



## 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**, né tablet, né computer di alcun tipo.

Non ha senso **giustificare** il comportamento del proprio PG.

**Non è consentito il contatto fisico** (in nessun caso, tranne per situazioni controllate e gestite dallo staff).

Non è nello scopo del gioco **nuocere gravemente alle altre persone**.

Non è consentito **uscire dal gioco** (se non per emergenze reali o nelle aree preposte).

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, nell'AREA OFF, apposite CHIAMATE

● **FINE QUEST ATTIVO**: I giocatori possono continuare a giocare autonomamente ma non ci saranno direttive masteriali né possono essere svolte attività che le necessitano.

### Chiamate

**ASSISTENZA, UOMO A TERRA** □ reale pericolo

**AGITE, FINE QUEST (ATTIVO)** □ inizio, fine del gioco

**CONGELA (CIECO)** : pausa dal gioco; se seguito da "CIECO", indica il dover chiudere gli occhi

**COMANDO MASTERIALE** □ da eseguire

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

### Abilità

Consentono l'utilizzo di incantesimi speciali (Active) e il possesso di caratteristiche peculiari (Passive).

### 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.

**ARTEFATTO** □ Apposti su oggetti ne spiegano l'effetto

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

**WYSIWYG** (What you see is what you get) □ Cartellini con cui è necessario 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.**

**Se si ha dubbi in combattimento: si prende DANNO (cadere svenuti).**

Senza un PROTEGO, **tutti gli incantesimi offensivi infliggono 1 DANNO** (salvo diversamente specificato).

Arrivati a **0 PF**, si cade a terra **privi di sensi per 5 minuti** al termine dei quali si riprendono i sensi con **1 PF**. Questa condizione può essere *accelerata* da abilità o dall'uso di Reinnerva.

**Reinnerva:** fa riprendere i sensi a un mago o una strega che è a 0 PF portando i **PF a 1**.

### Divieti

Non si usano **bacchette di altri** giocatori, incantesimi **non verbali**, **senza bacchetta**.

Non si può essere **invisibili** in combattimento: nel caso un combattimento inizi **mentre** si è in uno stato di invisibilità, si è **obbligati a** entrare in combattimento smettendo di essere invisibili **oppure** ad allontanarsi conservando l'invisibilità purché **si sia fuori dalla portata di magia, fatta o ricevuta**.

Non si può **contrattaccare** (prende 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 30 cm 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.

**LIVELLO CLASSE** essere ad un determinato livello nella propria classe di specializzazione

**CHIAVI DI LETTURA** legati al possesso di alcuni specifiche abilità ottenibili in gioco.

### Rango di Potere

Classificati con numero di [I] incantesimi ogni tot [SEC] secondi e numero di Punti Ferita (PF) posseduti.

**I ranghi sono indicativi e non vincolanti.**

**PRINCIPIANTE:** Studenti e partecipanti (PG) □ 1 [I] / 10 [SEC] - 1 PF

**INTERMEDIO:** Sgherri, Ex-Studenti e PNG □ 1 [I] / 5 [SEC] - 3PF

**AVANZATO:** Professori, Auror e Sgherri □ 1 [I] / 3 [SEC] - 5 PF

**GRANDIOSO:** Maghi Oscuri e Streghe Rilevanti □ illimitato - ignoto

**LEGGENDARIO:** ignoto, raro □ ignoto



## EVENTUS DRACONIS 2025

### 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;
- Tutti i rituali;
- Pozioni particolari.

### 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 dai 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 mescolare 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 Caput Draconis 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 Cruciatius**, 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.

# Abilità divise per 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 **Stupeficcium**, dirà "**Stupeficcium, Stupeficcium**" 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, **non** Protego Horribilis. Nel caso di X Impulsus contro Reflexo, vince 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 seguito da **Duo**, causa **2 DANNI**

### X Impulsus (4 PM)

Un incantesimo seguito da **Impulsus**, causa **1 DANNO** che **ignora 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**.

### 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, mescolare 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** che **non causa DANNO** seguito da **Universus**, **estende** il suo effetto a chiunque sia nell'area di questo. **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 non "speciale"** di un ingrediente per pozioni o rituali, **sostituendolo**. 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 effetti che **non** siano DANNO; non sono comprese maledizioni senza perdono, o altre circostanze specificamente indicate da un master.

### 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 gli eventuali tag Destabilizzanti verranno considerati stabilizzati SE chi beve la Rugiada del Destino è 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, posagli una mano sul petto e punta la bacchetta verso la tua mano: esso riceverà un'**armatura protettiva** che **annulla il primo DANNO** che subirà, qualunque sia la fonte che lo provochi. **Non puoi** stipulare altri giuramenti 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, curativi o di supporto

### Benedizione delle stelle

Quando lanci incantesimi difensivi, curativi 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, curativi o di supporto in successione.