

Schivata: Non è consentito schivare incantesimo (disponibile solo nell'attività Club dei Duellanti).
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.
 Tutti coloro che assistono alla scena sono considerati in COMBATMENTO. Tutti coloro che sono INVISIBILI tornano visibili.

MISTERO Revelio (Rimuove anche il segnale INVISIBILE) Specialis Revelio (Su un artefatto)		
DISPOSITIVO Lumos Nox	DISTRUGGI Bombarda (Maxima)	COSTRIZIONE Diffindo Emanipare Relascio
TRACIA MAGICA Appare Vestigium	INCANTATO Finite Incantatem	SERRATURA Mohomora Cistem Aperto
ROTO Reparo	FATTURA Antifinx	NASCOSTO Aparectum

Incantesimi di Utilità
Servono per interagire con i cartellini

Dissimulo Permette al personaggio di usare il segnale di INVISIBILITÀ	Muffiato Permette al personaggio di usare il segnale di SILENZIATO
---	--

Incantesimi con Segnali

La Magia

- 30 secondi fra un incantesimo e l'altro
- Non puoi mai scendere sotto i 5 secondi
- No incantesimi senza Bacchetta o non verbali
- Si possono simulare gli effetti altrimenti DANNO
- Interagire con incantesimi massimo 3 oggetti ogni ora.
- Tutti gli incantesimi sono a Bersaglio singolo

Incantesimi di Attacco

Tutti gli altri incantesimi che non sono nelle categorie dopo producono DANNO

Incantesimi di Difesa

Protego (disponibile dal I anno) Protegge da un incantesimo avversario o più incantesimi simultanei.
Protego Maxima (disponibile dal IV anno) Protegge sé stessi e i 2,3 giocatori riparati immediatamente dietro di chi lo lancia, da un incantesimo avversario 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

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,

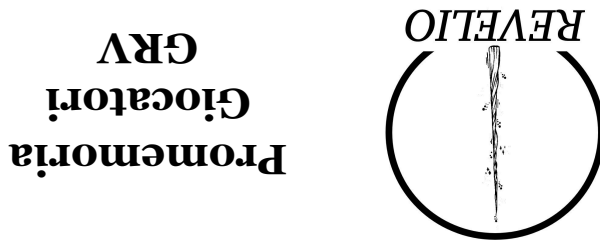
La Safeword : "Mi sento Lunastorta"

La bacchetta è un bene personale e non deve essere mai allontanata dal personaggio.

Il contatto fisico è proibito, sempre.

In nessun caso è ammesso interrompere il gioco per lamentarsi di un evento, per contestazioni o delucidazioni.

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 spragli che esso possa offrire per generare situazioni indebitamente vantaggiose per il proprio pg.



Le chiamate [PNG] non possono essere fatte dai PG

AGITE[PNG] Inizia il gioco	FINE QUEST[PNG] Fine del gioco
NO-EFFETTO Usata per far capire che un effetto non ha funzionato per qualche motivo (implicita nel protego e non da dire)	CONGELA/CONGELA CIECO[PNG] Fermarsi e non fare niente e non parlare, nel secondo caso chiudere anche gli occhi
DANNO Chi la subisce cade a terra esanime finché non viene	COMANDO[PNG] Chiamata organizzativa con ordine da eseguire
EMERGENZA OFF GAME Emergenza reale il gioco si ferma	

I Segnali

INVISIBILE 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.	SILENZIATO 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.
INESISTENTE[PNG] Mano alzata e tutte e cinque le dita alzate e si considera fuori dal gioco	