

Associazione Caput Draconis



REGOLAMENTO GIOCO DI RUOLO 2023

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

Indice

INTRODUZIONE.....	4
INTRODUZIONE AL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO.....	4
Cos'è un gioco di ruolo?	4
Chi sono io?	4
Glossario	5
Cooperatività	6
Regole principali del GRV	6
IN/OFF Game	9
GRV A CAPUT DRACONIS.....	10
IN/OFF Game	10
Spirito del gioco	11
Regole principali di Caput Draconis	12
La Trama	12
La Preside Informa	12
CHIAMATE E SEGNALI.....	13
Chiamate (10)	13
Segnali (2)	15

LA MAGIA.....	16
Combattimento	18
Casi Particolari.....	18
Tipi di incantesimi	18
Incantesimi Offensivi.....	19
Incantesimi di Supporto.....	20
Incantesimi Difensivi.....	21
Incantesimi di Utilità.....	22
Maledizioni Senza Perdono e magia Proibita.....	24
 STRUMENTI DI GIOCO.....	 26
Abilità	26
Tipi di abilità.....	26
Abilità Speciali.....	27
Cartellini	29
Tipi di cartellini.....	29
Requisiti	31
Tipi di requisiti.....	31
 RANGO DI POTERE.....	 32
 RIEPILOGO REGOLE GENERALI.....	 34
 RIEPILOGO REGOLE DI GIOCO.....	 35

INTRODUZIONE

Questo documento ha lo scopo di guidarvi alle nostre sessioni di gioco di ruolo dal vivo (GRV), 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 gioco di ruolo” è pensata a chi si avvicina al GRV per la prima volta. Per i giocatori più rodati sarà sufficiente scorrere i trafiletti in stampatello o contrassegnati dal simbolo.



INTRODUZIONE AL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

Cos'è un gioco di ruolo?



I GRV 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 gioco di ruolo dal vivo prevede di impersonare l'eroe fisicamente, 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 PG ed a determinare equamente gli esiti.

Chi sono io?



Qui di seguito vedrai elencate tutte le possibilità di interazione del tuo personaggio con l'ambiente circostante. Tuttavia, sarai tu a decidere come si muove e si comporta il tuo 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 dovrete 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 eventuali opzioni di gioco a cui un personaggio è in grado di accedere e che gli consentono di sbloccare bonus o quest.
- **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.
- **Chiamata:** per 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).
- **Danno:** il 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).
- **Segnali:** gesti specifici da effettuare con le mani utilizzabili da un giocatore per segnalare una particolare condizione di gioco o una chiamata (*esempio: invisibilità*).
- **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.
- **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.
- **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.
- **Personaggio giocante (PG):** personaggio ideato e realizzato dal giocatore interpretato da esso e da esso soltanto, liberamente.

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 avvicinano al gioco con spirito cooperativo, per il divertimento di tutti.

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 GRV

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 RISPETTA 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

E' consentito portarselo dietro qualora per casi di necessità ma non va utilizzato durante il gioco. Sappiamo tutti che i congegni elettronici interferiscono con la magia e viceversa. Per utilizzarlo è possibile uscire dal gioco o andare nell'AREA OFF GAME (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 AD HOGWARTS SI VA IN BAGNO.

Tutte le attività, ad eccezione di quelle menzionate esplicitamente, possono essere fatte anche restando in gioco poiché anche ad Hogwarts, così come nelle accademie 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.

E' 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 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.

E' 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 (v. 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.

GRV A CAPUT DRACONIS

IN/OFF Game

Per il nostro gioco si è scelto una formula di GRV 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 FQA con gli opportuni SEGNALI, CHIAMATE, o eventuali Dispositivi Off Game Individuali che verranno presentati al raduno.

Esempio: una cintura gialla che segna l'off game.



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 razze, classi o status.

Esempio:

non è possibile essere un elfo domestico, un centauro, un mago oscuro, un ministro della magia, un insegnante 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 PERSONAGGIO.

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.

La Preside Informa

Ogni giorno ci saranno degli appositi slot chiamati LA PRESIDE INFORMA in cui si farà un piccolo ripasso della situazione per poter consentire di giocare al meglio. Questo spazio include comunicazioni sia OFF GAME che IN GAME in base alle esigenze. Pertanto, si richiede la massima attenzione di tutti i partecipanti in questi momenti della giornata.

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 (10)

- 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.

- **DANNO** [Muta, Può essere usato dai PG] - Questa chiamata di base non viene pronunciata dai PG in quanto 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 cade a terra esanime finché non viene opportunamente rianimato. **Gli effetti di DANNO si considerano risolti automaticamente dopo 5 minuti (il personaggio svenuto si riprende da solo dopo aver contato fino a 300).** Ulteriori dettagli nelle sezioni LA MAGIA e RANGO DI POTERE.

- COMANDO - 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: senti una voce che ti chiama verso il cancello.

COMANDO: 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 alterarti 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.

- **FINE QUEST** - Questa è una chiamata organizzativa che indica la fine del gioco.

- **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 possano usare questa chiamata. E' 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 (2)



• **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. E' 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** [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.

Se viene udito l'incantesimo REVELIO mentre si è invisibili, si abbassa la mano, tornando visibili.



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 GRV sia IN GAME che nella condizione speciale di COMBATTIMENTO (vedi dopo).

SI BERSAGLIA PUNTATO LA BACCHETTA O NOMINANDO IL BERSAGLIO.
GLI INCANTESIMI AD AREA NON SONO PREVISTI.



Non è possibile, intenzionalmente, lanciare un incantesimo su un gruppo o un'area. Ogni incantesimo viene lanciato indirizzando ad un personaggio unico. Può, contrariamente, accadere che, bersagliano 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, Stupefictum!

*NON SI POSSONO LANCIARE INCANTESIMI (NON RICHIESTI) DURANTE ATTIVITA' DEDICATE
COME QUIDDITCH, LEZIONI, SCACCHI MAGICI.*

È buona norma non interferire con la magia durante attività che generano punti e competizioni per la Coppa delle Case.



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.



UN PERSONAGGIO SI RITIENE ESAUSTO DOPO AVER LANCIATO 5 INCANTESIMI SENZA
AVER RIPOSATO ALMENO 1 ORA NON UTILIZZANDO POTERE MAGICO.

Parallelamente al punto sopra, lanciare gli incantesimi accumulano stanchezza ed è necessario riposare adeguatamente per lanciarne altri.

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.

Gli incantesimi ed effetti disponibili risultano limitati, e non sarà possibile riposare e recuperare fino alla fine del combattimento o ad un tentativo fisico di fuga. Raggiunto il livello di stanchezza massimo (5 incantesimi) si è vulnerabili ed in balia degli eventi senza possibilità di usare la magia (puoi riporre la tua bacchetta nel fodero).

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 GRV (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 in 4 tipi:

- **OFFENSIVI** utilizzabili solo in combattimento
- **SUPPORTO** e **DIFENSIVI** utilizzabili in qualsiasi momento siano necessari.
- **UTILITA'** utilizzabili solo durante il gioco IN GAME.



Incantesimi Offensivi

Descrizione: gli incantesimi di attacco generano DANNO all'avversario.

 **Effetto:** chi subisce danno deve cadere a terra finché non riceve adeguato incantesimo di supporto. Per diminuire la gravità dell'effetto subito, ai PG è consentito simulare l'effetto dell'incantesimo, se conosciuto, fino a che non riceve adeguate contromisure (se non diversamente specificato). Gli effetti svaniscono dopo 5 minuti.

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.



TUTTI GLI INCANTESIMI ESEGUITI RISPONDERANNO ALLA CHIAMATA DI DANNO
E NON PRESENTANO DIFFERENZIAZIONI NEL REGOLAMENTO,
FATTO SALVO LA POSSIBILITÀ DEL PG DI SIMULARE UN EFFETTO NOTO.

Esempi:

Ricevo Incarceramus! ed invece di “svenire” cado legato come un salame e resto a fare il pesce fuori dall'acqua finché qualcuno non mi libera. Ma così, posso chiedere aiuto!

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.

Esempi: Diffindo, Bombarda, Stupefium, Confringo, Aqua Eructo, Sagitta, ... □ DANNO.

Esempio: Colovaria □ realizzi di avere dei capelli fucsia... continui a combattere.

Esempio: Aguamenti □ contorci la faccia come se ti avessero schizzato... continui a combattere.

Considerate 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 LANCIAMO 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 Supporto

Descrizione: gli incantesimi di supporto ripristinano gli effetti di un incantesimo ostile all'avversario o di altre condizioni magiche.

Effetto: chi lo riceve considera risolto un eventuale effetto ostile.

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 30cm) DAL BERSAGLIO

Sono considerati incantesimi di supporto:

- **Reinnerva:** da usare su un personaggio a terra fa riprendere da una qualsiasi forma di svenimento *Esempio:* **DANNO**.
- **Finite:** da usare su un personaggio che sta simulando un effetto diverso, annulla l'effetto di un incantesimo permanente, una trasfigurazione o un'evocazione.

Incantesimi Difensivi

Descrizione: gli incantesimi di difesa impediscono di essere colpiti da un incantesimo ostile all'avversario.

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*.

Poiché lanciarlo richiede preparazione magica, subirà variazioni in base all'anno accademico del PG.

Non sono applicate penalità in combattimento per l'utilizzo di *Scutum*.

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

- **Protego** (disponibile dal I anno): protegge da un incantesimo avversario o più incantesimi simultanei.
- **Protego Maxima** (disponibile dal IV anno): è possibile usare questo incantesimo per proteggere sé stessi e i 2,3 giocatori riparati immediatamente dietro di chi lo lancia, da un incantesimo avversario o più simultanei.
- **Protego Horribilis** (disponibile dal VII anno): protegge dall'effetto di una maledizione (anche senza perdono) e degli altri incantesimi lanciati simultaneamente da un avversario su di te o sui 2, 3 giocatori riparati dietro di te. Non ha effetto contro l'Anatema che Uccide.

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.

Esempi:

Diffindo su un CARTELLINO non innesca combattimento.

Expelliarmus, Confundus o Silencio su uno studente non innescano 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 2023** potrebbe aiutarvi nel gioco.

Di seguito, si riporta un elenco degli incantesimi designati per il gioco con specifico lo 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. Tutti gli eventuali incantesimi innocui non presenti in questa lista potrebbero tornare utili ma non possono essere utilizzati autonomamente nei momenti di gioco libero.

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.

Abalieno - Il PG bersaglio si allontana.

Admoveo - Il PG bersaglio di avvicina.

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.

Arania Exumai - Puoi usarlo sui numerosi ragni della scuola.

Bombarda (Maxima) - Consente di interagire con DISTRUGGI causando un'esplosione udibile nella scuola. Per questo motivo questo incantesimo deve essere URLATO.

Cistem Aperio - Consente di interagire con una SERRATURA.

Confundus - ti distrae da cosa stavi facendo per 10 secondi prima riprendere la concentrazione.

Diffindo - taglia e consente di interagire con LEGATURA.

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.

Finite Incantatem - consente di interagire con un INCANTATO.

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.

Periculum - richiama l'attenzione delle persone che lo sentono pronunciare/urlare.

Relascio - consente di interagire con LEGATURA e COSTRIZIONE.

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

Silencio - il bersaglio deve smettere di parlare per 5 minuti o finché non riceve un Finite.

Wingardium Leviosa - apparentemente poco utile.

Maledizioni Senza Perdono e magia Proibita



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.

Tuttavia, 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. 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.

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 elencate nella seguente lista dei PROIBITI, 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).

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.

Magia Oscura

- **Morsmordre:** evoca il marchio di Colui-Che-Non-Deve-Essere-Nominato. Tutti lo vedono. Nessun effetto aggiuntivo.
- **Ardemonio:** evoca un demone incendiario che non può essere controllato. Se evocato, distribuisce DANNO in tutta l'area (stanza, parco, ...) incluso a chi lo ha lanciato e richiede l'intervento di molti giocatori e professori per essere estinto.
- **Sectumsempra:** dilania la carne del bersaglio in maniera non curabile dalla magia. Gli incantesimi di supporto non hanno effetto e la persona deve essere trasportata urgentemente in infermeria.
- **Dolohoferio:** evoca una frusta magica che ferisce internamente fino a che non sopraggiunge la morte. È necessario rivolgersi urgentemente all'insegnante di Difesa Contro le Arti Oscure per fermare la maledizione.
- **Maledizione Horcrux:** lega un pezzo di anima dilaniata ad un oggetto. Magia che richiede apprendimento, la cui padronanza va al di là della potenza di uno studente.
- **Voto Infrangibile:** fa pronunciare un patto vincolante che si risolve con la morte in caso di fallimento. Richiede apprendimento, non sono noti i passi dettagliati per compiere questo incantesimo e non se ne conosce nel dettaglio gli effetti se praticato da maghi e streghe inesperti.

Incantesimi Invasivi (non è possibile lanciarli senza averli prima imparati)

- **Oblivion/Obliviate:** cancella la memoria dichiarando il ricordo da cancellare. Ci si deve comportare di conseguenza. Alcuni professori potrebbero aiutare nel recupero dei ricordi.
- **Legilimens:** legge nel pensiero costringendo chi lo subisce a raccontare che cosa sta pensando in quel momento.

Pozioni

- **Veritaserum:** pozione della verità ritenuta comunque non utilizzabile e immorale. Si deve rispondere la verità alle domande.

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.

Dal momento che non esiste una scheda personaggio e dunque non esiste per nessun PG il background (a parte lo Stato di Sangue: Mezzosangue, Purosangue o Nato Babbano), 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

Cariche

All'interno dell'Accademia Caput Draconis, così come nella scuola di Hogwarts, alcuni studenti ricoprono un ruolo all'interno della Casa, chiamate Cariche.

Questi studenti hanno l'abilità di dispensare **punizioni** ai propri coetanei della propria Casa al momento che o questi compiono azioni che vadino contro il regolamento scolastico, o che non rispettino la gerarchia all'interno dell'Accademia, o in casi in cui i Prefetti e Caposcuola ritengono che un loro compagno di Casa necessiti di essere punito.

Punizioni disponibili per i Prefetti

Devi stare 5 o 7 minuti in punizione. Vieni mandato nell'area off game fino allo scadere del tempo.

Punizioni disponibili per i Caposcuola

Devi stare 10 minuti in punizione o, per le offese massime e gravissime, per i successivi 15 minuti puoi usare 4 incantesimi invece di 5

Professori o PNG

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 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.

Jacopo Di Vito Ritualista

Il Prof. Di Vito è un esperto ritualista. Se ritenete che un rituale sia la strada migliore da percorrere, ma non siete sicuri di come procedere, lui è la persona a cui chiedere

Simone Ricci: esperto di Tonici

Vi sentite fiacchi? Le vostre energie latitano? Un combattimento vi ha messo al tappeto? Forse il Prof Ricci ha un tonico che fa al caso vostro

Ryuzaki: divinante

Il futuro è incerto, avvolto dalle nebbie del tempo, e non sapete come procedere? Una Divinazione può guidare la vostra via, e il Prof Ryuzaki è la persona giusta a cui chiedere

Lia Pallone: Magizoologa

Che fatica questa Accademia. A volte sembra che ci voglia un GUF0 pure per aprire una porta! Vi trovate la strada sbarrata? Provate a parlare con la Preside, magari ha qualche scaglia, piuma o squama che vi può aiutare

Laura Incollingo: Enciclopedia

La Prof Incollingo sa (quasi) tutto. Avete bisogno di un'informazione? Non sapete il significato di una parola? Volete conoscere la storia delle gobbiglie? Lei è la persona a cui chiedere

Luigi Veneruso: duellante

Le armi migliori di un mago sono la sua bacchetta e dei riflessi ben allenati. Volete migliorare le vostre abilità con l'una e con gli altri? Il Prof Veneruso è la persona perfetta per voi

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 piegati su sé stessi. Nella parte esterna c'è scritta la CONDIZIONE per poterlo aprire 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 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.



RANGO DI POTERE



Per facilitare l'interazione tra i personaggi e la fluidità e coerenza degli scambi interpersonali in situazioni magiche, tutti i partecipanti sono suddivisi in ranghi di potere che ne disciplinano le interrelazioni. Questi ranghi di potere danno un'idea del livello del mago e della strega ma non sono invalicabili.

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.

In linea di massima non sono mostrati ai partecipanti, si considerano noti in maniera indotta.

Qualora si presenti un personaggio sconosciuto, in generale il suo rango di potere non è noto.

E' 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. Non esistono però statistiche o dettagli in grado di quantificare questa cosa.

Questa suddivisione in ranghi conduce ad un punto cruciale:

I PNG NON SOTTOSTANNO ALLE REGOLE DI LIMITAZIONE DI POTER PREVISTE PER I PG.

Si riporta una breve descrizione dei ranghi di potere.

RANGO PRINCIPIANTE - Studenti e partecipanti

Possono lanciare 1 incantesimo ogni 10 secondi.

Hanno un'autonomia di 5 incantesimi prima di essere esausti e doversi riposare.

Reggono 1 DANNO prima di cadere a terra svenuti.

RANGO INTERMEDIO - PNG Generici (anche Sgherri) ed Ex-Studenti

Possono lanciare 1 incantesimo ogni 5 secondi.

Hanno un'autonomia di 10 incantesimi prima di essere esausti e doversi riposare.

Reggono circa 3 DANNO prima di cadere a terra svenuti.

RANGO AVANZATO - Professori, Auror e Sgherri

Possono lanciare 1 incantesimo ogni 3 secondi.

Hanno un'autonomia di 50 incantesimi prima di essere esausti e doversi riposare.

Possono dichiarare NO EFFETTO per incantesimi ricevuti fuori dal combattimento.

Reggono circa 5 DANNO prima di cadere a terra svenuti.

RANGO GRANDIOSO - Maghi Oscuri e Streghe Rilevanti

Non sottostanno a nessuna tipologia di limitazione nel lanciare incantesimi.

Possono dichiarare NO EFFETTO per incantesimi ricevuti fuori dal combattimento.

Non è nota la loro resistenza ai DANNO.

RANGO LEGGENDARIO - Singolarità magiche estremamente rare

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.

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

OFFESIVI: 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.

CONSZIONI 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 possesso di alcune 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