivi....36
Incantesimi di Utilità....38
Magia Proibita....40
Maledizioni Senza Perdono....40
Magia Divina....41

Parole chiave negli incantesimi e nei DANNI....42
STRUMENTI DI GIOCO....43
Abilità....43
Tipi di abilità....43
Abilità Speciali....44
Cartellini....44
INTERLIVE....48
Azioni....48
Missioni....50
Abilità e azione di “Aiutare”....51
L’ARTE DI CREARE POZIONI....52
Struttura degli ingredienti....52
Prima fase, l’ideazione della Formula....54
Specifiche della Prima fase: tipi di ingredienti e sostituzione....54
La Sostituzione di caratteristiche....55
Seconda fase, la preparazione della Pozione....56
Catalizzazione di una Pozione....58
La Ricerca, ovvero scoprire nuove caratteristiche....59
Prima fase, la formazione del gruppo e la scelta delle domande....59
Seconda fase, la prima domanda e le fine prematura di una ricerca....60
Seconda fase alternativa, la stabilizzazione....60
Terza fase, il Calderone ribolle....61
Quarta fase, la fine della ricerca....61
Quinta fase, aggiornare il catalogo degli Ingredienti....61
L’ARTE DI CREARE OGGETTI INCANTATI....62
I Componenti di Creazione....62
Lo Scrigno delle essenze....63
Le Scintille d’Ingenium....63
Prima fase, l’ideazione della Ricetta....64
Seconda fase, la creazione dell’Oggetto Incantato....64
RIEPILOGO REGOLE GENERALI....66
Buon Comportamento....66
Divieti....66
Aree IN e OFF GAME....66
Abilità....66
Cartellini....66
RIEPILOGO REGOLE DI GIOCO....67
Magie e Combattimento....67
Divieti....67
Tipi di Incantesimi....67
Requisiti....67
Rango di Potere....68

INTRODUZIONE

Questo documento ha lo scopo di guidarvi alle nostre sessioni di gioco di ruolo dal vivo (LARP), che siate voi giocatori esperti o neofiti. Non spaventatevi se un regolamento può sembrare ostico: troverete tutte le informazioni necessarie per poter giocare alla sessione e, in sede di live, ci saranno i giusti spazi per fare pratica e comprenderle nella realizzazione.

La prima sezione "Introduzione al LARP" (qui sotto) è pensata a chi si approccia al gioco di ruolo per la prima volta. Per i giocatori più rodati sarà sufficiente scorrere i trafiletti in stampatello.

INTRODUZIONE AL LARP

Cos'è un gioco di ruolo?

I L.A.R.P. (Live Action Role Play) sono giochi a schema libero, a metà tra la narrazione e la recitazione, il cui scopo è interpretare un eroe romanzesco e calarsi in avvincenti avventure. La formula del gioco di ruolo dal vivo prevede di impersonare l'eroe fisicamente ed in prima persona, indossando un adeguato costume, recandosi in un luogo dalla giusta atmosfera ed interagendo con gli altri giocatori che interpretano altrettanti personaggi, nell'ambito di una situazione proposta dagli organizzatori dell'evento.

L'allestimento dell'area di gioco ricostruisce al meglio delle possibilità organizzative lo scenario della vicenda e, dove possibile, sussiste un'immediata corrispondenza tra le azioni del giocatore e le azioni del personaggio.

Esistono tuttavia situazioni che richiedono una parziale o completa simulazione di particolari eventi, come il ferimento di un personaggio o l'utilizzo di una magia. Le norme contenute in questo manuale sono intese a regolamentare le interazioni tra i personaggi ed a determinarne equamente gli esiti.

Tuttavia, sarete voi a decidere come si muove e si comporta il vostro personaggio (qui di seguito abbreviato in PG) nelle varie situazioni.

Può essere più intraprendente e lanciarsi nell'avventura, a volte sbagliando e imparando. Può essere più timido e supportare la squadra senza lanciare mai un incantesimo. Per questo motivo non è necessario memorizzare tutto: sarà sufficiente dedicarsi alle parti di maggiore interesse per il proprio personaggio e le parti contrassegnate che proprio non dovreste perdervi o dimenticare.

Glossario

Per la comprensione di questo manuale è necessario stabilire una terminologia ufficiale ed inequivocabile alla quale si farà riferimento per la successiva illustrazione di regole e prassi.

- **Abilità**: le abilità sono capacità che un personaggio acquisisce nel corso del tempo o tramite condizioni particolari; consentono di sbloccare bonus e modificare lo stile di gioco.
- **Attacco**: un attacco è un'azione aggressiva **`simulata`** nei confronti di un personaggio, che si concretizza in un colpo inferto con una delle armi innocue del gioco, oppure nell'utilizzo della magia.
- **Cartellini**: specifici comandi di gioco scritti su carta che consentono di capire qualcosa, interagire con oggetti/personaggi o delimitare un'area di gioco. Consentono di giocare in assenza di un Master (*vedi sotto*).
- **Chiamata**: si intende una parola d'ordine usata durante il gioco che informa i giocatori di dover simulare/eseguire il verificarsi di un determinato evento ad essa associato. Le chiamate sono le principali azioni attraverso le quali si svolge un gioco di ruolo (dettagli sulle chiamate, più avanti).
- **Comando Masteriale:** una speciale chiamata che introduce una narrazione di varia lunghezza; può descrivere l'ambiente in cui i giocatori si trovano o una serie di eventi cui assistono, nonché sensazioni e sentimenti coatti. Non è possibile per un giocatore né per il personaggio che interpreta, ignorare gli eventi così descritti.
- **Danno**: è un evento che consegue ad un colpo, un incantesimo o una qualche situazione traumatica, e che riduce lo stato di salute del personaggio o le sue abilità sia di gioco che fisiche come camminare o parlare.
- **Incantesimo**: per incantesimo si intende una magia, caratterizzata da una formula e da un effetto specifici, che un personaggio è in grado di operare in virtù delle proprie capacità (regole per l'utilizzo della magia, più avanti).
- **Organizzazione/Master**: si indica il nucleo di persone che si occupa della logistica degli eventi e della manutenzione del materiale di gioco, officiano il gioco e seguono lo svolgimento delle quest con il supporto dei PNG (*vedi sotto*).
- **Personaggio giocante (PG)**: personaggio ideato e realizzato dal giocatore interpretato da esso e da esso soltanto, liberamente.
- **Personaggio non giocante (PNG)**: personaggio ideato dal master o dagli organizzatori in funzione della trama e delle missioni. È interpretato secondo direttive decise preventivamente, da un giocatore scelto allo scopo.
- **Segnali**: gesti specifici da effettuare con le mani utilizzabili da un giocatore per segnalare una particolare condizione di gioco o una chiamata (esempio: invisibilità).
- **Stato:** è un'alterazione della persona che consegue a un incantesimo, una pozione, un evento particolare, una chiamata o un comando masteriale e che modifica lo stato di salute psicofisica del personaggio.

Cooperatività

Il gioco di ruolo dal vivo non prevede la presenza di arbitri nel senso sportivo del termine. I risultati delle azioni sono interamente affidati all'onestà dei giocatori.

Fermo restando che i giocatori che sono sorpresi a barare sistematicamente e continuativamente possono essere invitati a non partecipare ulteriormente alle attività dell'organizzazione, è importante che, in coscienza, i giocatori si approcciano al gioco con spirito cooperativo, per il divertimento di tutti e tutte.

È RICHIESTO AI PARTECIPANTI DI ASTENERSI DAL BARARE DELIBERATAMENTE BENSÌ DI FAR USO DEL REGOLAMENTO SECONDO LO SPIRITO CON CUI È STATO SCRITTO, PIUTTOSTO CHE CERCARE DI AGGIRARLO, DI TRAVISARE INTENZIONALMENTE, O DI APPROFITTARE DI SPIRAGLI CHE ESSO POSSA OFFRIRE PER GENERARE SITUAZIONI INDEBITAMENTE VANTAGGIOSE PER IL PROPRIO PG.

Regole principali del LARP

Nello svolgersi delle vicende, accadranno errori, incomprensioni e incertezze. Gli organizzatori stessi possono commettere errori durante la gestione degli eventi o alcune decisioni potrebbero risultare incomprensibili ai giocatori che partecipano a titolo di PG. Per questo è fondamentale introdurre la regola massima del gioco di ruolo:

IN NESSUN CASO È AMMESSO INTERROMPERE IL GIOCO PER LAMENTARSI DI UN EVENTO, PER CONTESTAZIONI O DELUCIDAZIONI

Questa regola, detta regola massima, è da considerarsi preponderante ed ha la precedenza su qualsiasi altra regola presente in questo manuale. Ignorare la regola massima mina il clima e la scorrevolezza del gioco e distrugge l'atmosfera.

In seguito, negli spazi idonei, è possibile ottenere delucidazioni o contestare episodi. Se, a posteriori, viene riscontrato un errore commesso dall'organizzazione che ha penalizzato in qualche maniera i PG in generale o un PG in particolare, si provvederà a porre rimedio alla situazione iniqua rigorosamente attraverso adeguamenti delle trame o degli eventi successivi.

SI GIOCA NEI MOMENTI APPOSITI E SI RISPETTANO LE AREE E I MOMENTI DI OFF GAME

Questa regola vuole ricalcare il concetto che non si deve ruolare durante i momenti di OFF GAME al fine di rendere l'esperienza più immersiva per tutti e tutte e consentire più facilmente la partecipazione dei giocatori. In seguito, potrete trovare dettagli sulle aree e momenti IN e OFF game.

IL GIOCO DI RUOLO VIVE DI TENTATIVI, ERRORI E IMPREVISTI

Non dovete aver paura di sbagliare nel fare o proporre le cose. Spetta ai master il compito di saper sfruttare, reagire e gestire le idee e le richieste di un PG senza la necessità di uscire dal gioco.

> Esempio: non so se posso proporre come ingrediente dello stramonio poiché non so se è a disposizione dell'organizzazione. Lo propongo lo stesso. Sarà il master a dire che non è disponibile, suggerire che è sbagliato, fornire un'alternativa, trovarlo o ignorarti.

DURANTE IL GIOCO NON SI USA IL CELLULARE / TABLET

È consentito portarseli dietro per casi di necessità, ma non va utilizzato durante il gioco. Sappiamo tutti che i congegni elettronici interferiscono con la magia e viceversa. Per utilizzarli è possibile uscire dal gioco o andare nell'AREA OFF GAME (se presente; vedi dopo).

NON SI GIUSTIFICANO LE PROPRIE SCELTE

Durante l'interpretazione del proprio PG non è necessario giustificare le proprie scelte IN GAME se non richiesto: parlate come se foste nella vita reale.

> Esempio: "Siccome il mio mago viene da una famiglia di erboristi penso di essere più indicato per aiutare il professore di Pozioni" risulta meno realistico e credibile di "Vado io ad aiutare il professore di Pozioni" detto con entusiasmo, "E dai! Mandate me, sono bravissimo/a in pozioni! Mamma mi ha insegnato un sacco di cose". Nel caso di richiesta di motivazione sarà possibile argomentare compatibilmente con il carattere del proprio PG.

ANCHE IN ACCADEMIA SI VA IN BAGNO

Tutte le attività, ad eccezione di quelle menzionate esplicitamente, possono essere fatte anche restando in gioco poiché anche in Accademia, così come nelle scuole di magia, si va in bagno, si riposa, ci si rilassa, si corre, ci si diverte.

QUELLO CHE ACCADE AL TUO PG ACCADE A LUI/LEI E NON A TE

È importante assimilare il concetto che quello che avviene IN GAME finisce quando finisce il gioco. Pertanto, due personaggi possono discutere pesantemente in gioco, non stimarsi, ostacolarsi, o dirsi cose sconvenienti.

Questo però non ha nulla a che vedere con le persone che stanno giocando e, arrivati al FINE QUEST, si riprende a ridere, divertirsi e fare serata assieme.

È FATTO CRUCIALE DISTINGUERE E SEPARARE I PERSONAGGI DALLE PERSONE

Analogamente alla separazione precedente un organizzatore/master può interpretare più personaggi. Per distinguere i diversi personaggi si ricorre a cambi d'abito, di acconciature, maschere e, principalmente, un diverso stile di recitazione e comportamento. Diventa fondamentale fare attenzione a questi punti per capire con chi si ha a che fare in quel momento. Astenetevi dal considerare collegati in alcun modo più personaggi interpretati dalla stessa persona.

IL CONTATTO FISICO È PROIBITO, SEMPRE

In nessun caso è permesso il contatto fisico. Per fare qualsiasi cosa si usa la simulazione.

> Esempio: In caso voglia fare qualcosa a un personaggio, non lo faccio veramente ma dichiaro le mie intenzioni che verranno eseguite da personaggio in autonomia: "Ti perquisisco. Dammi tutto ciò che hai."

> Esempio: "Ti tolgo la maschera" e lui/lei esegue.

In caso di uso di armi in lattice da parte degli organizzatori i colpi saranno dati in maniera molto delicata in modo da non arrecare danno. È possibile il contatto fisico solo con l'accordo fra le parti e mai in combattimento.

IN/OFF Game

Gli eventi che accadranno saranno disciplinati da momenti, aree o chiamate che daranno il via o lo stop al gioco.

È anche possibile che durante lo svolgimento del gioco alcune persone o oggetti presenti fisicamente nell'area siano da considerarsi "non esistenti" all'interno dell'intreccio narrativo ed i partecipanti sono tenuti ad adeguare, di conseguenza, l'interpretazione del proprio personaggio.

> Esempio: Una stanza che non è disponibile per l'evento, riporta un'apposita segnalazione sulla porta "Questa porta non esiste", ed i personaggi si devono comportare come se, al posto della porta, ci fosse un muro ininterrotto.

Per comunicare questa tipologia di informazioni si ricorre ai CARTELLINI per gli oggetti e ai SEGNALI per i giocatori (vedi apposite sezioni).

> Esempio: Se una persona ricorre al SEGNALE Inesistente (mano aperta alzata, vedi sotto) il PNG in questione non è da considerarsi parte di ciò che sta accadendo.

I PNG si dichiarano in gioco o fuori dal gioco in base alle esigenze narrative e su istruzione degli organizzatori. Se non ricevono diverse istruzioni, devono osservare una norma di gioco onesto che proibisce di “materializzarsi dal nulla” alzando ed abbassando la mano a loro piacimento. Prima di entrare in gioco, abbassando la mano, sono tenuti a portarsi ad una congrua distanza dai PG e fuori dalla loro visuale, per rientrare e simulare l'arrivo del PNG. Se, tuttavia, i PG tentano l'inseguimento, i PNG non possono uscire dal gioco finché essi non desistano, salvo diverse indicazioni dell'organizzazione.

LARP A CAPUT DRACONIS

IN/OFF Game

Per il nostro gioco si è scelto una formula di LARP parziale. Il che significa che ci saranno specifici momenti e aree in cui si sta giocando (IN GAME) o non si sta giocando (OFF GAME). Queste situazioni possono essere disciplinate da:

- Specifiche CHIAMATE vocali di IN/OFF.
- Momenti o attività designati a programma dichiaratamente IN/OFF.
- Aree delimitate per le quali si dichiara IN/OFF.

Nel dettaglio, il gioco è considerato:

- **IN**: negli slot di trama e su chiamata AGITE (v. Chiamate)
- **OFF**: notte, pasti, nell'AREA OFF (fisicamente allestita), apposita CHIAMATA di emergenza o di FINE QUEST (vedi dopo).
- **FINE QUEST ATTIVO**: In tutti i momenti non indicati nella suddivisione precedente si considera in vigore il FINE QUEST ATTIVO, cioè una situazione dove non ci saranno ulteriori eventi o sviluppi di trama, ma ai giocatori è consentito *ruolare* tra di loro. Fanno parte di questo caso il tempo libero durante la giornata e alcune attività dedicate (lezioni, quidditch, scacchi, duelli,...): in quei momenti siete i vostri personaggi che si cimentano in quelle attività.

In generale l'organizzazione si impegna a notificare le varie situazioni di IN, OFF o F.Q.A. con gli opportuni SEGNALI, CHIAMATE, o eventuali Dispositivi Off Game Individuali che verranno presentati agli eventi.

> Esempio: un nastro da "lavori in corso" che segna l'off game.

Spirito del gioco

OGNI PARTECIPANTE INTERPRETA UNA VERSIONE DI SÉ STESSO/A ALL'ACCADEMIA CAPUT DRACONIS.

La scelta iniziale del PG ha delle limitazioni rispetto agli usuali giochi di ruolo poiché ognuno è chiamato ad interpretare sé stesso/a. Il PG potrà subire variazione nel nome, nel comportamento, nell'aspetto o in eventuali caratteristiche che non snaturino l'essenza stessa del partecipante. Pertanto, non è consentita la scelta di un'etnia (reale o magica) o uno status socio-lavorativo.

> Esempio: Non è possibile essere un elfo domestico, un centauro, un mago oscuro, un ministro della magia, un insegnate di altre scuole, etc...

Eventuali percorsi e carriere, potranno essere scelti soltanto con la crescita all'interno dell'accademia e il completamento degli studi.

CAPUT DRACONIS È UN'ACCADEMIA DI MAGIA AVANZATA DOVE GLI STUDENTI PARTECIPANO PER AUMENTARE LE PROPRIE CONOSCENZE MAGICHE IN UNO SPIRITO SOLIDALE E COOPERATIVO.

L'approccio di gioco reciproco tra gli studenti è quello di non nuocersi gravemente a vicenda e di fare fronte comune contro Maghi Oscuri e minacce esterne. Naturalmente, l'accademia vive grazie ai singoli personaggi che hanno caratteri ed interessi diversi che possono condurre a competizione, sabotaggi, intralci, intrighi e dispetti. Tuttavia, non rientra nello spirito di questo gioco nuocere in maniera grave altri studenti o condurli alla morte.

Regole principali di Caput Draconis

NON È CONSENTITO AI PG USCIRE DAL GIOCO SALVO CHE NEGLI APPOSITI SPAZI

È comunque consentito lasciare fisicamente il luogo per allontanarsi dal gioco o dagli eventi.
Sarà comunque predisposta l'apposita AREA OFF GAME che verrà mostrata in sede di live per consentire un punto di ristoro per chi volesse uscire dal gioco. Quest'area è l'unico modo che hanno i PG di andare OFF GAME durante un momento di gioco.

Ai partecipanti in qualità di PG all'evento è vietato far uso del segnale INESISTENTE (vedi, segnali) a meno che non sussistano gravi esigenze, situazioni di emergenza o non sia stato previsto dalla narrazione.

LA BACCHETTA È UN BENE PERSONALE E NON DEVE ESSERE MAI ALLONTANATA DAL GIOCATORE. EVENTUALI BACCHETTE CON ALTRA FEDELTÀ NON HANNO EFFETTO.

Nel rispetto della regola al capitolo precedente, se si vuole togliere la bacchetta ad un giocatore si informa "Ti requisisco la bacchetta". Il disarmato prenderà la sua bacchetta e la riporrà via dalla vista (nel fodero, nella borsa, ...) e non potrà essere riutilizzata fino al comando di un master o il ripristino della situazione.

Quanto alla fedeltà, se una bacchetta è di un altro giocatore, gli incantesimi non hanno effetto per una questione di potere magico non sufficiente. Ma fai attenzione: un mago potente potrebbe benissimo usare la tua.

LA TRAMA

Nell'arco degli eventi di live di Caput Draconis, gli eventi accadranno seguendo un intreccio narrativo pensato dagli organizzatori.

Nei capitoli seguenti viene riportato l'elenco completo delle chiamate, abilità, incantesimi, ... a disposizione del personaggio. Esiste la possibilità di apprendere nuovi componenti durante il gioco, come ricompensa per i PG o eventi pianificati a discrezione degli organizzatori.

CREARE UN PERSONAGGIO

Il primo passo per poter entrare nella storia, è certamente esistere; per tale motivo, chiunque voglia giocare ad un LARP deve creare il personaggio (PG) che andrà ad interpretare e giocare.
Creare il proprio PG significa molto semplicemente definire e mettere per iscritto sulla scheda alcune informazioni, come ad esempio il nome del proprio personaggio, il suo stato di sangue, anno di iscrizione, i propri Punti Ferita e Punti Magia iniziali, eccetera.

Creare un Personaggio



Qui sopra, segna il nome del PG (può essere il tuo nome reale ma anche uno di fantasia!) e l'anno di corso (1°)



Qui sopra, segna lo stato di sangue, i suoi Punti Magia iniziali (un nuovo PG inizia con 2); inoltre ricorda che puoi scegliere una della *Classi di Specializzazione* e segnare il primo pallino del gruppo corrispondente (dall'alto a sinistra, in senso orario: Rami, Canto, Scudi e Calici); le abilità e le relative descrizioni, dipendono dalla classe scelta



Qui a sinistra potrai invece annotare i tuoi successi accademici, come ad esempio ogni volta che passerai con successo uno degli esami (Antiche Rune, Difesa Contro le Arti Oscure, Incantesimi e Pozioni) ed in seguito il conseguimento di G.U.F.O. e M.A.G.O. e per finire anche la Carriera Magica successiva al diploma.
Tuttavia non serve preoccuparsi, queste informazioni andranno aggiornate poco a poco mano a mano che la storia del tuo personaggio avanza; dunque, mentre crei il tuo PG, non serve compilare questa pagina della scheda.

Percorso Accademico

Partecipare alla vita accademica può essere stancante, certo, ma garantisce l'esclusivo vantaggio di poter ricevere Punti Classe (PC) e avanzare di anno in anno fino al diploma e alla vita lavorativa. Poiché l'Accademia è legata strettamente ad Hogwarts di cui nacque come succursale italiana (anni 2013-2018), alcune cose sono rimaste comuni alla scuola inglese per accordi presi con la McGonagall:

- All'apertura dell'anno accademico, verso metà settembre, il celeberrimo Cappello Parlante viene prestato per un solo giorno e smista i nuovi iscritti nelle Quattro Case inglesi;
- Al quinto anno di accademia bisogna sostenere i G.U.F.O.;
- Al settimo anno di accademia bisogna sostenere i M.A.G.O..

L'evento LARP di più giorni, opposto a quelli di un weekend, segna la fine dell'anno scolastico per quanto riguarda regolamenti di esami, tesine e abilità, anche se non si dovesse svolgere nel periodo Agosto - Settembre. In questo regolamento facciamo riferimento ad esse come Evento Principale, in opposizione agli Eventi Brevi.

Possiamo dividere le fasi del percorso accademico e le relative caratteristiche in questo modo:

- 1° - 4° anno;
- 5° - 7° anno;
- Carriera lavorativa.

Di seguito, la loro spiegazione completa.

Dal 1° al 4° anno

Questa è la fase acerba di uno studente, nella quale dovrà seguire le lezioni e vedrà crescere le proprie abilità secondo uno schema preciso, come illustrato dalle singole Classi di Specializzazione. Ciascun giocatore comincia con il proprio personaggio come studente del **1° anno** con **1 Punto Classe** da assegnare ad una delle Classi di Specializzazione, possiede **1 Punto Ferita** e **2 Punti Magia**.

Per accedere all'anno successivo dovrà superare gli esami nelle materie di Difesa Contro le Arti Oscure, Pozioni, Incantesimi e Antiche Rune. L'insegnante di ciascuna materia considera superato l'esame di uno studente in uno di questi casi:

- **Eventi Brevi:** lo studente si sarà distinto nella materia, a giudizio dell'insegnante, che sia durante discussioni o azioni. Partecipare passivamente alla preparazione di Pozioni seguendo la Ricetta, prendere parte a scontri inevitabili o eseguire un Rituale **non** è considerato valido ai fini della valutazione. Sono considerate, ad esempio, azioni valide l'inventare una pozione di una qualche utilità o prendere parte **attiva** alla sua ideazione (se in gruppo); l'inventare un rituale o il prendere parte **attiva** all'ideazione di una sua fase (se in gruppo); l'eccellere nei combattimenti o lo sbaragliare avversari temibili; l'uso creativo ma ponderato degli incantesimi.

- **Evento Principale:** lo studente avrà seguito le lezioni svolte dagli insegnanti e si sarà sottoposto all'esame di ciascuna materia, indetto dagli insegnanti stessi, superandolo.

Quando l'insegnante giudicherà superato l'esame, comunicherà il successo allo studente il quale dovrà annerire la casella nella propria scheda in riferimento alla materia e all'anno in corso.
Se una materia viene superata durante un **Evento Breve**, non sarà necessario, *ovviamente*, sostenere il relativo esame durante l'**Evento Principale**; se, alla fine di questo, non saranno state superate tutte e quattro le materie, l'anno non sarà superato e lo studente non avanzerà: conserverà gli esami superati e quando completerà quelli mancanti, avanzerà di anno alla conclusione del successivo **Evento Principale**.

Una volta superato l'anno accademico, lo studente sarà considerato dell'anno successivo a partire dalla conclusione dell'**Evento Principale** stesso: non si può avanzare di anno durante un **Evento**, nonostante si siano superati già tutti gli esami.

All'inizio del 1°, 2°, 3° e 4° anno lo studente riceverà 1 Punto Classe da distribuire a proprio piacimento (per una migliore gestione dei Punti si faccia riferimento alla sezione relativa alle Classi di Specializzazione); inoltre, da quel momento, i suoi Punti Magia aumentano di 2 (PM max + 2).

Dal 5° al 7° anno

Con l'ingresso al 5°, la vita accademica entra nella fase matura e allo studente sarà richiesto uno sforzo differente, più consapevole. Per avanzare di anno, non ci saranno esami, bensì dovrà essere presentata una tesina entro l'**Evento Principale**. Questa tesina fa seguito ad un colloquio dello studente con il corpo docente in cui verranno discussi i suoi interessi accademici e il suo futuro nel mondo lavorativo; verrà, dunque concordato un argomento di tesi o, in alcuni casi, un gruppo progressivo di argomenti da svolgere nel corso degli ultimi 3 anni accademici.

L'ambito degli argomenti che è possibile scegliere, dipende dalla competenza dello studente nelle quattro Classi di Specializzazione; è possibile scegliere argomenti di tesi corrispondenti solamente alle Classi che abbiano almeno 3 LC.

Ogni tesina avrà, perciò, un *ambito principale* e può avere uno o più *ambiti complementari* (non limitati dalla competenza nelle Classi di Specializzazione). Salvo casi eccezionali, l'*ambito principale*, una volta deciso durante il colloquio, resterà lo stesso per tutti e tre gli anni successivi. Redigere con profitto una tesina complessa potrebbe conferire, oltre a 1 Livello Classe (LC) nella classe dell'ambito principale (vedi sotto), anche 1 LC in una sola altra classe che rientri in uno degli ambiti complementari.

Contestualmente all'argomento di tesi, i master prepareranno un'abilità su misura per lo studente che gli verrà conferita a seconda dei meriti in gioco. La progressione di uno studente dal 5° al 6° anno è, perciò, la seguente:

- A inizio anno lo studente ottiene 2 PM aggiuntivi (PM max + 2);
- Dopo il colloquio si otterrà 1 LC nella classe dell'ambito principale della tesi.
- Nel momento in cui gli insegnanti valuteranno gli sforzi e la competenza dello studente nell'ambito di ricerca della tesi, gli verrà conferita l'abilità preparata in precedenza; può accadere in qualsiasi momento, anche nel mezzo di un Evento;
- Dopo aver discusso la tesi con la commissione, questa valuterà se l'anno è stato superato e se la tesi è sufficientemente ricca da garantire il Livello Classe extra.

Discussa la tesi del 5° anno, lo studente otterrà la certificazione G.U.F.O. (dallo stesso valore legale di quelli conferiti da Hogwarts).

La progressione dal 6° al 7° anno e dal 7° anno al diploma è, invece, la seguente:

- A inizio anno lo studente ottiene 2 PM aggiuntivi (PM max + 2);
- Dopo l'assegnazione dell'argomento di tesi si otterrà 1 LC nella classe del suo ambito principale.
- Dopo aver discusso la tesi con la commissione, questa valuterà se l'anno è stato superato e se la tesi è sufficientemente ricca da garantire il Livello Classe extra.

Discussa la tesi del 7° anno, lo studente otterrà la certificazione M.A.G.O. (dallo stesso valore legale di quelli conferiti da Hogwarts) e sarà ufficialmente diplomato e potrà cominciare la sua vita nel mondo del lavoro.

N.B.: Poiché un anno scolastico termina alla fine di un **Evento Principale**, anche lo studente che discuta la tesi in un **Evento Breve**, avanzerà all'anno successivo (o sarà considerato effettivamente diplomato) soltanto dopo l'**Evento Principale** dello stesso anno in cui si è discussa la tesina.

Carriera lavorativa

Questa è la fase finale dello sviluppo di un personaggio, nella quale ai fini del gioco cade la distinzione tra Evento Breve e Principale. Non si è più studenti dell'Accademia e non è più necessaria la divisa, anzi è consigliato un abbigliamento consono al tipo di lavoro intrapreso. Non verranno attribuiti automaticamente PC né LC, ma potranno essere guadagnati in altri modi (ad esempio durante gli Interlive), né aumenteranno i PM.

All'inizio del percorso lavorativo verrà conferita un'abilità pensata specificamente per il personaggio e la sua carriera, e i suoi PF saranno aumentati di 2 (PF max + 2).

Per tutto quello che concerne le Classi di Specializzazione e le Abilità, si vedano i paragrafi dedicati.

Stato di Sangue

Ciascun personaggio ha uno stato di sangue (*Mezzosangue*, *Purosangue* o *Nato Babbano*); esso non ha alcun impatto meccanico all'interno del gioco, ma è necessario per poter interpretare correttamente il proprio personaggio.

> Esempio: un Purosangue potrebbe stupirsi nello scoprire la fisica dietro una semplice lampadina ad incandescenza, tanto quanto un Nato Babbano nel vedere per la prima volta le foto in movimento del quotidiano più comune nel mondo magico.

Rango di Potere

Ogni mago o strega rientra in un certo rango di potere: questa informazione serve a dare un'idea del suo livello di forza magica e conoscenza ma non è un limite invalicabile.

> Esempio: se è noto che i professori siano di livello avanzato, non si può assumere con certezza che la loro potenza non sia superiore o inferiore a questo livello generico.

Qualora si presenti un personaggio sconosciuto, in generale il suo rango di potere non è noto.
È opportuno considerare che le possibilità di un singolo personaggio di competere in un duello 1:1 con un mago di potenza superiore sono pressoché nulle.
In generale è possibile assumere che, se più persone di un rango uniscono le forze, sono in grado di contrastare un personaggio di rango superiore.

RANGO PRINCIPIANTE - Studenti e partecipanti (1 PF)
Possono lanciare 1 incantesimo ogni 10 secondi.

RANGO INTERMEDIO - PNG Generici (compresi PNG ostili) e Studenti diplomati (3 PF)
Possono lanciare 1 incantesimo ogni 5 secondi.

RANGO AVANZATO - Professori, Auror e alcuni PNG ostili (5 PF)
Possono lanciare 1 incantesimo ogni 3 secondi e possono dichiarare NO EFFETTO per incantesimi ricevuti fuori dal combattimento.

RANGO GRANDIOSO - Maghi Oscuri e Streghe Rilevanti (PF ignoti)
Non sottostanno a nessuna tipologia di limitazione nel lanciare incantesimi e possono dichiarare NO EFFECT per incantesimi ricevuti fuori dal combattimento.

RANGO LEGGENDARIO - Singolarità magiche estremamente rare (PF ignoti)
Ben poche volte si è sentito parlare di maghi o streghe che sono arrivati ad un tale livello di potere che spesso viene raggiunto attraverso la magia oscura o con dei sotterfugi magici.

Si ritiene che Merlino, Salazar Serpeverde e Albus Silente fossero maghi di rango leggendario. Così come ci si sono avvicinati Lord Voldemort, Gellert Grindelwald o Nicolas Flamel.
Non si hanno informazioni sulla loro potenza o resistenza.

Statistiche e Abilità

Punti Magia (PM)

Ciascuno studente possiede PM pari al doppio del proprio anno accademico:

- 1° anno: 2 PM;
- 2° anno: 4 PM;
- 3° anno: 6 PM;
- 4° anno: 8 PM;
- 5° anno: 10 PM;
- 6° anno: 12 PM;
- 7° anno: 14 PM.

Una volta conseguito il M.A.G.O. ed entrati nel mondo del lavoro magico, essi potrebbero aumentare in base a determinate scelte masteriali in accordo col giocatore.

I PM sono un serbatoio cui attingere per performare determinate azioni, quali:

- Incantesimi particolarmente potenti dati dalle abilità;
- Abilità dei personaggi o della classe di specializzazione;
- Rituali;
- Pozioni;
- Oggetti incantati.

Punti Magia (PM) e Rituali

Per compiere un rituale è necessario investire, oltre alle componenti richieste, un congruo numero di PM, decisi dai master in base al rituale (comunicato in anticipo). Tale spesa è da considerarsi complessiva e può essere pagata da tutti i partecipanti, che decidono quanti PM versare per raggiungere la quota rituale (ogni partecipante ne deve utilizzare un minimo di **1**). Es: 4 studenti decidono di incantare un'area affinché sia una perenne illusione di una scena di guerra; tale rituale viene valutato dia master come equivalente a 7 PM; i 4 studenti si mettono d'accordo fra loro e decidono quanti PM spendere ciascuno per arrivare a 7 in totale (se ne ha e se vuole, lo studente celebrante il rito può pagare interamente la somma di PM).

Arrivare a zero Punti Magia (0 PM)

Salvo diversamente indicato in gioco, non è possibile andare a meno di 0 PM, e se un'azione farebbe consumare più PM di quelli in possesso, l'azione non può essere compiuta, salvo diversamente indicato.
Un giocatore che arrivi a 0 PM sarà esausto e non potrà lanciare incantesimi, partecipare a rituali o mescere pozioni fino al recupero di PM.

Recuperare Punti Magia

Normalmente, i PM vengono ripristinati all'inizio di ogni giorno di gioco. Esistono metodi, da scoprire giocando, per ripristinarli prima, o per non ripristinarli affatto.

Classi di Specializzazione

Esistono 4 diverse classi di specializzazione all'Accademia, che conferiscono capacità peculiari più si decide di investire in loro. Poiché il loro funzionamento è direttamente collegato ai punti abilità, in questa sezione verranno presentate le classi e data una informativa sulle loro caratteristiche. I dettagli delle abilità conferite da ciascuna classe sono più avanti, in fondo.

- **Compagnia dei Rami**: gli studenti della Compagnia miglioreranno le proprie capacità di duellanti grazie a potenti incantesimi e la capacità di attaccare più nemici in contemporanea o di risollevarsi immediatamente.
- **Congrega del Canto**: dotati di una riserva extra di PM, gli studenti nella Congrega estenderanno le proprie capacità mistiche grazie a particolari rituali che influenzano il mondo circostante e l'abilità di sigillarli per un uso futuro.
- **Simposio dei Calici**: l'arte di miscelare pozioni è il segreto del Simposio, gli studenti del quale miglioreranno la capacità di sopravvivenza propria e altrui grazie a straordinari infusi e una riserva extra di Punti Ferita (PF).
- **Fratellanza dello Scudo**: gli studenti della Fratellanza sono votati alla protezione e miglioreranno le capacità di difesa proprie e dei compagni attraverso nuovi incantesimi e la capacità di non perdere del tutto i PM.

Abilità e Punti Classe (PC)

Punti classe (PC) e loro assegnazione

All'inizio di ogni nuovo anno accademico fino al 4° *compreso* verrà guadagnato 1 PC, che l'utente dovrà spendere per acquisire un nuovo Livello Classe (LC) in una classe a sua scelta prima del primo evento LARP utile.

I LC di ogni classe di specializzazione sono progressivi: non si può acquisire direttamente il Livello (Lv.) 3 della Fratellanza dello Scudo, per esempio, se non si sono già acquisiti il *relativo* Lv.1 e Lv.2. È tuttavia possibile acquisire Lv. da più classi anno dopo anno: al primo anno di Accademia spendo il PC per il Lv.1 della Fratellanza dello Scudo, e al secondo anno spendo il PC per il Lv.1 del Simposio dei Calici invece che per il Lv.2 della Fratellanza, e così via; questo percorso, chiamato notoriamente "Multiclassing", benché accettato è da valutare attentamente poiché le capacità migliori di ogni classe sono *ovviamente* disponibili solo a livelli alti.

Al 5°, 6° e 7° anno verrà guadagnato 1 o 2 PC sulla base del percorso accademico intrapreso e sulla tesina da elaborare: saranno perciò assegnati automaticamente in una delle Classi in accordo fra corpo docenti e studenti.

Una volta acquisito il M.A.G.O. ed essere nel mondo del lavoro, non si guadagneranno più PC, salvo diversamente indicato.

Abilità

Le abilità sono capacità peculiari e personali di ciascuno studente, si dividono in Attive (incantesimi, pozioni o rituali che vanno enunciati e che costano PM) e Passive (caratteristiche personali gratuite sempre in funzione) e possono essere guadagnate nei seguenti modi:

- Acquisendo Livelli Classe da 1 a 4: ogni Livello Classe fornisce, al suo acquisto, 1 abilità attiva e 1 abilità passiva;
- All'inizio del 4° anno verrà acquisita l'abilità Protego Maxima, che consente di difendere fino a 2 bersagli oltre se stessi, purché siano nelle *immediate vicinanze*, formando quindi una linea spalla a spalla o un gruppetto inscindibile.
- All'inizio del 5° anno, in accordo con l'argomento di tesina e il percorso dello studente, verrà acquisita un'abilità personale attiva o passiva modellata sullo studente stesso;
- All'inizio del 6° anno verrà acquisita l'abilità Protego Horribilis, che consente di difendersi dalle maledizioni Imperius e Cruciatus, nonché dalla magia oscura quale Dolohoferio etc… Protego Horribilis non difende dall'Anatema che Uccide.
- All'inizio del percorso lavorativo (ovvero l'anno dopo aver conseguito i M.A.G.O.). verrà acquisita un'abilità personale attiva o passiva modellata sull'impiego scelto dal mago o dalla strega;
- Partecipando a particolari lezioni, rituali, pozioni o scene di gioco. Attenzione! Più è alto il LC, più è facile guadagnare un'abilità di tale classe.

Compagnia dei Rami

Livello Classe	Compagnia dei Rami (attive)	Compagnia dei Rami (passive)
1	Incantesimo Reflexus (1 PM)	Membro della Compagnia LC
2	Incantesimi Impulsus (4 PM)	Ripresa Rapida
3	Incantesimi Duo (1 PM)	Accelerazione
4	Doppio Bersaglio (2 PM)	Metabolismo feroce

Accelerazione

Riduci il tuo intervallo di lancio degli incantesimi: Se prima era 1x10s, *ora* è **1x5s**; se prima era 1x5s, *ora* è **1x3s**.

Doppio Bersaglio

Con una sola azione, puoi colpire **due bersagli vicini**. Per *comodità* di gioco, si dovrà ***ripetere*** l'incantesimo rapidamente per ogni bersaglio selezionato (es.: A combatte contro B e C: invece di indicare solo B e C e dire **Stupeficium**, dirà "**Stupeficium, Stupeficium**" puntando prima B e poi C).

Membro della Compagnia LC

Permette di aprire e leggere i cartellini della classe che si possiede fino al livello in quella stessa classe (ad esempio: se hai la classe **Compagnia dei Rami** a **Lv. 2**, potrai aprire le bustine con l'etichetta "**Rami 2**" e "**Rami 1**").

Metabolismo feroce

Qualsiasi effetto che ti fa recuperare **PM**, te ne fa recuperare **LC** addizionali.

Incantesimo Reflexus (1 PM)

Formula: **Reflexo**. **Difendendosi** con questo incantesimo si causa **1 DANNO** all'attaccante (es: A lancia Incendio, B risponde con Reflexo; A subisce 1 DANNO, B nessun danno); non è possibile difendersi da un *Reflexo*, né rispondere con un altro *Reflexo* o altri incantesimi in una catena infinita; l'azione di combattimento, pertanto, è: incantesimo avversario - Reflexus - calcolo dei DANNI. L'incantesimo Reflexus è valido solo contro incantesimi contro cui si può usare *Protego* o *Scutum* (quindi non è possibile usarlo per proteggersi da MAGIA PROIBITA o DIVINA). Nel caso di *X Impulsus* contro *Reflexo*, vince *X Impulsus* e l'effetto di *Reflexo* non si applica.

Ripresa Rapida

Se ridotto a **0 PF** in combattimento, ci si rialza ***autonomamente*** **dopo 1 minuto**, *invece* che dopo 5 minuti.

X Duo (1 PM)

Un incantesimo OFFENSIVO seguito da **Duo**, causa **2 DANNI**.

X Impulsus (4 PM)

Un incantesimo OFFENSIVO seguito da **Impulsus**, infligge i normali danni dell'incantesimo ignorando le difese.

Congrega del Canto

Livello Classe	Congrega del Canto (attive)	Congrega del Canto (passive)
1	Risonanza dell'Invisibile	Iniziato alla Congrega LC
2	Circolo dei segreti (3 PM)	Sorgente di magia
3	Passo fatale (4 PM)	Rituali sigillati
4	Incantesimi Universus (7 PM)	Anima magica

Anima magica

Sei **immune** alle conseguenze negative di un rituale che hai officiato o cui hai partecipato: le conseguenze negative molto gravi saranno invece ridotte considerevolmente.

Circolo dei Segreti

Seleziona un punto su una superficie solida attorno a te, e scegli una persona magica bersaglio: puoi depositare in quel punto una piccola tasca dimensionale che può contenere **messaggi e/o oggetti di piccole dimensioni** destinati al bersaglio, il quale sarà l'unico (oltre a te stesso) a poter aprire la tasca per leggerne il contenuto e/o prendere gli eventuali depositi. Il rituale termina **al risveglio successivo** di chi ha effettuato il rituale, per un max di 24h complessive. Ogni mago o strega può tenere attiva **una sola tasca**: se viene lanciato un altro Circolo dei Segreti dalla stessa persona, la prima tasca cesserà di esistere. Poiché l'interazione fra la materia e il "nulla" è complessa, è **caldamente consigliato** assicurarsi che la tasca sia **vuota** prima di farla sparire.

Iniziato alla Congrega LC

Permette di aprire e leggere i cartellini della classe che si possiede fino al livello in quella stessa classe (ad esempio: se hai la classe **Congrega del Canto** a **Lv. 2**, potrai aprire le bustine con l'etichetta **"Canto 2"** e **"Canto 1"**).

Passo fatale

Imponi un sigillo magico su una superficie solida: se sei a portata visiva di questo, puoi farlo detonare quando qualcosa vi entra a contatto; chiunque venga colpito, subirà **2 DANNI non difendibili da Protego o sue varianti** (la chiamata è DANNO Duo Impulsus).

Risonanza dell'Invisibile

Trasforma l'incantesimo ***Dissimulo***, **modificando gli effetti**: una volta lanciato, conferisce 10 minuti di **invisibilità** che **non** causa suono, ed è possibile **impossessarsi** di oggetti che diverranno parte del *Dissimulo* **fintanto** che resteranno addosso o nella borsa di chi è invisibile. Lanciare incantesimi, mescere pozioni o compiere rituali, spezzerà l'invisibilità **immediatamente**. Il nuovo gesto sarà **3 dita alzate**: indice, medio e anulare della mano.

Rituali sigillati

Dopo aver officiato un rituale, puoi congelare l'attivazione e inserirlo in un oggetto. Quando vorrai, potrai attivarlo per scatenare l'effetto del rituale, che verrà consumato.

Sorgente di magia

I tuoi PM aumentano di **2 per LC-1** della Congrega del Canto: **2 al Lv. 2**, **4 al livello 3**, **6 al livello 4**, etc...

X Universus (7 PM)

Un incantesimo di **STATO** seguito da ***Universus***, **estende** il suo effetto a chiunque sia nell'area di questo. Non si può utilizzare su **STATI** codificati come **ALTRO**.

> Esempio: Non è possibile lanciare *Expelliarmus Universus*.

***Nota di gameplay**:* è sufficiente che **il giocatore lo oda** per essere considerato nell'area.

Simposio dei Calici

Livello Classe	Simposio dei Calici (attive)	Simposio dei Calici (passive)
1	Pozione Arcobaleno LC (1 PM/ LC-1 PM)	Invitato al Simposio LC
2	Infuso di Ametista (2 PM)	Fiore d'acciaio (LC - 1)
3	Cristallo dei miracoli (1 PM)	Calderone fedele
4	Rugiada del Destino (8 PM)	Palato sopraffino

Calderone fedele

Se **tu** sei **Referente** durante la creazione di una pozione, questa impiegherà la metà del tempo per essere pronta.

Cristallo dei Miracoli (istantaneo)

Consumando **1 PM** e **1 dose** di un ingrediente STABILIZZANTE della scorta di Pozioni, è possibile creare un cristallo che racchiuda gli effetti di **1 CARATTERISTICA** di un ingrediente per pozioni o rituali, **sostituendolo**. Non è possibile racchiudere in esso la CARATTERISTICA "**SPECIFICO**". Dopo averlo utilizzato, sparisce.

Fiore d'acciaio (LC-1)

Aumenta **definitivamente** i tuoi **PF massimi** di un ammontare pari al tuo **LC-1** (per **bonus massimo di +3**).

Infuso di Ametista (2 PM - 5 min)

Consumando **2 PM e 1 dose di 2 diversi ingredienti** ANTIDOTO della scorta di Pozioni, puoi creare un tonico che **per 1h** rende **immuni** agli STATI; non è possibile rendersi immuni dallo STATO ALTRO, né da STATI derivati da MAGIA PROIBITA o MAGIA DIVINA (così come da comandi masteriali).

Invitato al Simposio LC

Permette di aprire e leggere i cartellini della classe che si possiede fino al livello in quella stessa classe (ad esempio: se hai la classe **Simposio dei Calici** a **Lv. 2**, potrai aprire le bustine con l'etichetta "**Calici 2**" e "**Calici 1**").

Palato sopraffino

Puoi **assaggiare** una Pozione e capire cosa faccia sommariamente oppure **assaggiare** un ingrediente e conoscerne immediatamente le **CARATTERISTICHE COMUNI**. Questo assaggio **non innesca** gli effetti della Pozione o dell'ingrediente, siano essi positivi o negativi. Questo effetto si applica anche durante la Sperimentazione (devi essere **Referente**).

Pozione Arcobaleno LC (1 PM / LC - 1 PM)

Consumando **1 PM e 1 dose di un ingrediente** RAFFORZAMENTO della scorta di Pozioni, puoi creare una pozione che ripristini **PF pari a LC**, OPPURE puoi consumare **1 dose di un ingrediente** MENTE e **fino a LC -1 PM** per creare una pozione che faccia recuperare lo stesso ammontare di PM a chi la beve; se l'assunzione della Pozione Arcobaleno porterebbe i valori **oltre** il massimo dei punti consentiti di chi la beva, ne verrà aggiunto **1 solo come Extra** e sparirà dopo **1h** se non altrimenti consumato. La creazione dura 5 minuti e deve essere creata individualmente.

Rugiada del Destino

Consumando **8 PM e 1 dose di 10 diversi ingredienti** della scorta di Pozioni **per un totale di 10 CARATTERISTICHE diverse**, puoi creare un filtro della fortuna che se assunto conferisce il seguente effetto: riesci automaticamente in una azione che stai per svolgere e di cui è previsto un potenziale successo. Il filtro deperisce dopo **1h** dalla creazione, o quando se ne sfruttano gli effetti. In caso di Sperimentazione, tutti le eventuali CARATTERISTICHE "DESTABILIZZANTE" verranno considerati stabilizzate **se** chi beve la Rugiada del Destino é anche il Referente. La creazione dura 12 minuti e deve essere creata individualmente.

Fratellanza dello Scudo

Livello Classe	Fratellanza dello Scudo (attive)	Fratellanza dello Scudo (passive)
1	Stelle gemelle	Giurato della Fratellanza LC
2	Giuramento di cristallo (3 PM)	Stella guardiana
3	Protego Duo (1 PM)	Diamante infrangibile
4	Protego Extremis (2 PM)	Benedizione delle stelle

Giuramento di cristallo (3 PM)

Scegli un bersaglio, posa una mano sulla sua spalla e punta la bacchetta verso la tua mano: esso riceverà un'**armatura protettiva** che **annulla il primo** (**1**) **DANNO** che subirà, qualunque sia la fonte che lo provochi, purché non sia MAGIA PROIBITA o MAGIA DIVINA. **Non puoi** stipulare altri *giuramenti di cristallo* finché ne hai uno attivo. Un bersaglio può aver stipulato **un solo** giuramento alla volta.

Giurato della Fratellanza LC

Permette di aprire e leggere i cartellini della classe che si possiede fino al livello in quella stessa classe (ad esempio: se hai la classe **Fratellanza dello Scudo** a **Lv. 2**, potrai aprire le bustine con l'etichetta "**Scudo 2**" e "**Scudo 1**").

Protego Duo (1 PM)

Questo speciale *Protego* difende da incantesimi che infliggono fino a 2 DANNI. Es: A lancia *Incendio Duo*, B risponde con *Protego Duo*; B non subisce DANNO.

Protego Extremis (2 PM)

Questo speciale *Protego* copre fino a **4 bersagli** in uno stretto gruppo o linea **oltre te**.

Stella guardiana

Sei immune ai **DANNI** e alle ferite collaterali inflitte dai tuoi alleati negli scontri a fuoco (es. detriti dopo un Bombarda, un rituale di guerra esplosivo etc.) e nelle pozioni che esplodono.

Stelle gemelle

L'incantesimo ***Reinnerva*** ora può bersagliare **fino a 2 persone** contemporaneamente.

Diamante infrangibile

Anche se sei a 0 PM, puoi continuare a lanciare incantesimi DIFENSIVI o di SUPPORTO.

Benedizione delle stelle

Quando lanci incantesimi DIFENSIVI o di SUPPORTO, riduci il **tuo** intervallo di lancio dell'incantesimo successivo: se prima era 1x10s, *ora* è **1x5s**; se prima era 1x5s, *ora* è **1x3s**. È possibile lanciare incantesimi DIFENSIVI o di SUPPORTO in successione.

CHIAMATE E SEGNALI

Qui di seguito facciamo un riassunto di tutte le CHIAMATE e SEGNALI che possiamo trovare in questo regolamento. Si ricorda che le CHIAMATE vengono pronunciate ad alta voce mentre i SEGNALI sono gesti fisici da mantenere visibili.

Alcune chiamate saranno MUTE, cioè non è necessario pronunciare poiché implicite in altri effetti o circostanze.
Altre chiamate sono per segnalare situazioni di EMERGENZA e pertanto non saranno ricorrenti nello svolgersi delle attività.

I PG potranno utilizzarli solo nei casi esplicitamente segnalati. Diversamente non posso ricorrere a chiamate o segnali.

Chiamate

- **AGITE** - Questa è una chiamata organizzativa che indica l'inizio del gioco.
- **ASSISTENZA** (Emergenza, Può essere usato dai PG) - In qualsiasi momento un personaggio si trovi in difficoltà seria per disagio fisico o psicologico non gestibile, può richiamare l'attenzione con questa chiamata.
- **COMANDO MASTERIALE** - Questa chiamata può essere usata solo dagli organizzatori per imporre a voce un comando o una direttiva di gioco. I giocatori devono seguire quanto trasmesso.

  Esempi:
  COMANDO MASTERIALE: senti una voce che ti chiama verso il cancello.
  COMANDO MASTERIALE: vedi una luce in Sala Grande che ti spinge ad andare a vedere da cosa proviene.

  Tramite questa chiamata è possibile anche veicolare delle chiamate di effetti parlanti e auto-esplicativi che devono essere eseguiti dai giocatori. Tutti gli effetti si considerano auto-risolti dopo 5 minuti a meno di specifiche condizioni di gioco esplicite che ne modificano la risoluzione (aumentando o diminuendo il tempo).

  Esempi:
  COMANDO: Blocco - Devi restare immobile dove sei.
  COMANDO: Paralisi - Cadi a terra paralizzato senza poter fare nessun movimento.
  COMANDO: Paura - Devi manifestare spavento o inquietudine.
  COMANDO: Rabbia - Devi alterati nel contesto della situazione in cui ti trovi.
  COMANDO: Morte - Muori (non è risolvibile dopo 5 minuti).

- **CONGELA** - Può essere usata solo dagli organizzatori per indicare l'esigenza di sospendere l'azione per una qualsiasi ragione. Tutti i giocatori devono immediatamente fermarsi nel punto in cui si trovano fino a quando un organizzatore non utilizza la chiamata AGITE.
- **CONGELA CIECO** - Stesso effetto della chiamata CONGELA ma si devono anche chiudere gli occhi.
- **DANNO** (Tendenzialmente muta; può essere usato dai PG) - Questa chiamata normalmente non viene pronunciata dai PG poiché implicita nel tipo di incantesimo che si sta utilizzando. Qualora non fosse chiara la situazione si può ricorrere alla chiamata per specificare l'effetto di DANNO. Eventuali danni non derivanti da incantesimi come una pugnalata o l'attacco di una creatura richiedono **obbligatoriamente** di pronunciare la chiamata DANNO.
  Effetto: chi la subisce vede diminuiti di 1 i propri Punti Ferita.
- **FINE QUEST** - Questa è una chiamata organizzativa che indica la fine della giornata di gioco o dell'intero evento.
- **FINE QUEST ATTIVO** - Questa è una chiamata organizzativa che indica che il gioco è finito ma è possibile continuare a recitare il personaggio e interagire con gli altri PG/PNG che continuano a restare in gioco. In pratica indica che gli organizzatori non manderanno altri input di trama o nuovi PNG nell'area di gioco. Il gioco può continuare a gestirsi tra i PG fino a che non desiderano andare in FINE QUEST.
- **NO-EFFETTO** (Può essere usato dai PG) - Questa chiamata viene usata ogni volta che si deve far capire che un'altra chiamata non ha avuto effetto per qualche motivo. Non è necessario utilizzare questa chiamata se ci si sta difendendo con un Protego (in questo caso è muta), in quanto già la formula dell'incantesimo comunica questo esito. Di base non sono previsti casi in cui un PG possa usare questa chiamata. È tuttavia possibile che alcune condizioni di gioco ne richiedano l'utilizzo. Diversamente, alcuni incantesimi lanciati su un PNG più potenti potrebbero rivelarsi inutili: verranno segnalati con NO EFFETTO.
- **UOMO A TERRA** (Emergenza) - Chiamata di pericolo che indica che c'è un reale pericolo. Il gioco si ferma per tutti.

Segnali

- **INESISTENTE** - Un personaggio che usa questo segnale con la mano alzata e tutte e cinque le dita alzate si considera fuori dal gioco e quindi non è possibile vederlo o interagire con esso. Viene utilizzato per officiare il gioco e svolgere operazioni pratiche di organizzazione. È possibile che il segnale venga sostituito da un dispositivo fisico di OFF GAME (esempio: una cintura gialla) che verrà appositamente mostrato in sede di live. I PG non possono usare il segnale inesistente se non previsto dalla narrazione e appositamente segnalato da un master.
- **INVISIBILE** (**STANDARD**) (Può essere usato dai PG) - Un personaggio che usa questo segnale con la mano alzata e due dita alzate in segno di V, si considera invisibile ma comunque in gioco. Non è possibile vederlo ed è necessario interagire con la scena come se il personaggio in questione NON fosse presente. I giocatori possono usare questo segnale, in presenza di specifiche condizioni magiche che creano l'invisibilità.

  Esempio: incantesimo Dissimulo.

  Non è possibile rendersi invisibili se qualcuno ti sta vedendo.
  Non è possibile restare invisibile durante un combattimento o mentre si mescola una pozione.
  Afferrare oggetti non li rende invisibili.
  L'invisibilità è solo dell'aspetto: i passi fanno rumore, così come gli urti o le parole.
  Persone invisibili NON si vedono fra loro.
  Se viene udito l'incantesimo *Revelio* mentre si è invisibili, si abbassa la mano, tornando visibile.
- **INVISIBILE** (**SUPERIORE**) (Può essere usato dai PG) - Un personaggio che usa questo segnale con la mano alzata e tre dita alzate in segno di W, gode di tutti gli aspetti positivi e negativi dell'invisibilità standard ed in più non produce suoni udibili e può rendere invisibili gli oggetti che afferra.
- **FUORI RUOLO** - La presenza di un nastro bianco e rosso (quello normalmente usato per i lavori in corso) su qualsiasi cosa o persona segnala la sua non presenza in gioco; tutto ciò che è nastrato deve, pertanto, essere completamente ignorato dai giocatori. Tutto lo staff e i master che non stiano interpretando PNG in un certo momento, indossano il nastro fuori ruolo.
- **MUFFLIATO** (Può essere usato dai PG) - Un personaggio che usa questo segnale con la mano abbassata e tre dita stese in segno di M, indica che è in corso l'effetto dell'incantesimo *Muffliato*; la conversazione delle persone con questo segnale non è comprensibile ma sostituita da brusio confuso.

LA MAGIA

Nel gioco di ruolo dal vivo l'uso della magia viene simulato verbalmente. Viene recitato l'incantesimo, mossa la bacchetta indicando in qualche modo il bersaglio coinvolto ed informandolo degli effetti.

NON È POSSIBILE ESEGUIRE INCANTESIMI NON VERBALI E/O SENZA BACCHETTA.

Partendo dagli incantesimi della saga e contenuti nel Compendio di Incantesimi di Caput Draconis, si rimanda a questo documento eventuali approfondimenti sugli incantesimi. Tuttavia, approfondiremo quelli disponibili nel contesto del LARP sia IN GAME che nella condizione speciale di COMBATTIMENTO (vedi dopo).

SI BERSAGLIA PUNTANDO LA BACCHETTA O NOMINANDO IL BERSAGLIO.

Ogni incantesimo viene lanciato indirizzando ad un personaggio unico. Può però accadere che, bersagliando una sola persona, più giocatori si ritengano colpiti da questo incantesimo e subiscano DANNO. Questa è da considerarsi una eventualità passiva e non qualcosa di attuabile intenzionalmente.
Si considera bersagliato l'individuo puntato dalla bacchetta. Come disambiguazione è possibile aggiungere il nominativo all'incantesimo.

> Esempio: Marco, Stupeficium!

INCANTESIMI AD AREA

Quando un incantesimo è seguito dalla dicitura UNIVERSUS allarga il suo effetto all'area di gioco: nello specifico si devono ritenere interessati tutti i giocatori che riescano a udire la formula.

PER LANCIARE UN INCANTESIMO SERVE

1. CONCENTRAZIONE (QUALCHE SECONDO),
2. UN GESTO APPROPRIATO,
3. LA FORMULA CORRETTA PRONUNCIATA AD ALTA VOCE.

Lanciare un incantesimo prevede di prendersi qualche secondo di concentrazione, muovere la bacchetta mimando determinati gesti, recitando il nome dell'incantesimo per informare i giocatori che è in corso il lancio dello stesso.

DOPO AVER LANCIATO UN INCANTESIMO, DEVONO TRASCORRERE ALMENO 10 SECONDI PRIMA DI POTERNE ESEGUIRE UN ALTRO.

Lanciare un incantesimo rappresenta in generale una forte fonte di sforzo magico. Pertanto, non è possibile lanciare gli incantesimi a raffica. Ogni incantesimo richiede dell'energia e della concentrazione per essere lanciato.

SE SI È IN DUBBIO SU UN INCANTESIMO LANCIATO SI SUBISCE IL DANNO E SI CADE A TERRA (IN MANCANZA DI UN ADEGUATO PROTEGO).

Una delle regole massime del gioco di ruolo che garantisce equità e divertimento: se sei in dubbio, svieni.

> Esempi:
> Mi saranno rimasti incantesimi per pararmi? Nel dubbio, svieni. Oddio cosa fa quell'incantesimo? Nel dubbio, svieni. Lo stava lanciando su di me o su di lei? Nel dubbio, svieni. Caspita, ma ho chiuso il gas a casa? Nel dubbio, svieni.

Questi tipi di limitazioni risultano irrisorie in contesto di gioco dove è possibile agire in gruppo e con i dovuti tempi. Tuttavia, potrebbero risultare estremamente problematiche in un contesto di combattimento o azione di pericolo (IN GAME). Pertanto, si invita all'uso oculato degli incantesimi e la strategia del gioco di squadra.

Nei momenti di gioco si possono utilizzare gli incantesimi dei giocatori presenti nel regolamento (vedi sotto), allo scopo di interagire con gli oggetti di scena, i cartellini, i PG ed i PNG. Se si fosse troppo stanchi per eseguirli è possibile chiamare un compagno per farsi supportare.

Combattimento

Un COMBATTIMENTO è una situazione in cui qualcuno sta cercando di danneggiare qualcun altro contro la sua volontà. Non appena qualcuno viene attaccato o si percepisce l'intenzione di farlo, la situazione diventa di "Combattimento" e si applicano le sue regole. Un combattimento è una situazione stressante, dove non si ha la calma e la concentrazione necessaria per poter utilizzare tutti i propri incantesimi in maniera efficace come a cose normali. Tutti coloro che assistono alla scena sono considerati in COMBATTIMENTO. Tutti coloro che sono INVISIBILI tornano visibili.

L'idea con cui sono stati pensati i combattimenti è quella di regolamentare un semplicissimo rapporto attacco-difesa gestito con le sole chiamate mute DANNO - NO EFFETTO.
Questo consente di non formalizzarsi sugli incantesimi da utilizzare lasciando spazio alla creatività, al divertimento, alla prossemica e recitazione del combattimento.

Seguono le regole basilari degli incantesimi e dei combattimenti.

Casi Particolari

Si pone l'attenzione su alcuni casi particolari che non sono considerati ai fini del gioco di ruolo:

- Attacco Simultaneo: due incantesimi contemporanei si scontrano insieme e decadono.
- Schivata: non è consentito schivare in combattimento LARP (disponibile solo nell'attività Club dei Duellanti).
- Contro incantesimi: non è possibile difendersi con un contro incantesimo (disponibile solo nell'attività Club dei Duellanti).

    Esempio:
    Attaccante: Incendio! - Passa 1 secondo - Difensore: Aguamenti.
    Non valendo il contro incantesimo il Difensore va a terra e l'attaccante dovrà comunque pararsi dall'Aguamenti.

Tipi di incantesimi

Per consentire il gioco di ruolo, si suddividono gli incantesimi nei seguenti tipi:

- **OFFENSIVI**: utilizzo libero, generano tutti DANNO.
- **STATO**: utilizzo libero, non infliggono DANNO ma una condizione fisica o mentale temporanea della durata standard di 5 minuti, se non contrastata con Finite.
- **CAMBIAMENTO**: utilizzo libero, non infliggono DANNO ma una modifica temporanea dell'aspetto (parziale o totale) della durata standard di 5 minuti, se non contrastata con Finite.
- **SUPPORTO**: Reinnerva, Finite (a meno di 30 cm dal bersaglio) e gli incantesimi che annullano o guariscono.
- **DIFENSIVI**: Protego (dal I anno), Protego Maxima (dal IV anno), Protego Horribilis (dal VI anno), e tutti gli incantesimi di protezione in generale.
- **UTILITÀ**: tutti gli altri incantesimi per interagire con l'ambiente o le persone.
- **MAGIA PROIBITA**: non sono certi gli effetti se lanciata da uno studente. Per contromisura dell'Accademia, fa perdere punti alla propria casa o sospendere/espellere. Non è possibile difendersi dall'Anatema che Uccide.
- **MAGIA DIVINA**: un tipo di magia che attinge la propria forza da realtà superiori o tramite canali non convenzionali; rientrano in questa categoria le premonizioni dell'Occhio interiore, i Giuramenti, alcune maledizioni, rituali o pozioni. Non ci sono modi semplici o strutturati per accedere al divino, perciò sono forme di magia rare e pericolose se non sapute gestire.

NOTA: La **magia proibita** e la **magia divina** e i loro relativi incantesimi possono essere utilizzate soltanto se specificatamente insegnate o apprese.

Incantesimi Offensivi

Descrizione: gli incantesimi di attacco generano DANNO all'avversario.
Effetto: la descrizione del tipo di offesa si trova nel compendio degli incantesimi, ed è buona norma simularla il più fedelmente possibile; nel caso non ci si ricordi dell'effetto scenico specifico, un forte dolore corporeo è la simulazione standard (oltre alla perdita dei *PUNTI FERITA*).
Gesto: la bacchetta deve muoversi rapidamente (come a fare un cerchio, un colpo di frusta, un affronto...) andando a puntare il bersaglio che vogliamo colpire con questo incantesimo.

> Esempi: Ricevo EVERTE STATUM, ed invece di "svenire" vengo sbalzato indietro e solo dopo vado K.O.
> Nel caso di EXPELLIARMUS, lasciar cadere la bacchetta (e riprendersela) è molto meno limitante che subire un DANNO.

È possibile utilizzare tutti gli incantesimi del Compendio di Incantesimi di Caput Draconis. Qualora si venisse colpiti da un incantesimo che non ha effetti dannosi, è possibile simularlo / ignorarlo qualora se ne conosca gli effetti. Siate pertanto accorti nella scelta degli incantesimi: la semplicità, paga.

> Esempio: Diffindo, Bombarda, Stupeficium, Confringo, Aqua Eructo, Sagitta, ... DANNO.
> Esempio: Colovaria realizzi di avere dei capelli fucsia... continui a combattere.

È da considerare che le evocazioni da sole non sono danni diretti e pertanto generano un NO EFFETTO senza un adeguato "Oppugno". Tuttavia, non è saggio sprecare 2 incantesimi per un solo attacco.

> Esempio: Serpensortia, Avis,...

Precisazione: si ricorda che in gioco non si protesta. Se da attaccante esegui un incantesimo ambiguo e l'avversario non sembra reagire, non contestare:

CONTA FINO A 10 E LANCIA UN BOMBARDA!

In caso di necessità ricorda che puoi usare la chiamata vocale DANNO.
Il regolamento è deliberatamente poco rigido sugli incantesimi da usare: usate la fantasia e puntate al divertimento.

Incantesimi di Cambiamento

Descrizione: gli incantesimi di Cambiamento modificano l'aspetto esteriore del bersaglio, o temporaneamente la sua natura materiale, senza arrecare DANNO.
Effetto: ogni incantesimo di questa categoria comporta una modifica dell'aspetto o della materia del bersaglio, della durata di 5 minuti se non annullata da un Finite o respinta da un Protego (o sue varianti).
Gesto: poiché sono incantesimi tendenzialmente ostili, si consiglia una gestualità identica a quelli OFFENSIVI.

Incantesimi di Stato

Descrizione: gli incantesimi di stato infliggono una condizione psichica o fisica innaturale nel bersaglio, senza arrecare DANNO.
Effetto: ogni incantesimo di questa categoria infligge una modifica del comportamento, della durata di 5 minuti se non annullata da un Finite o respinta da un Protego (o sue varianti). Tale modifica è di un tipo specifico di cui l'incantesimo fa parte.
Gesto: poiché sono incantesimi tendenzialmente ostili, si consiglia una gestualità identica a quelli OFFENSIVI.

Tipi di STATO che possono essere inflitti e loro interpretazione:
IMMOBILE: il bersaglio smette di muoversi normalmente e resta fermo nella sua posizione come una statua. Alcuni incantesimi aggiungono un effetto più dettagliato, come cadere o restare appesi; quando si è in dubbio, si tenga a riferimento l'effetto di un *Immobilus*.
STORDITO: il bersaglio interrompe ciò che sta facendo e comincia ad agire secondo l'atteggiamento specifico dell'incantesimo o della fonte che ha causato lo STATO. Nel caso di dubbio, l'atteggiamento di riferimento è quello del *Confundo*: un'espressione ebete per 5 minuti.
AVVELENATO: il bersaglio soffre dolori fisici più o meno intensi o più o meno buffi. Di solito questo STATO è accompagnato da specifiche secondarie, ed è dovuto principalmente dall'effetto di Pozioni o qualche incantesimo burlone come *Mangialumache*. Se si è in dubbio sull'effetto, si tenga a riferimento un mal di pancia.
SVENUTO: il bersaglio cade a terra privo di sensi; si riprende autonomamente dopo 5 minuti, salvo che tramite l'uso di specifiche abilità o dell'incantesimo Reinnerva. Quando vengono raggiunti 0 PF, si diventa SVENUTI.
ACCECATO: il bersaglio è costretto a chiudere gli occhi.
MUTO: il bersaglio smette di parlare, di produrre suoni o di aprire la bocca. Se si è in dubbio sull'effetto, si tenga a riferimento l'avere la bocca chiusa.
ALTRO: effetti non raggruppabili, solitamente sono spiegati in cartellini o tramite comandi masteriali.

Benché questa divisione per Tipi sia vera, se uno STATO è mescolato (nel caso di incantesimi o pozioni o rituali) alla MAGIA PROIBITA o alla MAGIA DIVINA, gli effetti diventano imprevedibili e devono essere di volta in volta specificati dai master attraverso cartellini o comandi; ne consegue che per annullare la combinazione STATO + MAGIA PROIBITA e STATO + MAGIA DIVINA siano necessarie specifiche tecniche, differenti da quelle utilizzate per annullare il solo STATO.
Come nota finale, non è possibile lanciare incantesimi, mescere pozioni o eseguire rituali durante gli stati IMMOBILE, STORDITO, AVVELENATO e, ovviamente, SVENUTO: è permesso soltanto vivere lo STATO stesso.
ACCECATO consente di condurre una vita normale, a vostro rischio e pericolo.
Poiché non sono considerati gli incantesimi non verbali in questo regolamento, durante MUTO non è possibile lanciare incantesimi o prendere parte ai momenti parlati, recitati o cantati di un rituale.

Incantesimi di Supporto

Descrizione: gli incantesimi di supporto annullano gli effetti di STATO o CAMBIAMENTO e alleviano altre condizioni come le ferite.
Effetto: chi lo riceve considera risolto uno STATO o un CAMBIAMENTO, oppure vedrà alleviato il dolore e il disagio causato da una ferita.
Gesto: la bacchetta deve accompagnare la forma di quello che si sta trattando (ad esempio una legatura, o una persona).

L'INCANTESIMO DI SUPPORTO DEVE ESSERE ESEGUITO A DISTANZA RAVVICINATA (MENO DI 30 cm) DAL BERSAGLIO

Come linea guida generale, se non specificato diversamente nel compendio degli incantesimi, nelle abilità o dai master, *Finite* (o *Finite Incantatem*) e *Reinnerva* sono gli incantesimi da utilizzare per disfarsi dalle condizioni alterate. In particolare:

- *Finite* (o *Finite Incantatem*): annulla tutti i CAMBIAMENTI e gli STATI, ad eccezione di SVENUTO o ALTRO.
- *Reinnerva*: annulla soltanto lo STATO SVENUTO, facendo riprendere i sensi al bersaglio, il quale torna in piedi con 1 PF.

Come spiegato nel paragrafo degli STATI, questi due incantesimi, poiché non hanno una componente adeguata contro la MAGIA PROIBITA o la MAGIA DIVINA, non possono guarire STATI misti ad esse, come ad esempio la Maledizione Imperius, la Maledizione Cruciatus, e ovviamente l'Anatema che Uccide.

Incantesimi Difensivi

Descrizione: gli incantesimi di difesa impediscono di essere colpiti da un incantesimo ostile all'avversario o da danni ambientali come massi o vetri lanciati.
Effetto: chi lo lancia ignora l'effetto di un incantesimo ostile generando un NO EFFETTO.
Gesto: la bacchetta deve muoversi delicatamente verso l'alto oppure in posizione orizzontale rispetto a chi lancia l'incantesimo.

L'incantesimo di difesa consentito è *Protego*, ma non sono applicate penalità in combattimento per l'utilizzo di *Scutum* o per specifici contro incantesimi difensivi come *Partis Temporus*. Qualsiasi abilità modifichi o espanda l'uso di *Protego*, lo farà anche per *Scutum*.

Sono considerati incantesimi di difesa che causano NO EFFETTO (chiamata muta):

- *Protego* (disponibile dal I anno): protegge **se stessi** da un incantesimo avversario o più incantesimi simultanei.
- *Protego Maxima* (disponibile dal IV anno): consente di difendere **fino a 2 bersagli oltre se stessi**, purché siano nelle *immediate vicinanze*, formando quindi una linea spalla a spalla o un gruppetto inscindibile.
- *Protego Horribilis* (disponibile dal VI anno): proteggere **se stessi** dalla MAGIA PROIBITA. Non ha effetto contro l'Anatema che Uccide.
- *Scutum* / + *Maxima* / + *Horribilis*: se durante i duelli volete variare o dimostrare la vostra competenza, potete utilizzare lo *Scutum* alternandolo a *Protego*. *Scutum*, e le sue varianti, devono essere utilizzati **soltanto** per difendersi da danni materiali o da incantesimi elementali come riportato nel compendio.

> Esempio: Incendio genera fiamme, quindi ci si può difendere con *Scutum*.
> Esempio: *Stupeficium* è un raggio di magia, quindi NON ci si può difendere con *Scutum*.
> Esempio: *Bombarda* è un raggio che causa esplosioni, quindi NON ci si può difendere con *Scutum* dal raggio, MA ci si può difendere con *Scutum* dai detriti provocati da essa (basandosi, ovviamente, su che cosa vi stia per colpire, se il raggio o i detriti).

Incantesimi Difensivi aggiuntivi

Alcuni incantesimi non sono ancora noti agli studenti, i quali possono conoscere la formula ma non l'effetto né il suo uso: mano a mano che verranno insegnati o scoperti, essi verranno spiegati in questa sezione.

- **Tutor X**: protegge un bersaglio singolo (X) diverso da se stessi da un incantesimo contro cui sia valido *Protego*. Il bersaglio deve essere nelle vicinanze di chi lancia l'incantesimo *Tutor X*. Tutto ciò di cui beneficia o coinvolge *Protego* o *Scutum* si applica a *Tutor X*. Le versioni *Maxima*, *Horribilis* e *FAS* devono essere apprese separatamente.

  Esempio: un'abilità che consenta di lanciare un *Protego* che assorbe 2 DANNI, consente di lanciare anche un *Tutor X* che assorba 2 DANNI, purché si conosca *Tutor X*.
  Esempio: conoscere *Tutor X* e *Protego Maxima* non significa conoscere anche *Tutor X Maxima*.

  Condizione di apprendimento originale: avere almeno 4 LC in Confraternita degli Scudi e aver partecipato alla lezione riservata agli Scudi nel 2025.
  Condizione di apprendimento alternativa: avere almeno 4 LC in Confraternita degli Scudi e far sì che il Prof. Referente della Confraternita degli Scudi accetti di insegnarlo durante un evento LARP; non è possibile apprenderlo tramite azione Interlive.
- **Cave Inimicum**: *Crea un confine che mantiene chi è all'interno impossibile da percepire tramite vista, udito e olfatto.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Expecto Patronum**: *Evoca uno spirito che incarni le emozioni positive dell'esecutore per difenderlo da creature oscure.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Fianto Duri**: *Amplifica l'effetto di alcune barriere magiche, come Sortilegi Scudi. Può disintegrare i nemici che tentano di attraversarlo.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Lineaevi**: *Crea attorno al bersaglio una sottile linea dorata splendente che risulta invalicabile da chi è al di sotto di una certa età.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Portabeata**: *Rende oggetti come porte impenetrabili da qualsiasi cosa, inclusi suoni e oggetti.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Protego Diabolica**: *Crea un circolo di fiamme blu brillanti controllabili che funzionano come un'enorme barriera difensiva attraversabile solo da coloro che l'esecutore considera fedeli nei suoi confronti o che non intendono fargli del male. Tutti gli altri vengono inceneriti al passaggio*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Protego Totalum**: *Crea su una piccola area una barriera difensiva duratura nel tempo che non lasci passare nulla attraverso di essa, ad eccezione delle Maledizioni Senza Perdono.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Repello Babbanum**: *Rende il bersaglio, luogo o oggetto, invisibile dai Babbani.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.

- **Repello inimicum:** *Rende una zona inaccessibile ai propri nemici.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Salvio Hexia:** *Crea una barriera su un luogo che riflette malefici.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.
- **Scutum Nitens** / + **Totalum:** *Incantesimo particolarmente complesso, crea un'imponente barriera sotto forma di scudo argentato che deflette potenti incantesimi, producendo un suono profondo e vibrante vagamente sinistro all'ascolto. La versione Totalum è ancora più complessa, prerogativa di maghi e streghe eccezionalmente potenti, e protegge un'intera area.*
  Condizione di apprendimento originale: ignota.

Incantesimi di Utilità

Descrizione: tutti quegli incantesimi che servono durante lo svolgimento delle attività, che sono innocui rispetto alle persone e non innescano una dinamica di combattimento. Modificano l'ambiente circostante o semplicemente non rientrano in alcuna categoria specifica.

> Esempi:
> Diffindo su un CARTELLINO non innesca combattimento.
> Abalieno su uno studente non innesca combattimento, al
> massimo un bisticcio. Bombarda in pieno petto: innesca un combattimento.

In generale possono essere molte le occasioni che richiedono di utilizzare gli incantesimi e possono crearsi circostanze con i master o nelle quest dove rintracciare il giusto incantesimo sul **Compendio Incantesimi CD 2026** potrebbe aiutarvi nel gioco.

Di seguito, si riporta un elenco degli incantesimi designati per il gioco con lo specifico effetto. Questi incantesimi possono essere usati in maniera autonoma e senza la presenza di un master poiché questo elenco ne riporta gli effetti e come gestirli.
Molti di questi incantesimi presentano la dicitura "Consente di interagire con XXXXX" in riferimento ai CARTELLINI (vedi dopo).

NON È NECESSARIO IMPARARE QUESTI INCANTESIMI A MEMORIA:
PUOI PORTARTI LA LISTA IN GIOCO E CONSULTARLA ALL'OCCORRENZA.

Effetto: dipende dal singolo incantesimo e manifesta delle conseguenze in gioco in base ai singoli casi.
Gesto: non vi è un gesto standard; pertanto, può essere effettuata la gestualità ritenuta più adatta alla situazione.

Segue l'elenco degli incantesimi considerati di utilità:

Alohomora - Consente di interagire con una SERRATURA.

Antijinx - Consente di interagire con una FATTURA.

Aparècium - Consente di interagire con un messaggio NASCOSTO.

Appare Vestigium - Consente di interagire con TRACCIA MAGICA.

Cistem Aperio - Consente di interagire con una SERRATURA.

Dissimulo - attiva il SEGNALE INVISIBILE. Non può essere usato mentre si è in vista.

Emancipare - libera da legature e consente di interagire con LEGATURA.

Expelliarmus - chi è colpito deve lanciar via (o appoggiare a terra) tutte le cose che tiene in mano.

Illegibilus - appone il cartellino NASCOSTO X su scritte o messaggi (da richiedere ad un master). La X si riferisce all'anno accademico di chi lo lancia (vedi sezione REQUISITI).

Lumos - consente di interagire con un DISPOSITIVO BABBANO.

Muffliato – consente di non fare udire una conversazione privata. Se lo si sente lanciare senza far parte di quella conversazione, ci si deve allontanare fino a non poterla più ascoltare.

Nox - consente di interagire con DISPOSITIVO BABBANO per spegnere la luce.

Reparo - consente di interagire su ROTTO.

Revelio - consente di interagire con MISTERO e annulla il SEGNALE INVISIBILE se udito.

Specialis Revelio - consente di interagire con MISTERO se apposto su un ARTEFATTO

Magia Proibita

Attingendo a fonti di magia pericolose come i desideri dell'animo o il dolore, e in genere le emozioni troppo inquiete, oppure sovvertendo l'ordine naturale delle cose rompendo i taboo è possibile praticare la Magia Proibita. Questo tipo di magia è estremamente potente ma altrettanto instabile e se non ottimamente gestita può provocare effetti collaterali pericolosissimi, o fallire nel peggiore dei modi. Benché nella maggior parte dei casi la MAGIA PROIBITA sia magia oscura, la cosa non è sempre vera. L'Accademia bandisce e ripudia l'utilizzo delle maledizioni, magia oscura e incantesimi che violano le persone o arrecano danni irreparabili.

L'utilizzo di tali incantesimi e maledizioni sottostà alla necessità di conoscerli e saperli dominare: ogni incantesimo del tipo MAGIA PROIBITA deve essere insegnato specificamente per poter essere utilizzato; uno studente normale dell'Accademia non sa utilizzare nessuna MAGIA PROIBITA ma conosce il nome e gli effetti delle Maledizioni senza Perdono.

Maledizioni Senza Perdono

Avada Kedavra: l'Anatema che Uccide. Il personaggio cade a terra morto. Non esistono incantesimi di difesa capaci di difendere da questa maledizione. [NON può essere lanciato dai PG].
Crucio: l'incantesimo della tortura. Si cade urlando dilaniati da dolore e sofferenza finché viene puntata la bacchetta contro.
Imperio: costringe a eseguire al meglio delle possibilità l'ordine comunicato.

> Esempio: Imperio, portami una Burrobirra.

Seppure le maledizioni e la magia oscura richiedano principalmente la volontà per essere lanciate, la loro efficacia non è garantita quando praticata da uno studente. Inoltre, il loro utilizzo su studenti con più esperienza o maghi e streghe di rango superiore (vedi capitolo RANGO DI POTERE) potrebbe tradursi in un NO EFFETTO in quanto, chi li subisce, potrebbe avere una volontà e resistenza più forte di chi sta lanciando l'incantesimo.
L'unico incantesimo vietato da regolamento che non può essere lanciato è Avada Kedavra: l'anatema che uccide. Se lanciato da un PG produce NO-EFFETTO automatico.

In conclusione, il loro utilizzo potrebbe tradursi in un nulla di fatto, senza però evitare i conseguenti provvedimenti da parte dell'Accademia.
Ricorrere ad una qualsiasi delle MAGIE PROIBITE, si risolverà nella valutazione di perdita di punti alla propria casa, sospensione e/o espulsione.
Per proteggersi da queste maledizioni il *Protego* non ha effetto: è necessario ricorrere ad un *Protego Horribilis* (non ha effetto contro l'Anatema che Uccide).

Magia Divina

Nel nostro mondo operano forme di potere parallele alla semplice magia incanalabile da un mago tramite una bacchetta, potere il quale, a differenza della MAGIA PROIBITA, proviene da dimensioni esterne alla volontà umana. Sono veicoli di MAGIA DIVINA alcune creature leggendarie del folklore, le divinità pregate dagli antichi, i Giuramenti (come il Voto Infrangibile o l'incanto Fidelius), le arti divinatorie in genere e qualunque cosa tratti entità o concetti immateriali come, per citarne uno, il Tempo (le giratempo) o il Destino (pozione Felix Felicis).

Mentre alcune forme di MAGIA DIVINA sono normalmente utilizzate e sotto controllo, come l'arte divinatoria, a livelli più alti risulta molto difficile incanalarla e sfruttarla a dovere, perché il prezzo che si paga potrebbe essere alto o perché non si riesce, nei fatti, a manipolarla.

Nell'Accademia, nessuno studente sa fare incantesimi o pozioni di MAGIA DIVINA, ma è più facile che in alcuni rituali sia possibile maneggiarla sotto determinate condizioni. Qualunque incantesimo nella lista del Compendio che abbia la dicitura MAGIA DIVINA deve essere specificatamente insegnato e non può essere appreso autonomamente.

La MAGIA DIVINA è **incontrastabile**. Può solo essere arginata da altra MAGIA DIVINA: ogni DANNO da fonti divine viene subito, ogni STATO viene inflitto, ogni comando eseguito.

Per segnalare che si è in presenza di MAGIA DIVINA, gli incantesimi o le pozioni, o le fonti di DANNO e STATO riporteranno la dicitura **FAS** prima del loro nome; in alcuni casi, la combinazione di FAS + nome di incantesimo può dare origine ad un nome completamente diverso. Durante i combattimenti, sarà possibile utilizzarle pronunciando sia la versione "FAS + incantesimo" che la versione "nome nuovo"

Esempio: *Incendio* evoca fiamme da cui potersi difendere con Protego (o Scutum, perchè è fonte elementale); *FAS Incendio* evoca fiamme benedette che NON possono essere contrastate se non da un *FAS Protego*.

Esempio: *FAS Protego*, l'incantesimo generale per difendersi dalla MAGIA DIVINA, assume anche un nuovo nome, *Scutum Nitens*. Durante gli eventi, sarà possibile chiamarlo in entrambi i modi, secondo la vostra memoria.

Parole chiave negli incantesimi e nei DANNI

Alcuni incantesimi o altre fonti di danno possono infliggere DANNO in maniere particolari; quando ciò avviene saranno aggiunte una o due **parole chiave** all'incantesimo o alla fonte di DANNO per modificare il DANNO conseguentemente. È vitale ricordare queste parole chiave. Usando "X" come segnaposto di un incantesimo o DANNO generico, queste modifiche saranno nella forma [**parola chiave "X"**] o [**"X" parola chiave**]. Se non annunciato diversamente al momento del danno, ogni **fonte di danno o incantesimo offensivo infligge sempre 1 DANNO** .

- **X Impulsus:** il DANNO non può essere contrastato da **Incantesimi DIFENSIVI**.
- **X Reflexus:** protegge da un **incantesimo OFFENSIVO** scagliato e infligge 1 DANNO all'avversario (*è come fosse un Protego + Impulsus*).
  X Duo / X Trio: la fonte o l'incantesimo infligge o assorbe, a seconda del proprio tipo, 2 / 3 DANNI.
- **X Universus**: la fonte o l'incantesimo estende la sua portata a tutti i bersagli in grado di udire il comando.
- **X Maxima**: *effetto ancora da scoprire*.
- **X Totalum**: *effetto ancora da scoprire*.
- **Fas X:** la fonte o l'incantesimo attinge alla magia divina; l'effetto o lo STATO non può essere contrastato e l'eventuale DANNO non può essere evitato in alcun modo. Soltanto una protezione o un contrasto divino, cioè Fas X, possono schermare da questo tipo di magia.

Come detto nel paragrafo precedente, può capitare che aggiungendo una parola chiave a un incantesimo esso cambi nome completamente; può capitare altresì che incantesimi con nomi noti siano in realtà altri incantesimi con aggiunta di parole chiave. Quando di fronte a queste occorrenze, gli studenti verranno prontamente avvertiti dai master.

> Esempio: *l'incantesimo Scutum Nitens è, nei fatti, FAS Protego; l'incantesimo Megisthenos è, nei fatti, FAS Stupeficium.*

Durante gli eventi di gioco, nei cartellini e nei comandi masteriali verrà sempre utilizzata la versione con le parole chiave, per una più immediata chiarezza.

STRUMENTI DI GIOCO

In questa sezione si affrontano 3 concetti cardine strettamente intrecciati tra loro: ABILITÀ, CARTELLINI e REQUISITI.

Abilità

Si considerano ABILITÀ le conoscenze acquisibili dai giocatori nel corso del raduno, partecipando alle lezioni dei professori dell'accademia, a specifiche attività o utilizzando ARTEFATTI. Queste ABILITÀ permetteranno al giocatore di interagire con situazioni, quest o cartellini che prevedono specifici REQUISITI.
N.B.: Non è possibile attribuirsi conoscenze o abilità che derivano da background.

Tipi di abilità

Permanenti: in generale legate alle lezioni del corpo docenti e depositate nella conoscenza dei giocatori attraverso gli esami.

> Esempio:
> REQUISITO "Rune Antiche 2023" Serve aver seguito la lezione di Rune Antiche nell'anno 2023.

> Esempio:
> CARTELLINO "Questo libro è scritto in greco antico. Per poterlo leggere è necessario conoscerlo. Requisito: Greco Antico". Non sarà pertanto possibile leggerlo finché non si acquisisce in gioco l'abilità relativa.

Temporanee: acquisite attraverso specifiche quest, l'uso di oggetti magici (Cartellini ARTEFATTO) o situazioni regolamentate ad hoc (Cartellini CONSUMABILI).

> Esempio:
> Partecipare alla visione del Professor Ryuzaki, potrebbe far aumentare temporaneamente la vostra vista divinatoria. CARTELLINO: "La Visione del Professor Ryuzaki CONSUMABILE Per le prossime 3 ore la tua conoscenza in Divinazione è aumentata e sei più potente nel prevedere il futuro: guadagni l'abilità temporanea Terzo Occhio."

> Esempio:
> CARTELLINO "Il Diadema di Rowena ARTEFATTO: per ottenere il Diadema è necessario richiedere un permesso alla Preside. Fintanto che indossi il diadema, ti conferisce l'abilità Conoscenza Avanzata."

Abilità Speciali

Alcuni PNG hanno particolari abilità. Starà ai PG valutare se in una situazione potrebbe essere utile o meno chiedere aiuto e riuscire a ottenerlo da queste persone. Alcune di queste abilità sono note, ed elencate di seguito, mentre altre potrebbero non esserlo e dunque devono essere scoperte durante il gioco, mentre è possibile che alcuni PNG non abbiano alcuna speciale abilità.

Si ricorda però che i professori dell'accademia sono sempre disponibili ad ascoltare le vostre idee ed aiutarvi qualora voleste provare a cercare informazioni con una divinazione, preparare pozioni contro una maledizione o creare dei rituali per ottenere uno specifico scopo. Il gioco è nelle vostre mani molto più di quanto pensiate.

> Esempio:
> sarà possibile portare al Professore di Pozioni dei Cartellini CONSUMABILI con ingredienti per richiedere una pozione che verrà consegnata insieme al relativo Cartellino CONSUMABILE Pozione.

Cartellini

Per efficientare i comandi degli organizzatori, in gioco saranno presenti diversi tipi di cartellini. I cartellini forniscono delle regole di gioco invalicabili, se non con specifici eventi, incantesimi o abilità di gioco.

I CARTELLINI DEVONO ESSERE LETTI E LASCIATI DOVE POSIZIONATI A DISPOSIZIONE DI TUTTI I GIOCATORI.

Alcuni cartellini, legati fisicamente a oggetti o persone si sposteranno con essi. Non si può prendere il cartellino, ma si può prendere l'oggetto relativo. In nessun caso è consentito prelevare e "mettersi in tasca" un cartellino.

Qui di seguito vi spieghiamo come poterli usare e interagire con essi elencandoli per tipologie.

Tipi di cartellini

- Cartellini SCENARIO:

Questi cartellini servono a definire l'area di gioco ed a evidenziare situazioni o comportamenti che differiscono dalla realtà: vengono usati per simulare un qualcosa che nella realtà non lo è.

> Esempi
> "Questa porta non esiste",
> "Questo scaffale è vuoto".
> "Inamovibile" (apposto su un oggetto ne impedisce qualsiasi forma di spostamento).

• Cartellini ARTEFATTO:

Sono cartellini che indicano che un oggetto è un oggetto di gioco. Il cartellino inoltre può riportare una descrizione leggibile da tutti e che spiega come interagire con questo oggetto, in modo da rendere autonomi i giocatori e non avere necessità di un organizzatore per gestire gli effetti di tale oggetto. Possono anche riportare solo il nome di un oggetto, demandandone la conoscenza alla letteratura (si trova nei libri di Harry Potter) o ad un intervento del giocatore (scoprirne i dettagli è quindi parte del gioco).

> Esempi:
> Scrigno del custode ARTEFATTO
> Vecchio Stivale ARTEFATTO - Questo oggetto sembra essere incantato con un incantesimo Portus. Se lo tocchi...
> Coppa Incantata ARTEFATTO - Questa coppa emana un'aura negativa e sembra impermeabile alla magia.

• Cartellini CONSUMABILE:

Con la parola CONSUMABILE ci si riferisce a cartellini usa e getta che vengono buttati via al momento dell'utilizzo o al verificarsi di eventi scritti sul cartellino stesso. Conferiscono bonus temporanei, identificano ingredienti o pozioni. Per renderli "attivi" devono essere consegnati ad un Master. Pertanto, un oggetto con il cartellino consumabile può essere trattenuto senza consumarlo. Per utilizzarlo, deve essere consegnato fisicamente ad un Master che certifica l'avvenuto effetto sul giocatore.

> Esempi:
> Runa del Sapere CONSUMABILE - Aumenta la conoscenza del giocatore. In presenza di un requisito Rune Antiche, permette di ignorare il requisito Livello di Istruzione (vedi sotto), per poi sgretolarsi.
> Pozione dell'Energia CONSUMABILE - Appena bevuta rimuove per un'ora il limite massimo di incantesimi lanciabile.
> Foglia Sonnellina CONSUMABILE - Questa pianta rara può essere usata nella preparazione di pozioni soporifere.

• Cartellini WYSIWYG:

What You See Is What You Get: quello che vedi è quello che ottieni.
Sono dei cartellini scritti fronte - retro. Sul fronte c'è scritta la CONDIZIONE per poterlo girare e leggere il contenuto.

Le condizioni dei cartellini prima di poterli leggere sono di due tipi:

- Azioni reali da compiere come aprire, toccare, varcare, ...

Esempio: "Se apri questa porta → un'aura magica ti investe e perdi la memoria"

- Incantesimi da lanciare (vedi Incantesimi di utilità "consente di interagire con XXXXX").

Esempio: "Se usi un Wingardium Leviosa [il giocatore lancia l'incantesimo] → trovi sotto il sasso il manuale anti-fattura della professoressa Incollingo".

> Esempio: "MISTERO [il giocatore usa Revelio] → un incantesimo si sprigiona e ti trasfigura in un furetto".

QUALORA SI DECIDA DI INTERAGIRE CON UN CARTELLINO, SI È COSTRETTI A SUBIRNE IL CONTENUTO UNA VOLTA LETTO.

I cartellini possono presentare uno o più REQUISITI in aggiunta o in sostituzione alla CONDIZIONE.

Requisiti

I REQUISITI sono specifici attributi di accesso richiesti da delle quest o per poter interagire con i cartellini.

In conformità col presente regolamento, saranno apposti nel modo più esplicito possibile.

Se il giocatore non dispone del requisito richiesto, qualunque tentativo di lettura genera un NO-EFFETTO.

Tipi di requisiti

- Condizioni fisiche: precisi momenti, spazi, partecipanti,...

> Esempi:
> NASCOSTO - Requisito: di notte → il giocatore alle 23 usa Aparecium.
> SERRATURA – Requisito: almeno 5 studenti → ...

- Esperienza: assistere ad una lezione, avere un certo livello di istruzione o aver conseguito un GUFO.

> Esempio:
> Requisito: Pozioni 2023 → può leggerlo chi ha assistito alla lezione di Pozioni 2023.
> Requisito: V anno → non può essere letto da uno studente al I, II, III, IV anno. Può essere letto al V, VI e VII anno in corso.
> Requisito: GUFO Incantesimi → solo da chi ha conseguito un GUFO in Incantesimi.

- Abilità: è necessario aver ottenuto la relativa abilità descritta tramite lezioni, quest o ARTEFATTI.

> Esempio:
> CARTELLINO: FATTURA - Requisito: Pensiero del Centauro → significa che non basta che lanci un incantesimo Antijinx per poterlo leggere, ma devo necessariamente possedere l'ABILITA' Pensiero del Centauro e poi usare l'incantesimo Antijinx.

Si noti che i vari requisiti possono essere combinati tra loro.

> Esempi:
> Requisito: Cura delle Creature Magiche 2023, 5 studenti, II anno
> Requisito: VII anno, GUFO Antiche Rune, con la Preside presente
> Requisito: Divinazione 2023, GUFO Pozioni, Forza del Drago, V anno, a mezzanotte.

Se si è in dubbio sulla consultazione di un cartellino si può rivedere il regolamento o chiedere aiuto ai compagni di Casa.

Se non si è sicuri di poter leggere un CARTELLINO è ritenuto comportamento corretto non leggerlo. Se sai di non potere... non farlo.

INTERLIVE

Fra un evento e l'altro di Caput Draconis, sarà attivo un sistema di corrispondenza via e-mail, volto a far progredire le quest personali di ogni giocatore, scovare informazioni o creare nuove strumentazioni. Di seguito, il funzionamento di tale sistema.

Si ricorda che per consigli e dubbi sulle azioni i master sono a vostra disposizione.

Ogni utente potrà compilare uno specifico form a questo indirizzo, entro la data di scadenza espressa di volta in volta dopo ogni evento di gdr live nel canale apposito.

Tale form potrà essere compilato una volta sola, ed entro la scadenza.

In questo form si potranno scegliere **fino a 2 azioni da compiere**, tuttavia in casi di azioni particolarmente complesse o impegnative, delle due inviate **potrebbe esserne effettuata solamente una**, a discrezione dei master. **Una volta giunta la scadenza fissata i master invieranno le risposte il prima possibile** a tutti coloro che hanno scelto di svolgere delle azioni interlive.

Contestualmente all'apertura del sistema di azioni interlive, verranno pubblicate alcune **missioni standard** da poter svolgere: le missioni standard, infatti, rappresentano una delle possibili scelte di azioni da compiere durante il periodo di Interlive.
Di seguito, il novero dei tipi di azioni e la spiegazione delle missioni.

Azioni

Tipi di azioni possibili ed esempio di messaggio da inviare:

- **Fare ricerca sugli ingredienti delle pozioni →** si otterrà una delle CARATTERISTICHE SPECIALI ancora non scoperte di un ingrediente a vostra scelta;
- **Inventare una pozione →** attraverso lo studio personale, l'utente comunicherà il procedimento, il ragionamento dietro, gli ingredienti, e tutto ciò che comporta la creazione da zero di una pozione. I master valuteranno la bontà di tale progetto e comunicheranno la riuscita o meno di tale creazione;
- **Inventare un rituale →** attraverso lo studio personale, l'utente comunicherà il procedimento, il ragionamento dietro, gli ingredienti, e tutto ciò che comporta la creazione da zero di un rituale. I master valuteranno la bontà di tale progetto e comunicheranno la riuscita o meno di tale creazione;
- **Interagire con un PNG o un gruppo di PNG →** l'utente comunicherà l'intenzione di parlare con specifici PNG per ottenere determinate informazioni;

- **Preparare una pozione** → Se si possiede già la formula di una pozione, è possibile comunicarne l'esecuzione attraverso un'azione;
- **Eseguire un rituale** → Se si possiede già la formula di un rituale, è possibile comunicarne l'esecuzione attraverso un'azione;
- **Cercare informazioni su qualcosa o qualcuno** → L'utente è libero di decidere di indagare per conto proprio, circa un argomento o una pista che reputa interessante, oppure esplorare un luogo. Questo tipo di azione risulta in una informazione ricevuta, e potrebbe attivare anche una missione speciale (vedi sotto);
- **Studio personale** (solo per utenti dal 5° anno in avanti) → attraverso questa azione sarà possibile cominciare a studiare per ottenere nuove abilità od oggetti. Nell'azione dovranno essere comunicate le intenzioni, le motivazioni e l'obiettivo che si vuole raggiungere; si può essere discorsivi e meglio si spiega, più è facile per i master capire i desideri espressi. Potrebbero essere necessarie più di due azioni di interlive per tale ottenimento; ruolare con profitto durante gli eventi di gdr live renderà più rapido il raggiungimento di tale obiettivo.
- **Lavorare** (solo per utenti che hanno conseguito il M.A.G.O.) → L'utente può scegliere di "coprire un turno" nel proprio mestiere. Questo può comportare l'ottenimento di informazioni, oggetti, missioni o altro, a seconda del lavoro e di ciò che capita mentre lo si svolge;
- **Aiutare** → L'utente può aiutare un altro nell'eseguire una sua azione. Quando si sceglie di aiutare fa fede il testo scritto dall'utente aiutato, e si assume che chi aiuti lo faccia al meglio delle proprie possibilità;
- **Missione Standard** (vedi "Missioni" sotto) → L'utente può prenotarsi per svolgere una della missioni pubblicate; se verranno rispettati tutti i requisiti della missione, essa potrà essere intrapresa. Pertanto, se una missione richiede almeno 3 studenti ma soltanto 2 nel form ne comunicheranno l'accettazione, essa non potrà essere intrapresa e l'azione andrà sprecata. E' perciò buona norma organizzarsi privatamente per assicurarsi il buon esito dell'accettazione della missione.
- **Cedere oggetti** → Non è una vera azione, ma un'opportunità sempre valida e gratuita che consente di passare uno o più oggetti (Artefatto, Ingrediente, Pozione) a un altro giocatore che potrà immediatamente utilizzare per le sue azioni, oppure conservare e utilizzare a suo piacimento nell'Interlive o negli Eventi.

Missioni

Poiché il mondo ha una propria vita, e molti contatti vanno e vengono dall'Accademia, è possibile che appaiano richieste di aiuto o compiti da svolgere: tali eventi sono definiti **Missioni Standard**, e possono essere intraprese come una qualsiasi delle altre possibili azioni interlive.

Le Missioni verranno affisse nella forma:

- **Titolo**: il nome della missione;
- **Richiedente**: il nome della persona o del gruppo di persone che necessitano di aiuto;
- **Richiesta**: il testo della missione, che fornisce tutti i dati utili agli utenti, dal cosa al come al luogo;
- **Requisiti minimi**: viene indicato il numero di utenti minimi che devono voler intraprenderla. I requisiti possono variare e abbracciare specifiche classi, oggetti da possedere, livelli del personaggio, relazioni specifiche con PNG.
- **Scadenza**: Il giorno fino a cui è possibile intraprendere la missione; può variare da pochi giorni a mesi, oppure non scadere mai.

A seguito di azioni specifiche, è possibile che appaiano Missioni Speciali: queste NON comportano consumo di azioni, ma per il resto sono identiche nella struttura alle Missioni Standard.

> Esempio di missione
>
> - **Titolo**: Letizia d'inverno;
> - **Richiedente**: Jetzabelle;
> - **Richiesta**: "Miei cari ragazzi, sto sperimentando una nuova crema rughe da applicare nei giorni freddi per tonificare la pelle, e avrei piacere di testarla su alcuni di voi se trovate un momento per me! Vi prometto che riceverete una piccola ricompensa per il disturbo, oltre a una pelle perfetta!";
> - **Requisiti minimi**: 3 studenti, di cui almeno 1 calice livello 2 o superiore;
> - **Scadenza**: 19 aprile.

Se una missione è speciale, avrà la dicitura **speciale** accanto al titolo, nella forma

- **Titolo**: Letizia d'inverno (speciale);

Questo sarà il segnale che tale compito proviene da un'azione dei giocatori e che NON farà consumare azioni; è dunque possibile compiere le missioni speciali anche dopo aver consumato le proprie azioni, poiché verrà creato un nuovo form apposito.

Se nella missione sono presenti oggetti tra i requisiti, questi potrebbero venire consumati definitivamente, in base alla natura dell'oggetto o della missione.

Una volta raggiunti i requisiti per la missione, essa comincerà e verranno comunicati gli **esiti** agli utenti che l'avranno intrapresa: tali **esiti** possono variare e spaziare da quelli positivi a quelli negativi o nefasti. Di seguito alcuni esempi di **esiti**:

- **Positivi**: per tutto il prossimo evento di GdR live avrai 1 PF in più; impari l'incantesimo X; ottieni la formula per pozione/rituale X; ottieni informazione X; saboti l'operato di X; ottieni il contatto del PNG X; etc…
- **Negativi**: per tutto il prossimo evento di GdR live avrai 3 PM in meno; perdi il tuo oggetto X; arrivi al prossimo evento di gdr live con 5 PM in meno; etc…
- **Nefasti**: al prossimo evento GdR Live non recuperi PM e PF dormendo; perdi temporaneamente l'uso di un braccio; subisci la maledizione X che comporta effetto Y; etc…

Abilità e azione di "Aiutare"

Durante le azioni "**Preparare una pozione**" o "**Eseguire un rituale**" alcune abilità potrebbero attivarsi, nello specifico quelle di coloro che sono appuntati come REFERENTI come da regolamento: l'utente che sceglie l'azione "Preparare una pozione" o "Eseguire un rituale" sarà automaticamente REFERENTE. Se durante una di queste due azioni l'utente sceglie di sfruttare una propria abilità, lo deve comunicare nel testo dell'azione, se è la persona REFERENTE.

Poiché è possibile che il costo in PM di una pozione o di un rituale superi i PM della persona REFERENTE, è possibile per gli altri utenti usare una delle proprie azioni per aiutare la persona REFERENTE: si terrà di conto che **lo faranno al massimo delle proprie capacità**, e cioè si impegnano a fornire tutti i PM e le abilità in loro possesso.

In tutti gli altri tipi di azioni (Missioni comprese), non è necessario **esplicitare** l'uso o la messa a disposizione di tutte le proprie abilità, ma se l'utente crede che possa essere una buona cosa per il gioco indicarne qualcuna in particolare, è libero di farlo.

L'ARTE DI CREARE POZIONI

UNA GUIDA PRATICA

Parte fondamentale della vita Accademica è l'uso e la creazione di Pozioni; diffidate da chi dice che basta mettere a bollire una pianta per avere una pozione! Questa è una vera e propria arte, e necessita di una cura particolare e di istruzioni precise. In questa sezione verrà discusso tutto ciò che riguarda la creazione di Pozioni.

Prima, però, alcune note di carattere generale.
Nel nostro mondo, alcune cose sono particolarmente magiche e possiedono potenzialità che solo un bravo mago sa far esprimere e combinare per ottenere effetti unici e particolari: queste cose sono gli **ingredienti**, e solo ciò che è un ingrediente può essere utilizzato nel creare pozioni. Il mago o la strega che si trova davanti al calderone a mescolare gli ingredienti, o eseguire i delicati passaggi di una **Ricetta**, è chiamato **Referente**. Per completare adeguatamente un pozione è necessario spendere Punti Magia: se un gruppo di persone decide di preparare una pozione, deve contribuire con almeno **1 PM** ciascuno anche se non è il **Referente** scelto (anche in un gruppo, ci deve essere un unico **Referente**, perché alcune abilità lo coinvolgono direttamente).

Ricordate! Preparare pozioni (come officiare rituali) è un'arte: **tutti** possono essere artisti!
Il Simposio dei Calici ha *solo* una particolare manualità!

Struttura degli ingredienti

Gli ingredienti presenti nella scorta di pozioni, e perciò utilizzabili in gioco, si dividono in ingredienti di origine **animale**, **minerale** e **vegetale**. Sono formati da due parti:

- Nome;
- Caratteristiche.

Quanto al nome, esso rappresenta l'ingrediente stesso (es. Peli di crine di unicorno); quanto alle caratteristiche, esse rappresentano le potenzialità dell'ingrediente, nonché il suo contributo in rituali o pozioni.
Le caratteristiche possono essere **COMUNI** o **SPECIALI**. Le caratteristiche comuni sono quelle note a tutti, consultabili in ogni momento. Le caratteristiche speciali, invece, andranno scoperte attraverso la **Ricerca**.

Le caratteristiche positive possibili sono:

- ANTIDOTO: connesso alle potenzialità benefiche contro status alterati o tossici;
- CATALIZZATORE: connesso alla velocità di resa dell'effetto di un rituale o di una pozione, o per accelerare la reazione fra ingredienti;
- CURATIVO: connesso al risanamento di ferite o dolori

- CHARME: connesso all'innamoramento, la persuasione o all'ipnosi, per citare alcuni esempi
- CHIAROVEGGENZA: connessa alle visioni, alla trance e agli oracoli
- INCANTO X o INCANTO X(1, 2, etc.): l'ingrediente con questa caratteristica è utilizzato per simulare l'effetto della magia X (es.: pelo di Demiguise ha Incanto X (*Dissimulo*)); se sono presenti numeri fra parentesi essi indicano quanti effetti diversi può simulare, ciascuno collegato a un incantesimo; se non ci sono parentesi, significa che si può simulare un unico effetto;
- LEGANTE: connesso al tenere insieme fra loro gli ingredienti;
- MENTE: connessa allo sviluppo di capacità mentali quali acume, deduzione, calcolo etc…; è connessa anche alla sfera dei Punti Magia (PM);
- PERCEZIONE: connessa allo sviluppo di sensi soprannaturali, come vedere ciò che è nascosto o altri spazi, udire suoni nascosti, sapori nuovi etc…
- PROTEZIONE: connessa alla difesa di luoghi, oggetti o persone da magia oscura o da effetti spiacevoli o DANNI
- RAFFORZAMENTO: connesso allo sviluppo di capacità fisiche quali resistenza, muscolatura, velocità etc…; è connessa anche alla sfera dei Punti Ferita (PF);
- STABILIZZANTE: connesso alla neutralizzazione, in fase di creazione pozioni, di caratteristiche DESTABILIZZANTI, che altrimenti ne inficerebbero l'esito.

Ci sono poi altre caratteristiche, dette DESTABILIZZANTI, che se non adeguatamente trattate, causano effetti negativi in fase di Ricerca:

- STATUS ALTERATO: Infligge uno STATO a chi ne entra in contatto: ACCECATO, IMMOBILE, MUTO, STORDITO, SVENUTO o ALTRO;
- TOSSICO: avvelena in maniera più o meno grave chi ne entra in contatto infliggendo lo STATO AVVELENATO o ALTRO;
- ESPLOSIVO: infligge DANNI variabili a chi ne entra in contatto.

L'ultima caratteristica possibile è molto particolare ed è appannaggio di pochi ingredienti:

- SPECIFICO: implica un uso segreto per ottenere potenti pozioni o rituali e di norma non è una caratteristica COMUNE.

Prima fase, l'ideazione della Formula

Se di una Pozione si conosce già la formula, andare direttamente alla Seconda Fase; se non la si conosce ancora, è **necessario** innanzitutto svilupparla.

Per sviluppare una formula bisogna fare una scena di gioco di ruolo fra studenti o studenti con il Prof. di Pozioni in cui si valutano gli obiettivi del filtro che si vuole ottenere, quali ingredienti usare e quali caratteristiche siano necessarie, e in che numero. Dopo aver discusso e ideato la formula, essa può presentarsi in tre modi:

- serie di ingredienti specifici (es.: una dose di menta e due dosi di crine di unicorno);
- serie di caratteristiche (es. due dosi di ingredienti CURATIVI e una dose di ingrediente MENTE);
- una combinazione delle precedenti (es.: una dose di menta e due dosi di ingredienti CURATIVI).

Specifiche della Prima fase: tipi di ingredienti e sostituzione

Ingredienti minimi e interazione tra ingredienti e caratteristiche

Quale che sia il modo in cui verrà creata la Formula, bisognerà che essa sia composta da **minimo 3 tra ingredienti e caratteristiche differenti**.

Inoltre, nel caso di Formule in cui si combinino caratteristiche e ingredienti specifici, se uno degli ingredienti possiede già una delle caratteristiche necessarie alla Formula, queste non vengono considerate: infatti, mettere nella Formula dose un ingrediente specifico, vieta a questo di essere usato per le proprie caratteristiche.

> Esempio: la Formula si presenta nella forma *"1 dose di Radice di Mandragola, 1 dose di ingrediente CURATIVO, 2 dosi di ingrediente CHIAROVEGGENZA, 1 dose di Fiori di Iperico Tritati"* e noi sappiamo che la Radice di Mandragola ha come **caratteristiche comuni** CURATIVO e PROTEZIONE, mentre i Fiori di iperico tritati hanno come **caratteristica comune** CHIAROVEGGENZA. Ebbene, **non è possibile** sfruttare la Radice di mandragola **contemporaneamente** come *"1 dose di Radice di Mandragola, 1 dose di ingrediente CURATIVO"*, né i Fiori di Iperico trattati come *"2 dosi di ingrediente CHIAROVEGGENZA, 1 dose di Fiori di Iperico Tritati"*: nella Formula, perciò, le dosi di CURATIVO e CHIAROVEGGENZA **dovranno provenire da ingredienti differenti**.

La Sostituzione di caratteristiche

Quando ci si trova con Formule **già scritte e approvate** in cui siano presenti (anche o solo) **Caratteristiche**, è possibile operare un procedimento chiamato **Sostituzione**: se esiste un ingrediente che possegga parte delle caratteristiche necessarie alla Formula, tale ingrediente **sostituirà quelle singole caratteristiche della Formula**, di fatto riducendo il numero di ingredienti necessari alla realizzazione della Pozione.

NOTA BENE! La **Sostituzione non** può in alcun modo essere tale da portare il numero di ingredienti/caratteristiche della Formula a **meno di 3**.
Una volta operata una sostituzione, la Formula può essere aggiornata aggiungendo tutte le sostituzioni finora scoperte.

> Esempio 1: posseggo una Formula che si presenta nella forma *"1 dose di RAFFORZAMENTO, 1 dose di PROTEZIONE, 1 dose di lacrime di Fenice, 1 dose di CHARME"*. Di norma questa pozione si preparerebbe con 4 ingredienti differenti; tuttavia, leggendo il compendio degli ingredienti mi accorgo che le *zampe di Acromantula essiccate* hanno come **caratteristiche** PROTEZIONE e RAFFORZAMENTO. Posso operare una **sostituzione** inserendo nella Pozione *"1 dose di zampe di Acromantula essiccate"*, al posto di *"1 dose di RAFFORZAMENTO, 1 dose di PROTEZIONE"* . La nuova pozione, dunque, avrà solo 3 ingredienti invece di 4, con un ottimo vantaggio in termini di costo in PM e tempo di preparazione (vedi più avanti)

> Esempio 2: posseggo una Formula che si presenta nella forma *"1 dose di RAFFORZAMENTO, 1 dose di PERCEZIONE, 1 dose di assenzio selvatico"*. Leggendo il compendio degli ingredienti mi accorgo che lo *Smeraldo in grani* ha come **caratteristiche** RAFFORZAMENTO e PERCEZIONE: in questo caso **non posso operare una sostituzione**, poiché così facendo avrei una pozione con soli 2 ingredienti diversi nella forma *"1 dose di Smeraldo in grani, 1 dose di assenzio selvatico"* e **ciò non è consentito poiché tutte le pozioni devo avere minimo 3 ingredienti e/o caratteristiche diverse**.

Seconda fase, la preparazione della Pozione

Quando si decide di preparare una Pozione, è necessario avere con sé:

- **Formula** della Pozione;
- **PM** sufficienti;
- una persona scelta a capo della preparazione, denominata **Referente**;
- una o più persone di supporto, se i PM non bastano o se posseggono particolari abilità;
- sufficienti dosi degli **ingredienti** da utilizzare;
- un **calderone**;
- un ingrediente "base" differente a seconda del composto che si vuol creare
    - **acqua** (o alternative dalla natura simile), per pozioni liquide o al più viscose;
    - **olii** o **grassi**, per composti spalmabili o molto viscosi;
    - **polveri**, per preparazioni "secche", in grado di essere soffiate.

Una volta essersi assicurati di avere tali requisiti, si passa alla preparazione vera e propria; secondo il procedimento della Formula, si cominciano ad aggiungere gli ingredienti la cui caratteristica si sta utilizzando: questo processo è chiamato **Attivazione della caratteristica**, e consiste nel trattare l'ingrediente affinché rilasci tale caratteristica nella pozione. Per ogni caratteristica attiva che la pozione richiede, il costo in PM della pozione aumenta, così come il suo tempo di preparazione.

- Il calcolo dei PM segue la formula: **n° caratteristiche attive** = **n° PM da spendere**;
- Il calcolo dei minuti di preparazione segue la formula: **5 * 2** ^ ([**n° caratteristiche attive**] - **1**). Ciò significa che il tempo di preparazione parte da 5 minuti se si utilizza una sola caratteristica, per raddoppiare ad ogni caratteristica attivata.

NOTA BENE! Per il **calcolo** dei PM e dei minuti, **anche il nome** dell'ingrediente è da considerarsi una **caratteristica**, se presente nella Formula. Es.: una pozione che richieda 1 dose di *menta* e 1 dose di ingrediente ***CURATIVO***, ha attive 2 caratteristiche, costerà perciò 2 PM e impiegherà 10 minuti per essere pronta.

NOTA BENE! Considerando quanto scritto nella sezione Specifiche alla prima fase, va da sé che ogni pozione, avendo **sempre minimo 3 caratteristiche attive, costerà almeno 3 PM e impiegherà come minimo 20 minuti per essere pronta**. Solo tramite l'uso di abilità, artefatti od oggetti incantati è possibile ridurre questi valori.

NOTA BENE! Quando si effettua una **sostituzione** di due o più caratteristiche con un singolo ingrediente che le abbia tutte, dato che sfruttiamo l'ingrediente intero, possiamo considerare come se usassimo **1 sola caratteristica attivata**!

> Esempio: Se un ingrediente viene sostituito a copertura di 3 caratteristiche differenti, il nuovo conteggio relativo a quelle caratteristiche vedrà considerato solo 1 PM (a causa dell'ingrediente sostituto) invece che 3 PM (le vecchie 3 caratteristiche singole ora sostituite)! Sono stati risparmiati ben 2 PM! Cercate sempre nuovi modi di sostituire!

Ecco un semplice prospetto per capire la progressione costi/minuti in base alle caratteristiche attive.

Numero caratteristiche attive	**Costo PM**	**Tempo (minuti)**
3 (numero minimo)	3 (costo minimo)	20 (tempo minimo)
4	4	40
5	5	80 (1 ora e 20 min)
6	6	160 (2 ore e 40 min)
7	7	320 (5 ore e 20 min)
8	8	640 (10 ore e 40 minuti)

Una volta atteso il tempo di preparazione, la pozione sarà pronta per essere imbottigliata. La durata di una pozione è di **24h dall'imbottigliamento**. Passate le 24h, se non utilizzata, deperirà e dovrà essere preparata nuovamente.

NOTA BENE! Una volta nota la giusta Formula di una Pozione ed esserne in possesso, essa è da considerarsi preparabile autonomamente e **senza possibilità di errori**. Questo per facilitare il gioco e concentrare il ruolo nella fase di ideazione.

Catalizzazione di una Pozione

Quando ci sono più di **3 caratteristiche** attivate in una Pozione, anche dopo aver operato tutte le **sostituzioni**, è possibile accelerare il tempo di preparazione della Pozione stessa, tramite il processo di **Catalizzazione**. Esso consiste nell'aggiungere alla Pozione tanti ingredienti CATALIZZATORE quante sono le **caratteristiche attivate** che si vogliono ignorare a livello di calcolo del tempo.

Regole per Catalizzare:

- Aggiungere ingredienti CATALIZZATORE significa **attivare** ulteriori **caratteristiche**, **aumentando** il costo in **PM** della Pozione di **1** per ogni CATALIZZATORE;
- L'ingrediente CATALIZZATORE **deve essere diverso** da ogni altro ingrediente della Pozione, perciò **non è possibile attivare la caratteristica** CATALIZZATORE di un ingrediente già dentro la Pozione che sta venendo utilizzato per altre sue caratteristiche (si ricordi che anche il nome stesso dell'ingrediente, se prescritto dalla Formula, è considerato **caratteristica attivata**);
- Si può Catalizzare **solo tramite lo stesso tipo di provenienza** degli ingredienti, per cui se io desidero Catalizzare una Pozione ignorando la caratteristica CURATIVO proveniente dalla Polvere di Buddha di Giada, che è di provenienza minerale, dovrò inserire un ingrediente minerale di cui attiverò la caratteristica CATALIZZATORE, come ad esempio la Polvere di pietra del Baltico.
- Poiché **3 è il numero minimo** di ingredienti originali ed effettivi di una Pozione, **non è possibile Catalizzare per ridurre ulteriormente**.
- Poiché (salvo abilità o regole più specifiche) **il tempo minimo** per preparare una Pozione è di **20 minuti**, **non è possibile Catalizzare per ridurre ulteriormente**.

Esempio: Ho una Formula del tipo "1 dose di Artemisia, 1 dose di STABILIZZANTE, 1 dose di TOSSICO, 1 dose di PROTEZIONE". Questa Pozione **costerebbe 4 PM** e impiegherebbe **40 minuti** per essere pronta. Decido, quindi, di **Catalizzarla** facendo scendere il numero di caratteristiche attive da 4 a 3 (non è possibile andare sotto il 3, come già detto): desidero ignorare il tempo aggiunto dalla caratteristica PROTEZIONE. Quale ingrediente è stato scelto per attivare PROTEZIONE? *Essenza di Purvincolo*, di provenienza animale. Per Catalizzare avrò perciò bisogno di un ingrediente di provenienza animale che abbia la caratteristica CATALIZZATORE e che sia diverso dall'*Essenza di Purvincolo*: un candidato sono le *Corna di drago Lungocorno Rumeno*. **Attivando la caratteristica** CATALIZZATORE del nuovo ingrediente, la mia pozione che prima costava 4 PM e avrebbe impiegato 40 minuti per essere pronta, **adesso** costa **5 PM** e impiegherà solo **20 minuti** (5 PM perchè ho aggiunto 1 PM di un ingrediente CATALIZZATORE e 20 minuti perchè ho ignorato una caratteristica attivata nel calcolo del tempo, che si ricorda essere 5 * 2 ^ ([n° caratteristiche attive] - 1) minuti).

La Ricerca, ovvero scoprire nuove caratteristiche

Poiché gli ingredienti possono avere caratteristiche SPECIALI, ovvero **non note**, è caldamente consigliato, nei tempi di calma, effettuare una **Ricerca** per scoprire tali caratteristiche. Prima di cominciare una **Ricerca**, è necessario assicurarsi di possedere alcuni requisiti:

- PM a sufficienza;
- Un numero di partecipanti congruo alla quantità di informazioni da acquisire, i quali divideranno la spesa di PM;
- Una persona a capo della Ricerca, denominata **Referente**;
- Sufficienti dosi di ingredienti da utilizzare.

Per effettuare una Ricerca, **ovvero scoprire le caratteristiche SPECIALI di un ingrediente**, bisogna selezionare **quali e quanti** ingredienti far reagire insieme nel calderone: la ricerca è, infatti, un processo che permette di scoprire le caratteristiche **attraverso il confronto tra caratteristiche di due o più ingredienti**.

Prima fase, la formazione del gruppo e la scelta delle domande

La prima cosa da fare per cominciare una Ricerca è comunicare al Master fuori ruolo o ai Professori chi sia la persona Referente, quali ingredienti si siano scelti di confrontare e quante domande porre al Calderone della Ricerca; tramite le risposte è possibile via via scoprire le caratteristiche.
Le domande da poter fare al Calderone sono **al massimo** tante quante le persone coinvolte nella Ricerca. Maggiore è il numero di domande comunicato ai Master o ai Professori, maggiore è il tempo a disposizione per la ricerca è il suo costo in PM secondo queste formule:

- **Tempo necessario**: n° domande = (**n° domande *10**) minuti necessari per la Ricerca;
- **PM consumati**: n° domande = (**n° domande** * (**n° domande+1**))/**2 PM**. Questa è la formula della somma dei numeri interi da 1 a n° domande.

Ecco una tabella riassuntiva fino a 6 domande del rapporto costi/minuti di una Ricerca

Numero domande	Costo PM	Tempo (minuti)
1	1	10
2	3	20
3	6	30
4	10	40
5	15	50
6	21	60

Le tipologie di domande possibili sono soltanto 7, ma alcune possono essere poste più volte:

- Quali caratteristiche di questi ingredienti sono presenti **in numero maggiore**? (**considerando la totalità** delle caratteristiche COMUNI e SPECIALI di tutti gli ingredienti coinvolti) Nel caso non ci siano caratteristiche che hanno più di una occorrenza la risposta è: **nessuna**.
- Sono presenti caratteristiche DESTABILIZZANTI?
- Sono presenti caratteristiche SPECIFICHE?
- Sono presenti caratteristiche INCANTO X?
- L'ingrediente *X* (**presente nell'esperimento**) ha caratteristiche che non conosco? (chi fa la domanda **deve prima elencare** le caratteristiche che conosce dell'ingrediente)
- Quante caratteristiche **totali** ci sono?
- Quante caratteristiche X ci sono? (X è una delle caratteristiche COMUNI, oppure note a causa di precedenti Ricerche, di uno degli ingredienti usati)

Seconda fase, la prima domanda e le fine prematura di una ricerca

Dopo aver comunicato gli ingredienti da studiare e la **quantità** di domande da fare al Calderone, il gruppo comincia la fase di Ricerca che **durerà** tanti minuti quanto calcolato in precedenza, in cui decide *attraverso una scena di gioco di ruolo*, **come** analizzare gli ingredienti, **quali** domande porre al Calderone e capire se sia possibile far emergere caratteristiche SPECIALI con le informazioni già in possesso.

Dopo 10 minuti dall'avvio della Ricerca, un Master tornerà per ascoltare la **prima domanda** e rispondere immediatamente.
Inoltre, se gli ingredienti posseggono caratteristiche DESTABILIZZANTI (siano esse fra le COMUNI o le SPECIALI), la persona Referente subirà gli effetti di tali caratteristiche e la ricerca verrà conclusa prematuramente.

NOTA BENE! Anche in caso di conclusione prematura, le dosi degli ingredienti scelte sono da considerarsi consumate così come i PM; inoltre non è possibile porre ulteriori domande a meno di cominciare una nuova Ricerca.

Seconda fase alternativa, la stabilizzazione

Se gli ingredienti scelti posseggono caratteristiche DESTABILIZZANTI, o se si teme ne abbiano come SPECIALI, per evitare la fine prematura della Ricerca e ferire la persona Referente, bisogna inserire nella scelta degli ingredienti anche quelli con caratteristiche STABILIZZANTI della stessa natura (animale, minerale o vegetale) dell'ingrediente con caratteristiche DESTABILIZZANTI.
Scegliere di fare Ricerca su ingredienti con caratteristiche DESTABILIZZANTI o per i quali si teme le abbiano, implica aggiungere ulteriori ingredienti per assicurarsi che la Ricerca non si esaurisca nei primi 10 minuti.
Una volta scelti comunicati gli ingredienti, tuttavia, non è possibile aggiungerne di altri: se, dunque, non sono presenti ingredienti con caratteristiche STABILIZZANTI secondo la varia natura, è

possibile incorrere nella fine prematura della Ricerca e fa subire alla persona Referente gli effetti delle caratteristiche DESTABILIZZANTI. Di converso, più ingredienti si comunicano, più è difficile capirne poi le caratteristiche Speciali a meno di non impiegare ore di Ricerca con molte e molte domande e molte e molte persone partecipanti.

Terza fase, il Calderone ribolle

Durante il tempo della Ricerca, se non conclusasi prematuramente, il Calderone **potrebbe ribollire spontaneamente**: ciò è evidenziato in gioco dalla presenza di una figura masteriale accanto al calderone. Ogni volta che il calderone ribolle, è possibile porre **una delle domande ancora rimaste**.

Quarta fase, la fine della ricerca

Una volta trascorso il tempo di Ricerca, una figura masteriale tornerà al Calderone: a questo punto la persona Referente porrà le restanti domande e otterrà conseguenti risposte. A questo punto, le dosi degli ingredienti saranno considerate consumate e la Ricerca avrà termine e sarà possibile cominciarne un'altra.

NOTA BENE! È compito dei giocatori trascrivere **prontamente** le risposte alle domande che il calderone rivelerà poiché le figure masteriali **non ne forniranno** una copia scritta. È, dunque, *consigliato* di tenere con sé sempre strumenti per appuntarsi via via le scoperte effettuate per poterle condividere con i propri compagni in uno spirito pulito di collaborazione.

Quinta fase, aggiornare il catalogo degli Ingredienti

Quando una **Ricerca** è terminata, se sono stati scoperte Caratteristiche Speciali, esse andranno comunicate al Professore di Pozioni assieme al ragionamento che ha portato a tali ipotesi, il quale verificherà la bontà di tali scoperte e in caso positivo aggiornerà il catalogo degli ingredienti aggiungendo tutte le caratteristiche scoperte in quella Ricerca.

L'ARTE DI CREARE OGGETTI INCANTATI

UNA GUIDA PRATICA

Nel mondo magico esiste una varietà di piccoli attrezzi per migliorare la vita di ogni giorno, per fare dispetti o per conferire vantaggi in casi di necessità: gli **Oggetti Incantati**. Questa breve guida mostra il procedimento meccanico per crearli negli eventi LARP Caput Draconis. In un altro documento, invece, troverete le ricette iniziali note agli e alle studenti dell'Accademia.

Un **Oggetto Incantato** può svolgere molteplici funzioni, purché rispetti due semplici limiti: l'effetto deve essere valido **per un unico utilizzo** (poi perderà l'incanto) e **non** deve avere a che fare con **forze magiche esterne** (es.: invocazioni) od operare su scale concettuali **troppo complesse** (in tale caso serve un Rituale che incanti un oggetto, non questa guida); un esempio facile da capire è la differenza fra le orecchie oblunghe e il diario di Tom Riddle.

I Componenti di Creazione

Il mago o la strega che vogliano cimentarsi nell'arte di creare oggetti incantati, deve innanzitutto avere a disposizione i **Componenti di Creazione** (di seguito li chiameremo semplicemente Componenti per brevità).
Essi sono la manifestazione tangibile dell'essenza magica posseduta da tutte le cose che ci circondano; sono divisi in tipi diversi a seconda della fonte da cui siano stati precedentemente estratti:

- **Animale** - questo tipo di componente viene estratto da tutti gli animali e le creature che possono produrlo.
- **Elemento** - questo tipo di componente viene estratto da tutti i fenomeni elementali o elementi presenti in natura che possono produrlo. Un esempio sono le fiamme, i laghi, le brezze, i campi, i ghiacciai e i temporali.
- **Minerale** - questo tipo di componente viene estratto da tutti i materiali inerti che possono produrlo. Un esempio sono pietre, cristalli, metalli, e sabbie.
- **Spirito** - questo tipo di componente viene estratto da tutte le entità o fonti di potere non fisico che possono produrlo. Un esempio sono i lethifold, i dissennatori, i fantasmi e i poltergeist, ma anche le anime, i ricordi, e le emanazioni di magia pura.
- **Vegetale** - questo tipo di componente viene estratto da tutte le piante, alberi, fiori e funghi che possono produrlo.

ECCEZIONI: non è possibile produrre **Componenti** da cadaveri, da piante secche o morte, frammenti minerali troppo piccoli, fenomeni elementali troppo poco significativi, manifestazioni spirituali troppo vaghe.

All'interno del LARP

I **Componenti** avranno la forma di dischetti circolari sui cui sono disegnati e scritti il loro tipo; solo ciò che su cui è apposto il dischetto circolare è da considerarsi una fonte in grado di produrre **Componenti**.

Lo Scrigno delle essenze

Questo particolare strumento è indispensabile per l'estrazione e la conservazione dei **Componenti**. All'apparenza sembra un oggetto inerte, ma con un colpo di bacchetta e l'incantesimo ***Hauritō*** si animerà ed estrarrà in autonomia i **Componenti** dal mondo naturale e li custodirà in sé. Fintanto che saranno chiusi nello scrigno, i componenti non deperiranno.

NOTA DI REGOLAMENTO: Lo scrigno si svuoterà al termine di ogni evento LARP e potrà essere riempito solo durante gli eventi

All'interno del LARP

Quando vedrete un dischetto **Componenti** dovrete dare un colpetto con la bacchetta sullo scrigno, pronunciare la formula, aprire lo scrigno e inserirvi il dischetto.

Le Scintille d'Ingenium

Ogni strega o mago che si rispetti possiede in sé la scintilla della creazione, e in base alle proprie capacità innate e studi, essa potrà crescere e modificarsi.

Le Scintille d'Ingenium (di seguito semplicemente Scintille per brevità) sono colorate secondo le capacità della singola persona e i possibili colori sono questi:

- **Ambra** - è l'arancione della resistenza e dell'altruismo;
- **Cerulea** - è l'azzurro della contemplazione e della purezza;
- **Giada** - è il verde della vitalità e della temperanza;
- **Scarlatto** - è il rosso della forza e del valore.

Ogni mago e strega, possiede tante scintille di un certo colore quanti sono i Livelli Classe associati a tale colore, secondo la corrispondenza seguente:

- Compagnia dei Rami → Scarlatto;
- Simposio dei Calici → Giada;
- Congrega del Canto → Ceruleo;
- Fratellanza dello Scudo → Ambra.

Esempio: Alberico ha 4 LC in Rami, 2 in Scudo e 1 in Calici → possiede 4 Scintille Scarlatte, 2 Ambra e 1 Giada. Amelia ha 7 LC in Canto → possiede 7 Scintille tutte Cerulee.

All'interno del LARP
All'inizio di ogni evento, dovrete prendere delle piccole gemme del colore delle Scintille secondo i LC in scheda.

Prima fase, l'ideazione della Ricetta

Se di un **Oggetto Incantato** si conosce già la ricetta, andare direttamente alla Seconda Fase; se non la si conosce ancora, è necessario innanzitutto svilupparla.
Per sviluppare una ricetta bisogna fare una scena di gioco di ruolo fra studenti o studenti con specifici PNG in cui si valutano gli obiettivi dello strumento che si vuole ottenere, quali **Componenti** usare e quali **Scintille** siano necessarie, e in che numero.

Seconda fase, la creazione dell'Oggetto Incantato

Per creare un oggetto incantato si devono combinare soltanto **Componenti**, **Scintille** e **Punti Magia**, non c'è bisogno di altro.
Solo un singolo mago o strega può essere **l'Artefice** di un **Oggetto Incantato**, ogni mago o strega può aiutare semplicemente cedendo **una e una sola Scintilla**, il costo in PM della creazione dev'essere coperto interamente dal solo **Artefice**.

Quando si decide di creare un oggetto incantato, è necessario avere a disposizione:

- Ricetta dell'Oggetto Incantato;
- PM sufficienti;
- una o più persone di supporto;
- la persona che realizza la creazione, denominata Artefice;
- sufficienti dosi degli ingredienti (Componenti e Scintille) da utilizzare;
- un banco da lavoro.

Una volta essersi assicurati di avere tali requisiti, si passa alla preparazione vera e propria; secondo il procedimento della Ricetta, l'Artefice aggiunge i Componenti sul banco da lavoro e una alla volta tutte le Scintille richieste dalla Ricetta. Si badi che nel caso di Scintille cedute, esse dovranno essere poste sul banco da lavoro da ogni persona che le ha cedute, non dall'Artefice.

NOTA DI REGOLAMENTO: Le **Scintille** possedute dai maghi e dalle streghe si rigenereranno autonomamente all'inizio di un nuovo evento LARP.

Il **costo in PM** per creare un Oggetto Incantato è dato dalla seguente formula:
(**n° Componenti / 2**) **per eccesso** + (**n° Scintille / 2**) **per eccesso**

Il tempo di realizzazione di un **Oggetto Incantato** è sempre di **15 minuti**.

> Esempio: Barbara (che è una strega con 2 LC in Scudo) ha una ricetta per creare un ciondolo che la protegga dai prossimi 2 DANNI che riceverebbe; questa ricetta prevede la combinazione di 2 Componenti Minerali, 1 Componente Animale e 1 Scintilla Ambra (che lei possiede).
> Secondo la formula, Barbara dovrà spendere (2 + 1) / 2 per eccesso in PM per i Componenti, ovvero 3 / 2 = 1,5 → 2 PM, e (1 / 2) per eccesso in PM per le Scintille, ovvero 0,5 → 1 PM.
> Il costo totale in PM sarà, dunque, di 2 + 1 = 3 PM.

RIEPILOGO REGOLE GENERALI

Buon Comportamento

Seguire il regolamento nello spirito in cui è stato scritto.

Rispettare le aree e momenti di IN e OFF GAME.

Ricordarsi sempre che le persone non sono i personaggi e viceversa.

Divieti

Non interrompere il gioco per contestare (lo si fa in appositi spazi).

Non si usa il cellulare.

Non ha senso giustificare il comportamento del proprio PG.

Non è consentito il contatto fisico (in nessun caso).

Non è nello scopo del gioco nuocere gravemente gli altri studenti.

Non è consentito uscire dal gioco (se non per emergenze reali).

Non è consentito allontanare la bacchetta dal proprietario.

Aree IN e OFF GAME

IN: negli slot di trama e su chiamata AGITE (v. Chiamate)

OFF: notte, pasti, nell'AREA OFF, apposite CHIAMATE

FINE QUEST ATTIVO: altrimenti.

Chiamate

ASSISTENZA, UOMO A TERRA reale pericolo

AGITE, FINE QUEST (ATTIVO), CONGELA (CIECO) inizio, pausa, fine del gioco

COMANDO da eseguire

DANNO (NO EFFETTO) cadere a terra svenuti o reagire adeguatamente (è MUTA per gli incantesimi).

Abilità

Consentano di poter interagire con quest o cartellini.

Cartellini

Se si interagisce con un cartellino, si subisce il contenuto.

Possono richiedere dei requisiti.

Non si prendono o tolgono i cartellini: possono essere solo letti e/o consegnati ad un master.

SCENARIO - Delimitano l'area, l'ambiente

ARTEFATTO - Apposti su oggetti ne spiegano l'effetto

CONSUMABILI - Apposti con effetto su pozioni, ingredienti o artefatti usa e getta

WYSIWIG - Cartellini con sull'interagire in qualche modo per poter essere letti

RIEPILOGO REGOLE DI GIOCO

Magie e Combattimento

La bacchetta colpisce chi viene puntato o coerentemente chiamato a voce.
Per un incantesimo serve [1] qualche secondo di tempo [2] gesto [3] formula ad alta voce.
1 incantesimo ogni 10 secondi + 5 incantesimi prima di dover riposare 1 ora (per i PG).
Se si ha dubbi in combattimento: si prende DANNO (cadere svenuti).
Senza un PROTEGO, tutti gli incantesimi generano DANNO (si può impedire recitando l'effetto).

Divieti

Non si usano bacchette di altri giocatori, incantesimi non verbali, senza bacchetta o ad area.
Non si lancia incantesimi durante le attività come lezioni, quidditch, scacchi, ...
Non si può essere invisibili in combattimento.
Non si può contrattaccare (prendi DANNO) né attaccare contemporaneamente (NO EFFETTO a entrambi).

Tipi di Incantesimi

OFFENSIVI: utilizzo libero, generano tutti DANNO. [Solo in combattimento]
SUPPORTO: Reinnerva e Finite (a meno di 30cm dal bersaglio)
DIFENSIVI: Protego (dal I anno), Protego Maxima (dal IV anno), Protego Horribilis (dal VI anno).
UTILITÀ: per interagire con il gioco (vedi specifico elenco).
MAGIA PROIBITA: non sono certi gli effetti se lanciata da uno studente. Per contromisura dell'Accademia fa perdere punti alla propria casa o sospendere/espellere. Non è possibile difendersi dall'Anatema che Uccide.

Requisiti

Richiedono specifiche condizioni per interagire con un cartellino, quest o situazioni.
CONDIZIONI FISICHE come numero di partecipanti, luoghi o momenti del giorno.
ESPERIENZA LEZIONI aver partecipato a specifiche lezioni.
ESPERIENZA ACCADEMICA essere ad un determinato anno scolastico.
ESPERIENZA GUFO aver conseguito un GUFO in una specifica materia.
CHIAVI DI LETTURA legati al possedimento di alcuni specifiche abilità ottenibili in gioco.

Rango di Potere

Classificati con numero di [I] incantesimi ogni tot [SEC] secondi o [H] ore e numero di DANNO incassati.

I ranghi sono indicativi e non vincolanti.
PRINCIPIANTE: Studenti e partecipanti (PG) 1 [I] / 10 [SEC] - 5 [I] / 1 [H] - 1 DANNO
INTERMEDIO: Sgherri, Ex-Studenti e PNG 1 [I] / 5 [SEC] - 10 [I] / 1 [H] - 3 DANNO
AVANZATO: Professori, Auror e Sgherri 1 [I] / 3 [SEC] - 50 [I] / 1 [H] - 5 DANNO
GRANDIOSO: Maghi Oscuri e Streghe Rilevanti illimitato/ignoto
LEGGENDARIO: ignoto, raro ignoto