



REGOLAMENTO GIOCO DI RUOLO

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

2024

INDICE

Cos'è un gioco di ruolo?	4
Cooperatività e gioco	5
Area e Momenti In/Off-Game	5
Il mio Primo Personaggio	7
Chiamate e Segnali	8
Chiamate	8
Segnali	9
La Safeword	11
Combattimento	12
La Magia	12
Incantesimi	13
Incantesimi di Attacco	13
Incantesimi di Difesa	14
Incantesimi di Supporto	14
Incantesimi con Segnali	14
Incantesimi di Utilità	15
Maledizioni Senza Perdono	16
Strumenti Di Gioco	18
Requisiti	19
Ruoli e Personaggi non Giocanti (PNG)	20
Caposcuola	20
Professori o PNG	20
Morte di un Personaggio	20
Attitudini del Personaggio	20
Attività Alternative Autogestite (A.A.A.)	23
Creare pozioni	23
Ricette di Partenza	23
Divinazioni	25
Divinazione Base	25
Divinazione Avanzata	25

Divinazione Passiva	26
Analisi Magica	27
Allenamento di Duelli	28
Iniziare un Duello	28
Effetti del Duello	28

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.

**IL GIOCO DI RUOLO VIVE DI TENTATIVI, ERRORI E IMPREVISTI.
NON È NECESSARIO IMPARARE A MEMORIA TUTTO QUESTO MANUALE,
CI SONO SOLO ALCUNE PICCOLE MECCANICHE DA RICORDARE**

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.

COOPERATIVITÀ E GIOCO

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 continuamente 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. OCCORRE FARE 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.

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.

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

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.

AREA E MOMENTI IN/OFF-GAME

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 Game. (Vedi Chiamate)
- **Momenti o attività designati a programma** dichiaratamente IN/OFF Game.

- **Aree delimitate** per le quali si dichiara IN/OFF Game.

**SI GIOCA QUINDI NEI MOMENTI APPOSITI E SI RISPETTANO
LE AREE E I MOMENTI DI OFF GAME.
DURANTE IL GIOCO NON SI USA IL CELLULARE.**

È consentito portarselo dietro in caso di necessità, ma non va utilizzato durante il gioco. Sappiamo tutti che i congegni elettronici interferiscono con la magia e viceversa. Per utilizzare il cellulare è possibile, per esempio, uscire dal gioco andando nell'AREA OFF GAME

IL MIO PRIMO PERSONAGGIO

La scelta iniziale del personaggio ha delle limitazioni rispetto agli usuali giochi di ruolo, poiché ognuno/a è chiamato/a ad interpretare sé stesso/a all'interno dell'ambientazione di gioco, iniziando dall'apposito Test di Smistamento, disponibile sul sito web, per scoprire la propria Casa di appartenenza. L'approccio di gioco reciproco tra gli studenti è quello di non nuocere gravemente a vicenda e di fare fronte comune contro minacce esterne.

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 non ha nulla a che vedere con le persone che stanno giocando e, finito il gioco, si riprende a ridere, divertirsi e fare serata assieme.

IL CONTATTO FISICO È PROIBITO, SEMPRE.

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

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.

LA BACCHETTA È UN BENE PERSONALE E NON DEVE ESSERE MAI ALLONTANATA DAL PERSONAGGIO. (EVENTUALI BACCHETTE CON ALTRA FEDELTA' NON HANNO EFFETTO).

Nel rispetto della regola del contatto fisico, se si vuole togliere la bacchetta a un giocatore si informa "Ti requisisco la bacchetta". Quanto alla fedeltà, se una bacchetta è di un altro giocatore gli incantesimi non hanno effetto. Ma fai attenzione: un mago potente potrebbe benissimo usare la tua, anche se te non sei in grado di usare quella degli altri.

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.

Chiamate

Alcune chiamate possono essere fatte solo dagli organizzatori, altre dai personaggi. Di seguito si trova lista di tutte le chiamate usate in questo gioco e chi può utilizzarle. Alcune chiamate saranno MUTE, cioè non è necessario pronunciarle, poiché implicite in altri effetti o circostanze.

❖ AGITE

Questa è una chiamata organizzativa che indica l'inizio del gioco.

❖ DANNO [Muta]

Questa chiamata di base non viene pronunciata dai Personaggi 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. Tali attacchi possono essere eseguiti solo dal personale organizzativo. **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).

|| *Esempio*

(indicando con la bacchetta) STUPEFICIUM.

❖ 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.

|| *Esempio*

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

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: Paura - Devi manifestare spavento o inquietudine

COMANDO: Blocco - Devi restare immobile dove sei.

❖ **CONGELA / CONGELA CIECO**

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**. Nel caso sia **CIECO** si devono anche chiudere gli occhi e non parlare.

❖ **FINE QUEST**

Questa è una chiamata organizzativa che indica la fine del gioco.

❖ **NO-EFFETTO**

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 o le sue varianti (in questo caso è MUTA), in quanto già la formula dell'incantesimo comunica questo esito.

❖ **EMERGENZA OFF GAME**

Chiamata di pericolo che indica che c'è un reale pericolo. Il gioco si ferma per tutti.

Segnali

I segnali sono gesti o simboli ben riconoscibili usati per indicare una determinata circostanza di seguito i segnali usati:

❖ **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

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.*

Importante ricordarsi che:

- **Non è possibile rendersi invisibili** se qualcuno non complice **ti sta vedendo.**
- **Non è possibile restare invisibile** nell'area dove avviene un **combattimento.**
- Se viene udito l'incantesimo **REVELIO** mentre si è invisibili, si abbassa la mano, **tornando visibili.**

❖ SILENZIATO

Un personaggio che usa questo segnale con la mano appoggiata sull'altra mano con tre dita abbassate in segno di M, si considera in una conversazione privata e protetta dalla magia. Non è possibile ascoltare quello che viene detto ed è necessario interagire con la scena ignorando le parole dette. È sempre bene parlare a bassa voce.

I giocatori possono usare questo segnale, in presenza di specifiche condizioni magiche che creano la conversazione privata.

|| **Esempio**
|| *incantesimo Muffliato.*

Importante ricordarsi che:

- **Non è possibile avere una conversazione privata** nell'area dove avviene un **combattimento**.
- **Se vi viene lanciato l'incantesimo FINITE** mentre si è in una conversazione privata, si toglie il segnale, e **l'effetto termina**.

La Safeword

“Mi sento Lunastorta”

La safeword è una frase che potrà aiutarvi ogni volta che proverete del disagio per scene, azioni o atteggiamenti delicati che possono disturbarvi fuori gioco. È un modo rapido per comunicare ai giocatori coinvolti che la giocata in atto non vi mette a proprio agio, senza la necessità di uscire dal gioco. I giocatori devono impegnarsi nel rispetto delle “Lunestorte” altrui, allentando l'intensità, volgendola ad altri giocatori e/o interrompendola.

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.

La Magia

Nel gioco di ruolo dal vivo l'uso della magia viene simulato verbalmente. Viene pronunciato l'incantesimo, mossa la bacchetta per indicare il bersaglio coinvolto, o nominandolo per attirare la sua attenzione. Un personaggio è in grado di eseguire un qualsiasi incantesimo presente nel "Compendio degli incantesimi" seguendo le seguenti regole:

- ❖ **Dopo aver lanciato un incantesimo, devono trascorrere 30 secondi prima di poterne lanciare un altro**
- ❖ **Con i vari potenziamenti che potresti apprendere non puoi mai diminuire il tempo tra un incantesimo e il successivo al di sotto dei 5 secondi.**
- ❖ **Non è possibile eseguire incantesimi non verbali e/o senza bacchetta**
- ❖ **Se si subisce un incantesimo che si conosce è possibile simularne gli effetti, in caso contrario si subisce DANNO e si cade a terra.**
- ❖ **Interagire con oggetti ti dà spossatezza, quindi non puoi interagire con più di 3 oggetti ogni ora.**

- ❖ **Tutti gli incantesimi sono a bersaglio singolo; non sono previsti incantesimi che possono colpire più giocatori contemporaneamente.**

Una delle regole di questo gioco di ruolo che garantisce equità e divertimento:

SE SEI IN DUBBIO SVIENI

È buona norma non interferire con la magia durante attività che generano punti e competizioni per la Coppa delle Case, le punizioni in questo caso sono decise dall'insegnante presente al momento, come ad esempio una maledizione oscura potrebbero essere 50 o interferire al quidditch 30 a seconda di contesto e gravità.

Cosa posso fare delle seguenti cose?

- ❖ **Schivata** - Non è consentito schivare in combattimento.
- ❖ **Contro incantesimi** - Non è possibile difendersi con un contro incantesimo (disponibile solo nell'attività Club dei Duellanti).
- ❖ **Copertura** - È possibile fisicamente nascondersi per non essere bersagliati dagli incantesimi solo se la copertura è totale.

INCANTESIMI

Durante il gioco, la regola “se sei nel dubbio prendi DANNO e svieni” va sempre bene, ma ci sono alcuni incantesimi che hanno effetti particolari ed è bene esserne a conoscenza.

Incantesimi di Attacco

Tutti gli incantesimi eseguiti risponderanno sempre alla chiamata di **DANNO** e non presentano differenziazioni nel regolamento, fatto salvo la possibilità del personaggio di simulare un effetto noto.

Nel “Compendio degli Incantesimi” vi sarà una lista completa di tutti gli incantesimi presenti e tutte le specifiche per poterli interpretare.

Incantesimi di Difesa

❖ **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 Supporto

L'incantesimo di supporto deve essere eseguito a distanza ravvicinata (meno di 30 cm) dal bersaglio

❖ **Reinnerva**

Usato su un personaggio a terra e svenuto si riprende immediatamente.

❖ **Finite**

Su un personaggio che sta simulando l'effetto di un incantesimo subito che non sia il **DANNO** mette immediatamente fine a quell'effetto, in alternativa è possibile anche utilizzare un incantesimo adeguato per contrastare e terminare l'effetto in corso se vi si conosce l'effetto.

Esempio

mi bruciano il mantello con Lacarnum Inflamare, lo spengo con Aguamenti

Incantesimi con Segnali

Questi incantesimi sono particolari perché vi permettono di utilizzare dei segnali di gioco.

❖ **Dissimulo**

Permette al personaggio di usare il segnale di **INVISIBILITA'**

❖ **Muffliato**

Permette al personaggio di usare il segnale di **SILENZIATO**

Incantesimi di Utilità

Questi incantesimi ti permettono di interagire con cartellini in gioco che riportano una determinata parola chiave, con questa lista è possibile vedere l'incantesimo necessario.

- ❖ **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**.
- ❖ **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**
- ❖ **Diffindo** - taglia e consente di interagire con **COSTRIZIONE**.
- ❖ **Emancipare** - libera da legature e consente di interagire con **COSTRIZIONE**.
- ❖ **Finite Incantatem** - consente di interagire con un **INCANTATO**.
- ❖ **Lumos** - consente di interagire con un **DISPOSITIVO BABBANO**. non per i cartellini ma per usare le luci nell'accademia, esempio puoi usare il cellulare e accendere la torcia
- ❖ **Nox** - consente di interagire con **DISPOSITIVO BABBANO** per spegnere la luce; non per i cartellini, ma per usare le luci nell'accademia
- ❖ **Relascio** - consente di interagire con **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**

MALEDIZIONI SENZA PERDONO

Ricorrere ad una qualsiasi delle magie elencate qui di seguito, si risolverà nella valutazione di perdita di punti alla propria Casa, sospensione e/o espulsione. La loro efficacia non è garantita quando praticata da uno studente.

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).

In Gioco un giocatore **NON può usare** questi incantesimi.

- ❖ **Avada Kedavra**
L'Anatema che Uccide. Il personaggio cade a terra morto. Non esistono incantesimi di difesa capaci di difendere da questa maledizione
- ❖ **Crucio**
Se si subisce questo incantesimo si deve lasciare cadere tutto ciò che si ha in mano per accovacciarsi per terra, urlare dal dolore o mimare la sofferenza finché viene puntata la bacchetta contro. una volta che uno smette servono 5 minuti per riprendersi se non si subisce un incantesimo REINNERVA.
- ❖ **Imperio**
Questo incanto viene sempre seguito da una frase di ordine diretto al bersaglio, il quale dovrà immediatamente eseguire al meglio delle proprie possibilità. In questo caso si subisce la chiamata COMANDO seguita dal comando che vogliamo impartire al bersaglio

Esiste un'altra lista di incantesimi che il giocatore non potrà usare. Questa comprende:

- ❖ **Morsmordre**
- ❖ **Ardemonio**

- ❖ **Sectumsempra**
- ❖ **Dolohoferio**
- ❖ **Oblivion/Obliviate**
- ❖ **Legilimens**

L'informazione di questi incantesimi proibiti sarà presente anche nell'apposito "Compendio degli Incantesimi"

Vi sono altre cose che un giocatore di base non sa fare, come la Maledizione Horcrux o Voto Infrangibile. In generale, se non è specificatamente scritto su questo manuale che è possibile fare una cosa, essa non può essere fatta in autonomia.

STRUMENTI DI GIOCO

In questa sezione spieghiamo i principali strumenti di gioco che vengono utilizzati ovvero i cartellini. Alcuni di questi cartellini possono essere consumabili, ovvero una volta usati si buttano via ma in ogni cartellino sarà spiegato il suo utilizzo.

❖ **Cartellino INAMOVIBILE**

Questo cartellino indica che l'oggetto in questione non può essere mosso, viene usato per simulare un qualcosa non spostabile anche se nella realtà lo è.

❖ **Cartellino CONSUMABILE**

Questo cartellino è necessario per poter fare divinazioni, pozioni o altre cose in gioco, questi cartellini una volta usati devono essere riconsegnati agli organizzatori.

❖ **Cartellino ARTEFATTO**

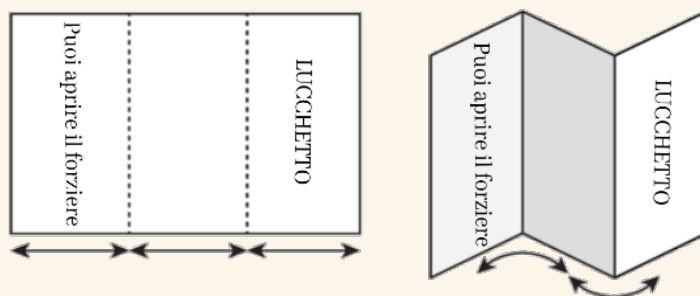
Questo tipo di cartellini sono sempre insieme a un oggetto fisico quindi se vuoi prendere tale cartellino sarà necessario prendere l'oggetto ad esso legato. Questi cartellini riportano la descrizione dell'oggetto e il suo utilizzo nel gioco.

❖ **Cartellino ATTITUDINE**

È un cartellino che descrive un potere in cui il personaggio si è allenato o è particolarmente bravo ed è in grado quindi adesso di fare, non è possibile rubare o prendere questo tipo di cartellini. Questi cartellini possono essere appresi per esempio a Lezione o in fase di segreteria a inizio evento.

❖ **Cartellino WYSIWYG**

What You See Is What You Get ovvero quello che vedi è quello che ottieni. Sono dei cartellini piegati su sé stessi. Nella parte esterna c'è scritta la condizione ovvero i REQUISITI per poterlo aprire e leggere il contenuto.



**I CARTELLINI DEVONO ESSERE LETTI E LASCIATI
DOVE POSIZIONATI A DISPOSIZIONE DI TUTTI I GIOCATORI
(Se non diversamente indicato nel cartellino stesso)
QUALORA SI DECIDA DI INTERAGIRE CON UN CARTELLINO,
SI È COSTRETTI A SUBIRNE IL CONTENUTO UNA VOLTA LETTO.**

Requisiti

I requisiti sono specifici attributi di accesso richiesti per poter interagire con i cartellini.

Esempi

NASCOSTO - Requisito: di notte → il giocatore alle 23 usa Aparecium.

SERRATURA – Requisito: almeno 5 studenti → 5 giocatori insieme usano alohomora

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.

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

Esempio

Requisito: Cura delle Creature Magiche 2023, 5 studenti, II anno

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.

È importante il fatto che non è possibile attribuire conoscenze o abilità che derivano da background.

RUOLI E PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)

Caposcuola

Durante il gioco i personaggi possono ottenere la carica di caposcuola, avere questa carica ti permette di:

- **Togliere i punti alla propria casa** (max 10 in totale durante l'evento).
- **Proporre di togliere o mettere punti a altre case.**
- Può **requisire la bacchetta** fino a un'ora a uno studente di qualsiasi casa.

Professori o PNG

Professori e PNG non sottostanno alle regole di limitazione della magia previste per i personaggi, questo significa che non si può mai sapere con certezza quanto sia forte quello che ci troviamo davanti senza esserci prima informati.

MORTE DI UN PERSONAGGIO

In questo regolamento il personaggio che subisce un danno non muore, ma cade solo a terra svenuto, e può rialzarsi con un incantesimo di *Reinnerva*. Ci sono però dei modi per cui un personaggio possa morire e sono:

- La maledizione senza perdono: **Avada Kedavra**
- **Alcuni eventi dovuti dalla trama o dalla situazione** che possono provocare la morte del personaggio che un organizzatore comunicherà al giocatore.

ATTITUDINI DEL PERSONAGGIO

Ogni volta che un personaggio viene a un evento deve scegliere quali sono le sue attitudini, quello in cui si è allenato o ha studiato quell'estate, o quello in cui è più portato, scegliendo di partenza una fra le seguenti attitudini e ricevendo i relativi Cartellini attitudine.

Queste attitudini per il singolo live e non permanenti. I personaggi saranno chiamati a nuove scelte in live successivi.

- ❖ **Fortunato**
Una volta a giorno puoi lanciare un incantesimo ignorando ogni restrizione di tempo
- ❖ **Camuflone**
Servono due *Revelio* per eliminare il tuo incantesimo *Dissimulo*
- ❖ **Entrante**
Puoi lanciare gli incantesimi di attacco 5 secondi prima di quanto potresti fare normalmente.
- ❖ **Duellante**
Una volta per combattimento, dopo aver lanciato un incantesimo di attacco ne puoi lanciare subito un altro.
- ❖ **Sostenitore**
Puoi lanciare gli incantesimi di supporto 5 secondi prima di quanto potresti fare normalmente.
- ❖ **Lungosguardo**
Una volta per combattimento puoi ignorare la distanza minima di 30 cm per lanciare gli incantesimi *Reinnerva* e *Finite*.
- ❖ **Guardiano**
Puoi lanciare gli incantesimi di difesa 5 secondi prima di quanto potresti fare normalmente.
- ❖ **Patrono**
Puoi lanciare l'incantesimo *Protego Maxima* anche se sei di un anno inferiore al 5°. Puoi lanciare l'incantesimo *Protego Horribilis* anche se sei del 5° o 6° anno.
- ❖ **Raccoglitore**
Ricevi in fase di segreteria 2 componenti al giorno.
- ❖ **Astuto**
Puoi ignorare un componente di una delle Ricette di partenza una volta al giorno.
- ❖ **Scrutatore**
Ricevi in fase di segreteria 1 Focus Divinatorio al giorno.

- ❖ **Visionario**
Puoi effettuare le divinazioni avanzate con un solo Focus Divinatorio.
- ❖ **Stabile**
Puoi dichiarare No-Effetto al primo danno subito in un combattimento.
- ❖ **Focalizzato**
Scegli un incantesimo di attacco. Puoi dire sempre NO-EFFETTO quando lo subisci.
- ❖ **Indagatore**
Una volta al giorno puoi effettuare un'Analisi magica senza produrre alcun testo scritto, ma solo chiedendo l'informazione in Sala organizzatori.
- ❖ **Scovatesori**
Una volta al giorno puoi avere un'intuizione, e chiedere a un Master quale sarebbe un buon oggetto su cui fare un'Analisi magica.
- ❖ **Assimilatore**
Ottieni il bonus di un Allenamento di Duelli solo guardando quello fatto da altri per tutta la sua durata.
- ❖ **Costante**
Il bonus che ricevi da un Allenamento di Duelli dura fino all'alba successiva.
- ❖ **Curioso**
Puoi interagire con 5 cartellini all'ora invece di 3.
- ❖ **Edotto**
Una volta al giorno puoi ignorare i requisiti degli anni passati di esperienza.

ATTIVITÀ ALTERNATIVE AUTOGESTITE (A.A.A.)

Queste attività sotto elencate sono opzioni di gioco che il giocatore può svolgere in autonomia senza la necessità di avere un organizzatore che vi guardi svolgere tale attività.

Creare pozioni

In gioco con i giusti cartellini oggetto è possibile creare delle pozioni, per farlo è necessario rispettare le seguenti regole:

- Mimare per **almeno 15 minuti** la creazione di tale pozione.
- Avere degli **strumenti** atti a farlo, come un pestello, un alambicco, un calderone etc...
- Avere i componenti necessari scritti sopra la ricetta, ovvero **i cartellini consumabili necessari**.
- **Avere la ricetta**.

Quando si crea la pozione poi è necessario portare all'organizzazione i componenti usati e la ricetta usata (a meno che non sia una ricetta di quelle basi) per ricevere il cartellino pozione che si è creato.

Ricette di Partenza

Tutti i giocatori si considerano in possesso delle seguenti ricette quando iniziano il gioco.

❖ **Pozione Soporifera**

Se bevuta ti addormenti e per 5 minuti e non riesci a svegliarti. Un incanto *Finite* termina questo effetto.

Componenti: Fagioli Sopoforosi, Lumache cornute

❖ **Pozione Purificante**

Cosparsa su un bersaglio replica gli effetti di un incanto *Finite*.

Componenti: Rabarbaro, Grinzafico

❖ **Intruglio Sfocato**

Se cosparsa addosso permette di sfocarsi alla vista altrui e di ignorare il prossimo incantesimo di danno, dichiarando NO-EFFETTO.

Componenti: Foglie di Ruta, Radici di Starnutaria

❖ **Pozione Rigenerante:**

Cosparsa su un bersaglio replica gli effetti di un incanto *Reinnerva*

Componenti: Muco di Vermicoli, Fiori di Dittamo

❖ **Pozione della Prontezza**

Se bevuta ti permette di usare una volta un incanto *Protego* in qualsiasi momento, ignorando il tempo del lancio degli incantesimi.

Componenti: Essenza di Belladonna, Rabarbaro

❖ **Decotto della concentrazione**

Se bevuta, qualsiasi attività A.A.A. vede ridotto di 5 minuti il tempo necessario per eseguirla. Una volta completata una di queste attività, la pozione cessa il suo effetto.

Componenti: Lumache cornute, Radice di Asfodelo, Muco di Vermicoli

Esempi

Giorgia ha letto il regolamento e ha visto che c'è la ricetta per la pozione Rigenerante, conosciuta da tutti gli studenti. Recupera i componenti necessari, si reca nel laboratorio di pozioni chiedendo il permesso, passa il tempo indicato a simulare la sua preparazione. Si reca dal Master consegnando gli ingredienti e riceve la Pozione Rigenerante.

Anche Mario si è recato nel laboratorio, ed ha preparato una Pozione Polisucco usando tutti gli ingredienti descritti nel libro di Harry Potter e un particolare incantesimo velocizzante insegnato a lezione che serve ad accorciare i tempi di preparazione di una pozione. Il Master non gli consegna la Pozione Polisucco, perché questa non si trova tra quelle presenti nel regolamento come conosciuta da tutti, e Mario non possiede la ricetta della stessa.

DIVINAZIONI

I giocatori possono svolgere divinazioni durante il gioco, la divinazione può essere svolta in molteplici modi tramite l'ausilio di pendoli, di carte, di sfere di cristallo, per fare una divinazione è necessario seguire alcune regole

Divinazione Base

Una volta svolto la divinazione è possibile formulare una domanda al quale è possibile ricevere un SI / NO / FORSE. per fare la domanda è necessario dopo la recitazione della divinazione consegnare il cartellino cristallo a un organizzatore, il quale fornirà anche la risposta alla tua divinazione. Per fare questo genere di divinazione è necessario:

- Servono **10 minuti di tempo** di recitazione della divinazione
- Necessita **almeno** la presenza di **2 persone** nella divinazione
- È necessario consumare **1 cartellino** componente adatto alle divinazioni, detto [Focus Divinatorio]
- Un Luogo silenzioso dove svolgere la divinazione
- **Non essere interrotti**
- **Gli strumenti necessari** per la divinazione tipo pendoli, carte, sfere di cristallo etc..

Divinazione Avanzata

Una volta svolto la divinazione è possibile formulare una domanda al quale è possibile ricevere una visione (narrata) o una risposta più o meno criptica in base alla domanda svolta. Per fare la domanda è necessario dopo la recitazione della divinazione consegnare i cartellini cristallo a un organizzatore, il quale fornirà anche la risposta alla tua divinazione. Per fare questo genere di divinazione è necessario:

- Servono **15 minuti di tempo** di recitazione della divinazione
- Necessita **almeno** la presenza di **5 persone** nella divinazione
- È necessario consumare **3 cartellini** componenti adatti alle divinazioni, detti [Focus divinatori]
- Un Luogo silenzioso dove svolgere la divinazione
- **Non essere interrotti**
- **Gli strumenti necessari** per la divinazione tipo pendoli, carte, sfere di cristallo etc..

Divinazione Passiva

Per qualche motivo di gioco ottieni una divinazione senza però volerlo fare. Questa può manifestarsi in qualsiasi modo (ti verranno comunicate da un Master), ma non ne hai il controllo.

Esempi

Anna è preoccupata perché c'è stato un attacco di maghi oscuri la sera precedente, e nessuno sa chi fossero. Essendo esperta di tarocchi, prova a farne una lettura per vedere cosa riserva il futuro a breve termine. Si pone in una stanza con un paio di compagni, accendono candele e incensi, meditano usando il Focus Divinatorio e poi eseguono la lettura, dando delle interpretazioni coerenti con ciò che sanno di questa pratica. Anna si reca da un Master (o qualcuno lo chiama nella stanza) e riferisce ciò che ha fatto consegnando il Focus Divinatorio. Pone la sua domanda di divinazione base, la quale riceverà entro breve una risposta SI/NO/FORSE

Nicholas poco dopo si reca dal Master consegnando anche lui il Focus Divinatorio, dicendo che mentre era in panchina per il Quidditch ha fatto una lettura della mano a un suo compagno. Il Master gli comunica che la pratica divinatoria non ha avuto effetto, in quanto il campo da Quidditch non è certo un luogo tranquillo e privo di interruzioni.

ANALISI MAGICA

È possibile fare ricerche, un tema o un elaborato scritto basandosi su qualcosa che trovi in gioco, un libro, un oggetto magico consegnando tale ricerca a un organizzatore può permetterti di avere informazioni maggiori su quell'argomento ma attenzione non sempre sono previste queste informazioni.

Per fare una qualsiasi analisi magica e ottenere maggiori informazioni su qualcosa è necessario:

- Dedicare **almeno 15 minuti** nello sviluppo di tale elaborato.

L'elaborato non sarà valutato sotto l'aspetto della correttezza o lunghezza ma sarà preso in considerazione solamente se è veramente un elaborato fatto sull'oggetto che intendete analizzare.

Esempi

Veronica crede che un cucchiaino di rame che si trova all'interno dell'istituto sia in qualche modo legato al problema che abbiamo con degli inferi che si sono risvegliati, decide quindi di effettuare una ricerca magica su questo cucchiaino. Per prima cosa necessita di avere l'oggetto davanti, poi comincia a descriverne l'estetica. Decide poi di fare degli esperimenti immergendo il cucchiaino in varie sostanze e descrive il procedimento effettuato e tutto il materiale usato. Una volta terminata la sua Analisi consegna tutto in sala organizzatori. Dopo poco un Master gli fa leggere delle informazioni relative al cucchiaino e al legame che potrebbe avere con un vecchio e misterioso mago oscuro: la ricerca di Veronica ha aperto la strada a nuove informazioni.

Giulio crede che l'Analisi fatta da Veronica non sia accurata e prova a fare ulteriori analisi, elaborando un altro tema sull'oggetto. Riceve in questo modo l'informazione riguardante il fatto che faceva parte del set da cucina della famiglia "Gregory". In questo modo ha ottenuto ulteriori informazioni, che insieme a quelle di Veronica sono più precise.

Alfonso decide di fare la stessa Analisi, ma riesce a scoprire la medesima informazione di Veronica. Non è stata un'Analisi molto utile sfortunatamente.

Gianluca decide di fare un'Analisi magica su un foglio di carta trovato in biblioteca. Consegna il tutto ma non riceve alcuna informazione, probabilmente il foglio di carta non è un giusto oggetto sul quale fare questo genere di ricerche.

ALLENAMENTO DI DUELLI

I Duelli sono una pratica di tradizione millenaria che vede impegnati due utilizzatori di magia in un amichevole scambio di incantesimi al fine non di danneggiarsi, ma di decretare chi possiede la maggiore padronanza magica con la bacchetta. Tale pratica viene portata avanti in tutto il mondo per vari scopi, come la risoluzione pacifica di contese, l'allenamento con gli incantesimi, il semplice divertimento o per attività più elaborate e complesse, come il Club dei Duellanti.

Iniziare un Duello

Effettuare un Duello è una cosa relativamente semplice e conosciuta da ogni mago e strega con un'istruzione di base. Per far sì che il Duello sia attivo, i due contendenti devono eseguire una speciale formula rituale che prevede i seguenti passi:

- **Mettersi di fronte l'uno all'altra** con la bacchetta in posizione verticale davanti al volto
- **Fare un inchino**
- Dare le spalle all'avversario ed **eseguire 3 passi**
- Contare a voce alta fino a 3 e voltarsi rapidamente verso l'avversario

Da questo momento tutti gli incantesimi lanciati dai due partecipanti si considerano parte del Duello. Il Duello rimane attivo fino a quando uno dei due partecipanti non si arrende, si intrattiene in altre attività o dichiara di voler terminare il Duello.

Effetti del Duello

Durante un Duello tutti gli incantesimi lanciati hanno una ridotta potenza magica e sono praticamente inefficaci nel loro uso tradizionale, ma per questo motivo richiedono molta meno concentrazione per poter essere lanciati di seguito. In un Duello, dunque, gli incantesimi rispondono alle seguenti regole:

- **Non esiste limitazione temporale tra il lancio di un incantesimo e un altro**
- Gli incantesimi possono essere diretti solo sul proprio avversario
- Due incantesimi d'attacco eseguiti in contemporanea, si scontrano a mezz'aria e si annullano a vicenda, a prescindere dal tipo di incantesimo utilizzato.
- **Ogni incantesimo non produce i suoi normali effetti, ma una loro versione edulcorata**, che dura pochi secondi o infligge lievi fastidi. In questo modo l'esplosione provocata da un pericoloso *Bombarda* produrrebbe al massimo delle

sopracciglia bruciacchiate, e la confusione di un *Confundus* sarebbe un leggero smarrimento che avrebbe fine dopo un paio di secondi.

- Gli incantesimi possono interagire tra loro in maniera coerente con l'effetto che producono. Ad esempio, un *Aguamenti* potrebbe spegnere il fuoco di un *Incendio*, o un *Diffindo* potrebbe tagliare le corde create da un *Incarceramus*. Se il Duello è di particolare importanza per i partecipanti, è consigliato che tali interazioni vengano supervisionate e decretate da un esperto di Duelli che osserva la disfida ricoprendo il ruolo di Arbitro, così come avviene nel Club dei Duellanti.

Eventuali altre regole interne al Duello sono ad esclusiva scelta dei partecipanti, e possono essere create per rendere il proprio Duello più adatto allo scopo che stanno perseguendo. Tali regole non potranno mai modificare il funzionamento magico degli incantesimi ("Effetti del Duello").

Esempio

Matteo e Carlotta decidono di passare un po' di tempo a duellare per migliorarsi in vista del Club dei Duellanti. Decidono che nel loro Duello si attaccheranno a turno e non potranno usare due volte lo stesso incantesimo, restando sempre nella posizione di partenza. Conoscendo bene entrambi le interazioni che gli incantesimi hanno tra di loro ed essendo il loro Duello di natura amichevole, non hanno bisogno di una terza persona che li supervisioni, e discutono autonomamente sugli incantesimi che si lanciano a vicenda. Giulio e Matilde invece hanno avuto una brutta discussione, e decidono di vedere chi ha ragione tramite un Duello. Non si pongono limiti di attacco, di tipologia di incantesimi o di luogo, e durante il loro Duello potranno anche muoversi e correre per tutta la zona. Essendo molto presi personalmente nella questione, chiedono a Irene di fare da Arbitro imparziale alla loro contesa.

Una volta eseguito un allenamento di Duelli per almeno 15 minuti si ottiene, per le successive 4 ore, la diminuzione di attesa del tempo di lancio dei propri incantesimi di 5 secondi.