



REGOLAMENTO GIOCO DI RUOLO



INDICE

INTRODUZIONE AL GIOCO DI RUOLO.....	2
PERSONAGGI GIOCANTI (PG) E NON (PNG).....	3
PG.....	3
Morte di un PG.....	3
PNG.....	3
CHIAMATE E SEGNALI.....	4
Chiamate.....	4
Segnali.....	5
La safeword.....	5
LA MAGIA.....	6
Combattimento.....	6
Incantesimi Di Attacco.....	7
Incantesimi Di Difesa.....	7
Incantesimi Di Supporto.....	7
Incantesimi Di Utilità.....	8
Incantesimi Proibiti.....	8
STRUMENTI DI GIOCO.....	10
Cartellini.....	10
Requisiti.....	11
BACKGROUND E SCHEDA DEL PERSONAGGIO.....	13
Chiavi di Background.....	13
Altre Chiavi.....	14
Curriculum ed Esami.....	14
Attitudini del personaggio.....	15
AP e Configurazione iniziale.....	15
Titoli del Circo Revelio.....	16
Segreteria e richieste ai Master.....	17
ATTIVITÀ ALTERNATIVE AUTOGESTITE (AAA).....	18
Ricerche in Biblioteca (Ravenclaw).....	19
Divinazioni (Slytherin).....	19
Pozioni (Hufflepuff).....	19
Analisi Magica (Gryffindor).....	20
Duelli di Magia.....	20

INTRODUZIONE AL GIOCO DI RUOLO

ATTENZIONE! I contenuti nuovi o che sono stati modificati rispetto all'ultimo aggiornamento del regolamento, verranno indicati con questo colore. Nel caso in cui l'intero capitolo o sottocapitolo fosse interessato da modifiche, verrà usato questo colore per il titolo.

I GRV sono giochi liberi che uniscono narrazione e recitazione. L'obiettivo è interpretare un eroe fisicamente e vivere avventure avvincenti nei giusti luoghi, costumi e atmosfera. Il gioco si snoda attraverso le azioni reali del giocato o la simulazione di magie, ferite, altro.

Alcuni importanti punti sul GRV in generale:

- **Il GRV vive di tentativi errori ed imprevisti.**
- **Non serve imparare tutto il manuale a memoria: basta capirlo e non forzarlo.**
- **Durante il gioco potrai trovare informazioni o supporto necessario.**
- **Non ci sono arbitri ma si coopera nella riuscita del gioco.**
- **L'obiettivo è la credibilità e non la vittoria (quindi non si bara).**
- **Seguire sempre lo spirito del regolamento e per non demolire il gioco.**
- **Non si interrompe mai il gioco con lamentele (se ne parla quando si è in pausa).**
- **I Master disciplineranno idee, proposte, eventi, ricorsi...**
- **Credi al gioco e agli eventi anche se non ti tornano. Se accadono ci sarà un motivo.**
- **I Master e PNG possono derogare il regolamento di un GRV.**

Punti di attenzione sul GRV Revelio:

- **Ciò che non è esplicitato come possibile in questo regolamento, non si può fare.**
- **Se si è in dubbio su cosa fare, la scelta giusta è la meno conveniente per sé stessi.**
- **Ci saranno appositi momenti o aree IN-GAME o OFF-GAME esplicitati in gioco.**
- **Rispettare sempre i giocatori che stanno giocando o meno.**
- **Non è concesso utilizzare il cellulare IN-GAME.**
- **Quello che accade in gioco succede al tuo personaggio e non a te (es: una lite).**
- **Il tuo personaggio sarà una diversa versione di te, e lo definirai con i Master partendo dal nostro [Test di Smistamento](#).**
- **Il contatto fisico è PROIBITO e, se avviene, richiede il consenso delle parti.**
- **Azioni fisiche verranno annunciate a voce e simulate (es: "Ti tolgo la maschera").**
- **La bacchetta è UNA e PERSONALE (deve rimanere sempre col proprietario).**
- **Requisire la bacchetta si fa dichiarandolo. Il perquisito la mette via e non la usa.**
- **I principali nostri elementi di gioco sono Chiamate, Cartellini, Attitudini e AAA.**

Nei prossimi capitoli si esaminano gli elementi di gioco necessari ai giocatori.

PERSONAGGI GIOCANTI (PG) E NON (PNG)

PG

I PG crescono e possono comportarsi in base alle regole sotto riportare. Possono inoltre ottenere dei poteri speciali durante gli eventi di gioco come per l'investitura di una carica.

Ad esempio un Capocasa potrebbe vedersi concesso di:

- Togliere punti a un giocatore della propria Casa;
- Proporre a un Maestro di togliere /assegnare punti ad altre Case;
- Rivedere con un Maestro la decisione di un altro PG;
- Requisire la bacchetta a un PG per un massimo di un'ora, in caso di comportamenti scorretti rispetto alla situazione;
- Altro, demandato a momenti di gioco.

Il criterio di assegnazione o sottrazione dei punti segue indicativamente questa scala:

- **UNO, DUE o TRE:** per situazioni quotidiane, in base all'intensità e alla recidività;
- **CINQUE:** per errori o meriti rilevanti con impatti anche su altri;
- **DIECI:** per comportamenti ad alto impatto su una comunità, una classe o un gruppo;
- **CINQUANTA:** per rischi gravi o meriti onorevoli, come arrischiare o salvare vite;
- **CENTO:** per atti di estrema riconoscenza o manovra punitiva.

MORTE DI UN PG

In questo regolamento, un personaggio che subisce un danno non muore, ma cade a terra svenuto e può rialzarsi con un incantesimo *Reinnerva*.

Esistono però delle eccezioni in cui un personaggio può morire:

- se colpito dalla maledizione senza perdono: ***Avada Kedavra***.
- **in seguito a eventi legati alla trama o a circostanze specifiche**, comunicati direttamente da un organizzatore al giocatore.

PNG

I PNG come Professori, Maestri, Auror o nemici non sono soggetti alle limitazioni magiche previste per i personaggi. Questo significa che non si può mai sapere con certezza quanto siano forti finché non ci si è informati o non li si è affrontati direttamente.

CHIAMATE E SEGNALI

Questi strumenti servono per dare azioni di gioco e coordinare gli eventi.

CHIAMATE

In base alla loro natura le CHIAMATE possono essere pronunciate ad alta voce, scritte su un cartellino o **MUTE** (in contesti specifici) e vengono utilizzate da **PNG**, **PG** o entrambi.

Come regola generale e **salvo diversa indicazione**, se un PG si trovasse da solo e lontano da un'azione di gioco dove è improbabile essere ritrovati (es. abbandonato in un bagno o oltre 30 metri), gli eventuali effetti negativi che lo bloccano **possono** considerarsi automaticamente risolti dopo 5 minuti (300 secondi). Questa misura serve per evitare lo stallo del gioco permettendo comunque al PG di **giocarsi quello che è successo**. Questa misura vuole solo evitare che stiate 3h da soli sotto un taglio ad aspettare il miracolo.

- ❖ **AGITE [PNG]** ☒ Determina l'inizio del gioco;
- ❖ **DANNO [MUTA]** ☒ non viene pronunciata poiché implicita negli incantesimi.
Se ci fossero dubbi, si potrebbe comunque dichiarare "DANNO" per chiarire l'effetto.
Contrariamente, i danni fisici come una pugnata o l'attacco di una creatura devono sempre essere accompagnati dalla chiamata "DANNO" (tipicamente dai PNG).
Chi la subisce cade a terra privo di sensi e resta esanime finché non viene rianimato.
- ❖ **COMANDO [PNG]** ☒ Impone un'informazione o direttiva di gioco a voce.
I giocatori devono seguire immediatamente le istruzioni ricevute;
- ❖ **CONGELA [PNG]** ☒ Sospende immediatamente l'azione di gioco.
Tutti i giocatori devono fermarsi sul posto e restare fermi fino a nuovo **AGITE**.
Con **CONGELA CIECO**, i PG devono anche chiudere gli occhi e restare in silenzio;
- ❖ **FINE QUEST [PNG]** ☒ Determina la fine del gioco;
Con **FINE QUEST ATTIVO** gli input di gioco finisco da parte dei Master ma i PG possono proseguire a giocare in maniera autonoma.
- ❖ **NO-EFFETTO** ☒ Usata sia da PNG che da PG (per effetto di abilità o altro) per comunicare che un'altra chiamata non è risultata efficace. Possiamo considerarla come MUTA nel caso in cui ci si difende in duello.
- ❖ Esempio: lo scontro Stupefium-Protego implica DANNO-NO EFFETTO.
- ❖ **CONTROATTACCO** ☒ Esamina attentamente la griglia attitudini per scoprire che in rari casi è possibile anche contrattaccare rispondendo ad un "Incendio" con "CONTROATTACCO, Aguamenti". Vale come difesa e attacco.
- ❖ **EMERGENZA OFF GAME** ☒ Chiamata di emergenza che segnala un pericolo reale.
Quando viene pronunciata, il gioco si ferma immediatamente per tutti.

SEGNALI

I segnali sono gesti fisici con la mano, simboli chiari che vanno mantenuti ben visibili. Vengono usati per indicare situazioni specifiche.

❖ **INESISTENTE [PNG]** ☐ Mano alzata con 5 dita.

Il personaggio è OFF-GAME e quindi **non può essere visto né puoi interagire**.

Può essere sostituito da qualcosa di fisico come una cintura o un nastro giallo e nero.

I PG NON posso usare questo segnale se non per effetti scritti o deroghe dai Master.

❖ **INVISIBILE** ☐ Mano alzata con 2 dita a “V”.

Il personaggio si considera IN GAME ma invisibile. **Non è possibile vederlo e bisogna continuare la scena come se quel personaggio non fosse presente.**

I PG possono usarlo solo grazie ad opportune pozioni, artefatti o incantesimi.

Regole per l'invisibilità:

- **Non** puoi renderti invisibile se qualcuno, non complice, **ti sta già guardando**;
- **Non** puoi restare invisibile nell'area dov'è in corso un combattimento;
- Se mentre sei invisibile senti l'incantesimo *REVELIO*, devi immediatamente abbassare la mano e **tornare visibile**

❖ **SILENZIATO** ☐ Mano abbassata con 3 dita a “M”.

Il personaggio si considera impegnato in una conversazione privata protetta dalla magia. Ciò che viene detto non può essere ascoltato dagli altri e bisogna allontanarsi per non sentirla. È comunque consigliato parlare a bassa voce.

I PG possono usarlo solo grazie ad opportune pozioni, artefatti o incantesimi.

Regole per la silenziosità:

- **Non** è possibile rimanere silenziati nell'area dov'è in corso un **combattimento**;
- Se durante la conversazione vi viene lanciato l'incantesimo *FINITE*, il segnale va tolto e **l'effetto della conversazione privata termina** ma puoi continuare a parlare.

LA SAFEWORD

“Mi sento Lunastorta”

La safeword è una frase che potete usare **ogni volta che vi sentite a disagio per scene, azioni o comportamenti delicati**, anche se siete ancora in gioco. Serve a far capire rapidamente agli altri che quella situazione non vi fa stare bene, senza dover uscire dal gioco.

Tutti devono rispettare le “lunestorte” altrui, cioè abbassare l'intensità della scena, spostarla su altri personaggi o interromperla quando viene usata la safeword.

LA MAGIA

La magia viene simulata tramite la voce: si pronuncia l'incantesimo, si muove la bacchetta per indicare il bersaglio oppure lo si chiama per attirare la sua attenzione.

Escludendo le [Maledizioni senza Perdono](#) e gli incantesimi presenti nella lista degli [Incantesimi Proibiti](#), un personaggio può eseguire qualsiasi incantesimo presente nel "Compendio degli incantesimi", seguendo queste regole:

- **Dopo aver lanciato un incantesimo, trascorrere un tempo di ricarica prima di lanciare il successivo (tipicamente 45" o 30" definito su ogni evento);**
- **Il tempo di ricarica non può mai scendere sotto i 5";**
- **Non è possibile eseguire incantesimi non verbali o senza bacchetta;**
- **Se subisci un incantesimo che conosci, puoi scegliere di simularne gli effetti. Se non lo conosci, subisci DANNO e cadi a terra;**
- **Usare la magia per interagire con oggetti provoca spossatezza: non puoi interagire con più di un oggetto magico ogni ora (60');)**
- **Non è possibile lanciare incantesimi ad area: tutti gli incantesimi colpiscono un solo bersaglio;**
- **Eventuali altri tipi di magie o incantesimi potrebbero essere scoperti IN GAME. In questo caso è necessario "studiarli" e apprenderli in gioco: solo dopo averne capito il funzionamento e il meccanismo di gioco sarà possibile poterli utilizzare.**

Regola aurea che garantisce equità e divertimento: se sei in dubbio, svieni!

È buona norma non interferire con la magia durante attività che generano punti o competizioni come la *Coppa delle Case* o un *Torneo di Quidditch*.

In caso di infrazioni, le punizioni vengono decise dal maestro presente in quel momento. Per esempio, l'uso di una maledizione oscura potrebbe costare 50 punti, mentre interferire con una partita di Scacchi Magici potrebbe costare 10, a seconda del contesto e della gravità.

COMBATTIMENTO

Un **combattimento** è una situazione in cui qualcuno cerca di danneggiare qualcun altro contro la sua volontà. Nel momento in cui si viene attaccati, o si percepisce l'intenzione di farlo, la situazione viene considerata di combattimento e si applicano le sue regole.

Tutti i presenti, anche invisibili, sono automaticamente coinvolti nel combattimento.

Ci si considera presenti quando si può assistere o udire distintamente un combattimento o si potrebbe esser colpiti da incantesimi volanti.

I combattimenti sono pensati per gestire un semplice rapporto attacco-difesa, usando solo le chiamate mute *DANNO - NO EFFETTO*. Questo permette di non fissarsi sugli incantesimi da usare, lasciando spazio alla creatività, al divertimento, al movimento e alla recitazione.

Posso o non posso? In combattimento non è consentito SCHIVARE o usare CONTRO-INCANTESIMI (riservati all'attività dedicata del *Club dei Duellanti*). È invece possibile nascondersi fisicamente per evitare di essere colpiti dagli incantesimi. Vale se completamente coperti da un oggetto fisico come dietro ad un muro.

INCANTESIMI DI ATTACCO

Tutti gli incantesimi lanciati rispondono sempre alla chiamata di *DANNO* e non ci sono differenze nel regolamento tra un incantesimo e l'altro, salvo la possibilità per il personaggio di simulare l'effetto di un incantesimo che già conosce.

Nel "*Compendio degli Incantesimi*" sarà disponibile la lista completa di tutti gli incantesimi e le indicazioni necessarie per interpretarli.

INCANTESIMI DI DIFESA

L'incantesimo di difesa è considerato valido se utilizzato entro 1" dall'incantesimo di attacco da cui ci si sta difendendo. Maturando la carriera scolastica è possibile accrescere la propria conoscenza di incantesimi di difesa.

- ❖ **Protego** [Tutti i PG]
Per 1", protegge sé stessi da uno o più incantesimi avversari;
- ❖ **Protego Maxima** [PG che hanno dato gli esami GUFO IN GAME]
Per 1" protegge sé stessi e 2 o 3 giocatori che si trovano subito dietro da uno o più incantesimi avversari;
- ❖ **Protego Horribilis** [PG che hanno dato gli esami MAGO IN GAME]
Per 1", protegge sé stessi dall'effetto di una o più maledizioni (anche senza perdono).
Non garantisce copertura agli altri e non ha effetto contro l'Anatema che Uccide.

Nelle situazioni di **openworld** e **durante i combattimenti** si privilegia soprattutto il divertimento e l'interattività. L'incantesimo **Protego** (e varianti) è sufficiente per combattere, ma è concesso al PG che lo desidera di utilizzare **Scutum** o **Finite**, comunque validi.

Attenzione che nell'attività **Club dei Duellanti** questi incantesimi hanno effetti ben distinti.

INCANTESIMI DI SUPPORTO

L'incantesimo di supporto va eseguito a meno di 30 centimetri dal bersaglio. Per garantirne l'efficacia basterà toccare delicatamente la persona con la bacchetta.

- ❖ **Reinnerva** ☒ rinviene immediatamente un personaggio a terra e svenuto [DANNO].
- ❖ **Finite** ☒ interrompe immediatamente l'effetto simulato di un incantesimo.

In alternativa, se si conosce l'effetto, si può usare un incantesimo specifico per contrastare e chiudere l'effetto in corso (come *Incendio-Aguamenti*, *Incarceramus-Diffindo*, ...)

INCANTESIMI DI UTILITÀ

Sono gli incantesimi utilizzati per attivare segnali:

- ❖ **Dissimulo** → attiva segnale *INVISIBILE*
- ❖ **Muffliato** → attiva segnale *SILENZIATO*

Una serie di incantesimi necessari per interagire con i cartellini presenti in gioco che riportano una parola chiave (vedi dopo).

- ❖ **Acuosensus** — *SUSSURRO*
- ❖ **Alohomora / Cistem Aperio** — *SERRATURA*
- ❖ **Antijinx** — *FATTURA*
- ❖ **Aparècium** — *NASCOSTO*
- ❖ **Appare Vestigium** — *MAGICA*
- ❖ **Arresto Momentum / Imobilus** — *AGITATO*
- ❖ **Bombarda (Maxima)** — *DISTRUGGI* (URLA l'incantesimo poiché è una esplosione)
- ❖ **Diffindo / Emancipare / Relascio** — *COSTRIZIONE*
- ❖ **Diminuendo / Reducio** — *INGOMBRANTE*
- ❖ **Finite Incantatem** — *INCANTATO*
- ❖ **Flipendo** — *STUZZICABILE*
- ❖ **Lumos / Nox** — *DISPOSITIVO BABBARO* (e ogni volta che per luci o torce)
- ❖ **Reparo** — *ROTTO*
- ❖ **Revelio** — *MISTERO* (e annulla il *SEGNALE INVISIBILE* se udito)
- ❖ **Specialis Revelio** — *MISTERO* se apposto su un *ARTEFATTO*
- ❖ **Erecto / Levicorpus / Volate Ascenderai / Wingardium Suspensa** — *APPENDERE*
- ❖ **Wingardium Leviosa / Carpe Retractum / Depulso / Evanesco / Relascio / Accio / Waddiwasi / X Locomotor** — *OSTACOLO*

INCANTESIMI PROIBITI

Durante il gioco è **VIETATO usare** gli incantesimi a seguito elencati. Nel caso questi venissero imparati durante il gioco, il loro utilizzo potrebbe comportare conseguenze in game oltre al fatto che la loro efficacia non è garantita. Eventuali eccezioni verranno gestite in appositi momenti durante i live.

- ❖ **Avada Kedavra** → Non può essere parato in alcun modo. I PG non posso lanciarlo.
- ❖ **Crucio** → molli tutto ti dilani a terra. Richiede 5' per riprendersi.

- ❖ **Imperio** ☒ come subire la chiamata COMANDO.
- ❖ **Morsmordre**
- ❖ **Ardemonio**
- ❖ **Sectumsempra**
- ❖ **Dolohoferio**
- ❖ **Horcrux**
- ❖ **Voto Infrangibile**
- ❖ **Inferius**
- ❖ **Incanto Patronus**
- ❖ **Oblivion/Oblivate**
- ❖ **Legilimens**

L'informazione su questi incantesimi proibiti sarà presente anche nell'apposito *"Compendio degli Incantesimi"*. In generale **tutti** gli incantesimi presenti nel compendio possono essere, nel pratico, utilizzati. Nel caso fossero complessi o proibiti genererebbero semplicemente un NO EFFETTO. Tuttavia, l'intento di lanciare determinati incantesimi comporterebbe delle conseguenze al PG.

STRUMENTI DI GIOCO

CARTELLINI

I cartellini sono il principale strumento di gioco del nostro live e servono a giocare autonomamente anche senza la presenza del Master.

Regola generale è sempre quella di **non rimuovere o contravvenire mai un cartellino** (deve servire anche per gli altri giocatori) a meno che non sia indicato direttamente sul cartellino stesso o da un comando di un Master.

❖ CARTELLINI LOGISTICI

Servono per disciplinare il gioco ed indicano oggetti INAMOVIBILI, zone, porte o cose che NON ESISTONO oppure oggetti / luoghi APERTI o CHIUSI.



❖ CARTELLINI CONSUMABILI

Sono cartellini apposti su bene consumabili come: focus divinatori, componenti per le pozioni, pozioni, oggetti magici. In questi casi, dopo l'utilizzo, oggetti e cartellini devono essere riconsegnati ad un Master.

❖ CARTELLINI ARTEFATTO

Sempre abbinati ad oggetti fisici, non si possono separare (se accade avvisate un Master). Sul cartellino trovi la descrizione dell'oggetto e come usarlo nel gioco.

❖ ALTRI CARTELLINI

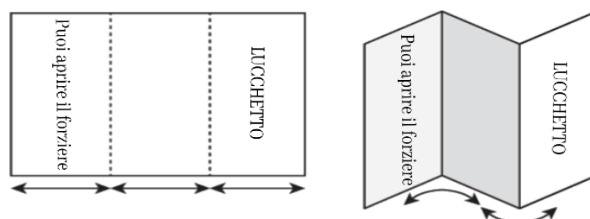
Per esigenza di trama vi potreste imbattere in altre tipologie di cartellini che titolano COMANDO oppure EFFETTO, ... In ogni caso la lettura del cartellino sarà sufficiente a comprendere come procedere.

❖ CARTELLINI WYSIWYG

What You See Is What You Get, cioè “quello che vedi è quello che ottieni”.

Sono cartellini piegati su sé stessi, con la parte esterna che riporta una CONDIZIONE ed eventuali REQUISITI necessari per aprirli e leggere il contenuto.

Se si sceglie di interagire col cartellino è OBBLIGATORIO subirne il contenuto.



Segue una lista delle condizioni WIXIWYG e degli Incantesimi di Utilità per aprirli:

- ❖ **APPENDERE** — Erecto / Levicorpus / Volate Ascenderai / Wingardium Suspensa
- ❖ **AGITATO** — Arresto Momentum / Immobilus
- ❖ **COSTRIZIONE** — Diffindo / Emancipare / Relascio
- ❖ **DISPOSITIVO BABBANO** — Lumos / Nox
- ❖ **DISTRUGGI** — Bombarda (Maxima) URLANDO
- ❖ **FATTURA** — Antijinx
- ❖ **INCANTATO** — Finite Incantatem
- ❖ **INGOMBRANTE** — Diminuendo / Reducio
- ❖ **MISTERO** — Revelio / Specials Revelio su ARTEFATTI
- ❖ **NASCOSTO** — Aparècium
- ❖ **OSTACOLO** — Wingardium Leviosa / Carpe Retractum / Depulso / Evanesco / Relascio / Accio / Waddiwasi / X Locomotor
- ❖ **ROTTA** - Reparo
- ❖ **SERRATURA** — Alohomora / Cistem Aperio
- ❖ **STUZZICABILE** — Flipendo
- ❖ **SUSSURRO** — Acuosensus
- ❖ **TRACCIA MAGICA** — Appare Vestigium

REQUISITI

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

È importante sapere che:

- Se non soddisfi TUTTI i requisiti non è possibile aprire o leggere il cartellino.
- Se non sei sicuro di poterlo fare, la scelta giusta è NON farlo.
- I requisiti possono essere combinati tra loro chiedendo più di una condizione.
- I requisiti possono riguardare CHIAVI di Background o acquisite in gioco dai PG.

Tipi di requisiti:

- **Temporali** - orari o momenti del giorno
- **Eventuali** - su eventi di gioco o fatti accaduti
- **Identità** - genere, fisionomia, aspetto, anagrafici, classe, lignaggio
- **Formativi** - esami, attitudini, case, casate, bacchetta
- **Lore** - ricordi o cose legate all'ambientazione

Esempio

- ❖ **NASCOSTO** - *Requisito: di notte* → il giocatore alle 23 usa Aparecium.
- ❖ **SERRATURA** - *Requisito: almeno 5 studenti* → 5 giocatori insieme usano Alohomora.
- ❖ *Requisito: Pozioni 2024* → può leggerlo chi ha assistito alla lezione di Pozioni 2024.
- ❖ *Requisito: Hufflepuff* → può essere letto solo da chi fa parte della Casata di Hufflepuff.

- ❖ *Requisito: GUFO, 5 studenti, Grifondoro → può essere letto solo in presenza di 5 studenti Grifondoro, che hanno svolto i GUFO.*

BACKGROUND E SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Ogni PG sarà chiamato a definire una propria storia di background per entrare in gioco.

Il background dà accesso a chiavi e caratteristiche iniziali, tuttavia, **non è possibile attribuire al proprio personaggio conoscenze o abilità che derivano dal background**. Tutto ciò che un personaggio sa o sa fare deve essere acquisito durante il gioco.

Il PG potrà poi personalizzare la propria esperienza scegliendo o ottenendo attitudini che conferiscono poteri speciali, come indicato nell'[Appendice delle Attitudini](#) dove è possibile trovare tutte le informazioni utili alla creazione del proprio background.

A inizio live, ai PG verrà fornito un **Certificato del Circo Revelio** sul quale riepilogare tutte le informazioni, chiavi e attitudini utili allo svolgimento del gioco e alla crescita del PG.

Questo oggetto è da considerarsi OFF-GAME e non trafugabile.

- **Il Certificato dal Circo Revelio si resetta e viene ricompilato ad ogni live.**
Le chiavi di background restano immutate.
- Le chiavi ottenute in gioco si perdono.
- Le attitudini si resettano e vengono scelte di nuovo.
- **Attitudini e Chiavi sono valide se e solo se vengono scritte sul Certificato del Circo Revelio.**

Questo tipo di set è pensato sul nostro formato di live lungo (superiori a 5 giornate). Eventuali eventi più brevi potrebbero prevedere un restringimento delle attitudini o chiavi disponibili al fine di commisurare la maturazione sulla durata del live stesso.

CHIAVI DI BACKGROUND

Sono etichette paragonabili alle razze o classi di altri giochi in base alle quali dipendono le attitudini che possono essere scelte all'inizio del live. Tali chiavi riguardano:

- ❖ **LIGNAGGIO:** purosangue, mezzosangue, nato babbano, sconosciuto;
- ❖ **CLASSE:** esule del tempo, sincronico;
- ❖ **FORMAZIONE:** G.U.F.O., M.A.G.O;
- ❖ **CASA** decisa dal Cappello Parlante: Grifondoro, Tassorosso, Corvonero, Serpeverde;
- ❖ **CASATA CURRICULUM DI STUDIO** scelto in game nel Circo Revelio: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin;
- ❖ **RICONOSCIMENTI:** ORDINE DI MERLINO o eventuali titoli o riconoscimenti assegnati dai master durante il gioco);
- ❖ **TITOLI DEL CIRCO REVELIO:** guadagnati dai PG durante il gioco.

ALTRE CHIAVI

Durante il gioco è possibile guadagnare altre **Chiavi**. Non hanno abilità specifiche e non sono nell'[Appendice delle Attitudini](#), ma servono regolamentare l'accesso a quest e cartellini. Sono quindi indispensabili per proseguire nella storia e nella crescita diversificata dei PG.

CURRICULUM ED ESAMI

Nella nostra ambientazione, l'istituto per la ricerca del Circo Revelio ha creato **4 curriculum ispirati alle casate dei 4 fondatori**. Indipendentemente dalla casa di appartenenza (che esprimiamo in italiano e chiamiamo **CASE**) il giocatore potrà scegliere in game un suo percorso di studi con il nome del fondatore (che esprimiamo in inglese e chiamiamo **CASATE**) al fine di delineare il suo percorso. **Sarà possibile cambiare il curriculum o seguire attività di altri curriculum; tuttavia, è consentito progredire con le attitudini solo all'interno del curriculum scelto. Non è, invece, possibile cambiare la casa.**

I percorsi di sviluppo sulle 4 casate sono variegati e se ne demanda la scoperta IN-GAME. In questa sezione si offre solo la panoramica delle aree e attitudini dedicate. (Per ulteriori dettagli approfondire la sezione delle AAA):

- ❖ **HUFFLEPUFF**: Pozioni e Componenti
- ❖ **SLYTHERIN**: Divinazioni e Focus
- ❖ **RAVENCLAW**: Incantesimi e Duelli
- ❖ **GRYFFINDOR**: Artefatti e Analisi

La crescita personale all'interno dei Curriculum è commisurata alle attività del PG e all'impegno nei curriculum che consentirà di guadagnare ricompense ed abilità.

Per quanto concerne gli esami G.U.F.O. e M.A.G.O., sarà consentito ai PG richiedere di poter convalidare i propri esami presso il Circo Revelio. La richiesta di sostenere un esame verrà presentata, accettata o rifiutata IN GAME in base a tempistiche e situazioni (per esempio è altamente improbabile che una richiesta di G.U.F.O venga accettata al primo anno). Per questioni logistiche il numero di esami sostenibile ogni live è limitato.

In sede di live verrà scelto un **Basileo di Commissione di Esame** che sarà incaricato di nominare una Commissione di almeno 3 persone scelte tra coloro che hanno già sostenuto i M.A.G.O. (inclusi quindi i Maestri del Circo e i PNG).

Gli esami sono così disciplinati:

- ❖ **G.U.F.O.** ☐ a scelta del PG può essere scritto o orale. Consiste in una serie di domande di conoscenza generica che potrà vertere su: storia e canon di Harry Potter, ambientazione e lore Revelio, folklore e conoscenza reale, discipline e interessi magici. Comprenderà anche la possibilità di un tema a piacere. Il voto risultante sarà

unico sul PG (a meno che per richiesta del PG o decisione della Commissione non si proceda diversamente).

- ❖ **M.A.G.O.** ☐ si sosterranno almeno 2 live partecipati dopo i G.U.F.O. e consisteranno nella creazione di una attività frontale da portare al live per tutti o alcuni PG. Questa attività può essere una lezione, una quest, un approfondimento, qualsiasi cosa che deve essere prima argomentata con i PNG. La valutazione dei M.A.G.O. verterà sia sulla coerenza dei contenuti al canon/ambientazione sia alla funzionalità della attività al live e il gradimento da parte degli altri PG.

Si consideri che il senso degli esami è quello di creare esperienze di gioco che siano vissute come quest e possibilità di mettersi in gioco e non sono una valutazione nel senso stretto del termine.

ATTITUDINI DEL PERSONAGGIO

Le attitudini si distinguono dalle chiave perché conferiscono abilità speciali al giocatore personalizzando l'esperienza di gioco. **Vengono acquistate tramite AP, ottenibili sia in fase di configurazione iniziale che durante il gioco.**

Alcune attitudini hanno livelli 1, 2, 3 e Maestro. Ogni livello **sovrascrive** il precedente.

Durante il live, è **possibile cambiare un livello attitudine** (al giorno) solo alla fine di una giornata in cui ci si è dedicati a una specifica attività e si richiede il cambio. Sarà quindi necessario dare evidenza ai Master di aver speso tempo in attività dedicate e richiedere il cambio.

Segue un elenco delle tipologie disponibili approfondibili su **Appendice delle Attitudini** espresse come TIPOLOGIA [Costo in AP].

- ❖ **CONFIGURAZIONE [1AP]** ☐ In base al background si ha accesso ad attitudini diverse;
- ❖ **CURRICULARI [1AP]** ☐ legate al percorso scelto dal PG;
- ❖ **STIGMI** ☐ attitudini speciali personali maturabili in game assegnate dai master.
- ❖ **PERCORSO** ☐ attitudini di crescita del PG suddivise in ranghi per differenziare potenza e costo: **Nove [1AP]**, **Medie [2AP]** e **Savie [3AP]**.

AP E CONFIGURAZIONE INIZIALE

Prima dell'inizio del live le attitudini verranno scelte sulla base delle configurazioni iniziali che daranno punti AP spendibili come riportate nella griglia.

Il calcolo viene effettuato con i Master in sessione apposite o con applicazioni dedicate.

CATEGORIA	REQUISITO	ATTITUDINI PG
PERSONALE	Ottenuto IN GAME	+1 Stigma (opzionale a discrezione dei master)
CLASSE	ESULE DEL TEMPO	+ Legno di altri tempi Possono verificarsi variazioni in base al Background
	SINCRONICO	+ Chiedilo a tua nonna + Inabilità Carattere Possono verificarsi variazioni in base al Background
LIGNAGGIO	NATO BABBANO	+1 AP In configurazione deve scegliere un'attitudine Nato Babbano
	MEZZOSANGUE	+AP2 Deve attivare 5 attitudini distinte prima di poter aumentare il livello.
	PUROSANGUE	+AP2 Deve avere una attitudine a livello Maestro prima di poter scegliere una nuova.
	SCONOSCIUTO	+1 AP Prima attitudine assegnata dalla Segreteria
FORMAZIONE	NESSUNA	+ Protego (anche Scutum / Finite)
	GUFO	+ Protego Maxima
	MAGO	+ Protego Horribilis
CURRICULUM	HUFFLEPUFF	Rende possibile scegliere le attitudini del relativo Curriculum
	RAVENCLAW	
	SLYHERIN	
	GRYFFINDOR	
TITOLI DEL CIRCO	APPRENDISTA	Combattente (Livelli definiti in base al live)
	COMPAGNO D'ARTE	+1 AP
	ELETTI *	+1 AP (per ogni livello max 4)
	CAVALIERE	+1 AP
	CAVALIERE INSIGNITO *	+1 AP (per ogni livello max 4)
	MAESTRO DEL MARCHIO	+1 AP
	MAESTRI *	+1 AP
	MAESTRO BASILEO	+1 AP

La presente griglia può subire variazione per calibrarsi in base al tipo di live.

TITOLI DEL CIRCO REVELIO

Le tradizioni del Circo Revelio sono antiche e si demandano all'ambientazione e alla scoperta IN GAME. In questa sede si vuole solo comunicare che il Circo Revelio dispone di una struttura gerarchica di titoli nei quali è possibile progredire in gioco distinguendosi con buone giocate e risoluzioni delle quest.

Progredire nei Titoli del Circo Revelio aumenta le AP in sede di configurazione iniziale.

Se ne riporta un'indicazione sommaria a scopo esemplificativo.

- ❖ **Apprendisti** ☐ il titolo di esordio nel Circo;
- ❖ **Arcanum** ☐ designati all'interno dei singoli curriculum come "archivisti";
- ❖ **Compagno d'Arte** ☐ chi dà consenso di legame al Circo Revelio;
- ❖ **Eletto, Grande Eletto, Perfetto, Sublime** ☐ chi riceve il marchio e viene candidato ad una prova di accensione (il nome varia in base al numero di prove a cui è candidato);
- ❖ **Cavaliere (Capitolare, Filosofico, Criptico, Sacrale)** ☐ chi supera la prova in base alla/le prove superate ha un'etichetta specifica. Chi le fallisce tutte resta solo Cavaliere;
- ❖ **Capitolo, Filosofo, Ispettore, Santuario** ☐ cerimonia confermativa del cavalierato. Sarà facoltà del singolo accolito restare in questo rango per prendere altri cavalierati, oppure richiedere un ulteriore percorso di crescita al rango successivo perdendo la possibilità di ulteriori cavalierati (cavalieri Insigniti);
- ❖ **Gran X, Perfetto X, Sovrano X** ☐ chi consegue 2, 3 o 4 cavalierati otterrà questo prefisso al suo titolo (per esempio Perfetto Ispettore ha conquistato 3 cavalierati scegliendo "Ispettore" come principale);
- ❖ **Maestro del Marchio** ☐ un adepto che fallisce tutte e 4 le prove non potrà recuperarle o progredire ma verrà comunque insignito di questo prestigioso titolo;
- ❖ **Maestro, Gran Maestro, Maestro Eccellente, Maestro Eccellentissimo** ☐ per chi supera l'ultima prova. Il titolo dipenderà dal numero di cavalierati ottenuti;
- ❖ **Maestro Avo** ☐ Cerimonia di investitura per ex maestri del Circo;
- ❖ **Maestro Basileo** ☐ Insignitura amministrativa del Maestro rappresentante il Circo, può essere declinato nelle varie tipologie di Maestro (es. Gran Maestro Basileo);

SEGRETERIA E RICHIESTE AI MASTER

Tutte richieste in Segreteria o ai Master per ricevere bonus da attitudini, cambi di attitudine, modifiche sul Certificato del Circo Revelio o altro, devono pervenire in uno slot specifico indicato al live. Tipicamente tra **le 8 le 10 del mattino**.

ATTIVITÀ ALTERNATIVE AUTOGESTITE (AAA)

Le attività elencate qui sotto sono opzioni di gioco che il giocatore può svolgere in autonomia, senza bisogno di un organizzatore che le supervisioni.

Per praticare sono richieste delle conoscenze che si possono sbloccare in base alla scelta del Curriculum consentendo ai PG di specializzarsi nelle proprie AAA per diventare competitivi e usare le proprie abilità con gli altri. Dettagli su temi e abilità si rimandano alla **Appendice delle Attitudini**. In sintesi:

- ❖ **Ricerche in Biblioteca** → Ravenclaw
- ❖ **Divinazioni** → Slytherin
- ❖ **Pozioni** → Hufflepuff
- ❖ **Analisi Magiche** → Gryffindor
- ❖ **Duelli di Magia** → Tutti i PG

Ricordate che è possibile partecipare ad AAA di altri. Se esegui una AAA con un altro PG è possibile beneficiare di tutte le attitudini che ne migliorano l'esecuzione (per esempio riducendo il tempo, il costo, o le modalità) tuttavia non è possibile trasferire su sé stessi eventuali suoi bonus personali (per esempio che gli estendono la durata o l'effetto di un bonus). In ogni caso non è mai possibile acquisirne l'abilità di farle una AAA diversa da quella stabilita da curriculum. Possono essere usate anche come "merce di scambio": è infatti possibile eseguire AAA per altri giocatori che lo richiedono o allearsi insieme per raggiungere un risultato comune. Viene lasciata al giocatore la scelta di chiedere qualcosa in cambio o meno.

Le AAA possono risultare fallimentari: qualora un master intercettasse delle inesattezze nella procedura oppure al momento della consegna di requisiti/componenti non venissero rispettate le corrette linee guide, possono determinare la non riuscita della stessa non consegnando, ad esempio, una pozione o l'esito di una divinazione.

In generale è buona norma **avvisare un Master che si sta avviando una AAA prima di farla** così che possa preparare eventuali esiti, pozioni o risposte.

In generale si richiede ai PG di concludere ed attendere sempre i risultati di una AAA prima di avviarne un'altra.

RICERCHE IN BIBLIOTECA (RAVENCLAW)

Puoi richiedere una ricerca in biblioteca per scoprire informazioni utili depositando l'apposito modulo compilato nell'area dedicata (tipicamente, la biblioteca)..

Per procedere ti serve:

- Dedicare almeno **30 minuti** alla ricerca
- Indicare massimo **3 parole** chiave per effettuare la ricerca
- Indicare il **titolo del tomo** sul quale ricercare (tra quelli disponibili in biblioteca)

Il **tempo necessario alla ricerca** (inizialmente 30') puoi spenderli come desideri: scegliendo il tomo da indicare, trascorrendolo in biblioteca, passarli leggendo (davvero) qualcosa di disponibile in game. Troverai i tomi consultabili in una **Lista dei Tomi Disponibili** consultabile in biblioteca

Le parole chiave possono anche essere usate per formulare una domanda, ma non è garantito che la risposta sia utile o completa. La risposta alla ricerca verrà fornita appena possibile.

DIVINAZIONI (SLYTHERIN)

È possibile praticare delle divinazioni per ottenere risposte narrate in gioco sulla base di una domanda formulata ai Master.

La divinazione richiede i **Focus Divinatori** (consumabili specifici per la divinazione);

Puoi divinare con le seguenti modalità:

- Preparare e recitare la divinazione per **30 minuti**;
- Usare gli **strumenti** necessari (pendoli, carte, sfere di cristallo o altro);
- Almeno **5 persone** presenti;
- **5 Focus** (per divinazione complesse) o **3 Focus** (per domande SI/NO/FORSE);
- Un luogo **silenzioso** e senza interruzioni;

Si ricorda che più focus non significa divinazione più forte!

POZIONI (HUFFLEPUFF)

È possibile creare una pozione in accordo con le seguenti regole:

- Mimare e creare la pozione **per 30 minuti compreso il riposo**;
- Avere gli **strumenti** adatti (pestello, alambicco, calderone, ecc.);
- Avere e seguire i passi della **ricetta**;
- Avere e consegnare ad un Master i **componenti consumabili**;

Consegnato e verificato il metodo ricevere la Pozione ed il relativo cartellino.

Per consumare la pozione potrai berla (sono composte di acqua e colorante alimentare) e riconsegnarla vuota ad un master.

Tutte le pozioni sono disponibili IN GAME nell'apposito **Manuale di Pozioni**.

ANALISI MAGICA (GRYFFINDOR)

Puoi fare analisi su oggetti in gioco scrivendo un elaborato per scoprire qualcosa a riguardo.

Per procedere ti serve:

- Dedicare almeno **30 minuti** a scrivere l'elaborato.
- **Identificare un oggetto**, artefatto, cartellino, zona o qualcosa di fisico come soggetto.
- Compilare il **modulo specifico** in cui verranno richiesti: nome, **tematica** e corpo dell'analisi.

Il modulo verrà consegnato ad un Master per la valutazione. Non conta la lunghezza o la precisione, conta che sia un lavoro reale e fatto sull'oggetto che vuoi analizzare.

DUELLI DI MAGIA

I Duelli di Magia sono l'unica AAA disponibile per tutti i PG.

Sono una pratica antica di scambio controllato di incantesimi volto al potenziamento, alla dimostrazione della propria abilità magica e all'allenamento per il Club dei Duellanti.

Per allenarsi nei duelli è richiesto:

- Eseguire il rituale di sfida: bacchetta in posizione, inchino, voltarsi, 3 passi;
- Uno... Due... Tre... DUELLO!

Da questo momento tutti gli incantesimi dei due partecipanti si considerano parte del Duello.

Il Duello termina quando uno dei due partecipanti:

- si arrende;
- si intrattiene in altre attività;
- dichiara di voler terminare il Duello.

Durante un duello tutti gli incantesimi risultano inoffensivi e meno complessi. Per questo sono più facili da usare cambiando le regole di lancio della magia:

- Non esiste tempo di ricarica tra un incantesimo e un altro;
- Gli incantesimi possono essere diretti solo sul proprio avversario;
- Due incantesimi d'attacco contemporanei si scontrano a mezz'aria annullandosi;
- È possibile chiedere ad un altro PG di arbitrare il Duello, come nel Club dei Duellanti.
- Gli incantesimi reagiscono e contrattaccano con l'effetto che producono (es. *Aguamenti* può spegnere *Incendio*, *Diffindo* può tagliare *Incarceramus*);
- I partecipanti possono creare o definire regole in accordo col proprio scopo.

Intrattenersi in Duello di Magia per almeno **30 minuti anche non continuativi** si ottiene, per le successive 4 ore, la diminuzione di attesa del tempo di lancio dei propri incantesimi di 10" secondi. È facoltà dei duellanti **dimezzare il tempo di esecuzione a 15 minuti per dimezzare il bonus ricevuto**: riduzione della ricarica di incantesimi di 5". Valido per 4h.

APPENDICE
DELLE
POZIONI

APPENDICE POZIONI

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