



REGOLAMENTO

GIOCO DI RUOLO

*Riservato ai partecipanti iscritti all'evento
dai 16 anni d'età*

INDICE

COS'È UN GIOCO DI RUOLO?	3
COOPERATIVITÀ E GIOCO	4
AREA E MOMENTI IN / OFF - GAME	5
IL MIO PRIMO PERSONAGGIO	6
CHIAMATE E SEGNALI	8
Chiamate	8
Segnali	10
La Safeword	12
COMBATTIMENTO	13
La Magia	13
INCANTESIMI	15
Incantesimi Di Attacco	15
Incantesimi Di Difesa	15
Incantesimi Di Supporto	16
Incantesimi Con Segnali	16
Incantesimi Di Utilità	17
MALEDIZIONI SENZA PERDONO	18
STRUMENTI DI GIOCO	20
Requisiti	21
RUOLI E PERSONAGGI NON GIOCATORI (PNG)	22
PG	22
PNG	22
MORTE DI UN PERSONAGGIO	23
ATTITUDINI DEL PERSONAGGIO	24
Attitudini Chiave Del Personaggio	27
Chiavi di Background	
Sono chiavi che un giocatore ha in base al suo background. Segue una lista di quelle previste:	27
ATTIVITÀ ALTERNATIVE AUTOGESTITE (A.A.A.)	28

Creare Pozioni	28
Ricette Di Partenza	29
DIVINAZIONI	31
Divinazione Base	31
Divinazione Avanzata	31
Divinazione Passiva	32
ANALISI MAGICA	33
Ricerca in Biblioteca	34
ALLENAMENTO DI DUELLI	35
Iniziare Un Duello	35
Effetti Del Duello	36

COS'È UN GIOCO DI RUOLO?

I GRV sono giochi liberi che uniscono narrazione e recitazione. L'obiettivo è interpretare un eroe e vivere avventure avvincenti.

Nel **gioco di ruolo dal vivo** ogni giocatore impersona il proprio personaggio fisicamente: si indossa un costume adatto, si partecipa in luoghi con la giusta atmosfera e si interagisce con altri personaggi in una storia proposta dagli organizzatori.

L'area di gioco viene allestita per ricreare al meglio l'ambientazione. Quando possibile, ciò che il giocatore fa corrisponde a ciò che fa il personaggio.

Alcune situazioni, però, richiedono simulazioni (come ferimenti o magie). Questo manuale serve proprio a regolare queste interazioni e a gestirle in modo equo.

**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 abbiate paura di sbagliare o di proporre idee nuove. Sono i master a gestire e adattare il gioco alle proposte dei personaggi, senza uscire dal gioco.

COOPERATIVITÀ E GIOCO

Nel gioco di ruolo dal vivo non esistono arbitri come negli sport. Tutto si basa sull'onestà dei giocatori.

Chi viene sorpreso a barare in modo continuo e sistematico potrà essere escluso dalle attività dell'organizzazione.

Ogni giocatore deve approcciarsi al gioco con uno spirito cooperativo, pensando al divertimento di tutti.

**È RICHIESTO AI PARTECIPANTI DI ASTENERSI DAL BARARE
DELIBERATAMENTE.**

**IL REGOLAMENTO VA USATO SECONDO LO SPIRITO CON CUI È STATO
SCRITTO, NON VA AGGIRATO, FORZATO O USATO A PROPRIO
VANTAGGIO PER OTTENERE SITUAZIONI INDEBITAMENTE FAVOREVOLI
PER IL PROPRIO PG.**

Durante il gioco è normale che ci siano errori, incomprensioni o dubbi. Anche gli organizzatori possono sbagliare o prendere decisioni che, sul momento, sembrano poco chiare ai giocatori.

**IN NESSUN CASO È AMMESSO INTERROMPERE IL GIOCO PER
LAMENTARSI, FARE CONTESTAZIONI O CHIEDERE SPIEGAZIONI.**

Se dopo l'evento si scopre un errore che ha danneggiato uno o più personaggi, l'organizzazione interverrà per correggerlo attraverso modifiche alla trama o agli eventi futuri.

AREA E MOMENTI IN / OFF - GAME

Durante l'evento ci saranno momenti e aree in cui si sta giocando (**IN GAME**) e altri in cui non si gioca (**OFF GAME**).

Queste situazioni possono essere definite da:

- **Chiamate vocali specifiche di IN / OFF GAME** (vedi sezione "Chiamate")
- **Attività o momenti indicati a programma** come IN / OFF GAME
- **Aree chiaramente delimitate** come 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 averlo con sé per emergenze, ma non va utilizzato durante il gioco. Dopotutto, si sa che la tecnologia e la magia non vanno d'accordo.

Se serve usare il cellulare, è possibile farlo solo uscendo temporaneamente dal gioco e spostandosi in un' **AREA OFF GAME**.

IL MIO PRIMO PERSONAGGIO

Nel nostro gioco, la scelta del personaggio funziona in modo diverso rispetto ai classici giochi di ruolo: ognuno interpreta sé stesso all'interno dell'ambientazione.

Si comincia con il **Test di Smistamento**, disponibile sul sito, per scoprire a quale Casa si appartiene.

Tra studenti, l'approccio è quello di non farsi seriamente del male e di collaborare contro le minacce esterne.

QUELLO CHE ACCADE AL TUO PG ACCADE A LUI/LEI, NON A TE.

È fondamentale capire che ciò che succede in game **resta nel gioco**.

I personaggi possono discutere, scontrarsi o anche offendersi in gioco, ma questo **non riguarda le persone reali**.

Finita la sessione, si torna a ridere e divertirsi insieme.

IL CONTATTO FISICO È PROIBITO, SEMPRE.

Non è mai permesso il contatto fisico: ogni azione viene sempre simulata.

Esempio

"Ti tolgo la maschera" e lui/lei esegue.

Quando gli organizzatori usano armi in lattice, i colpi saranno sempre molto delicati e non devono mai arrecare danno.

Il contatto fisico è consentito solo se concordato prima tra le persone coinvolte e mai durante un combattimento.

**LA BACCHETTA È UN BENE PERSONALE
E NON DEVE ESSERE MAI ALLONTANATA DAL PERSONAGGIO.**

(Eventuali bacchette con altra fedeltà non hanno effetto.)

Se vuoi requisire la bacchetta di un altro giocatore - nel rispetto della regola sul contatto fisico - dovrai semplicemente dichiararlo dicendo: "*Ti requisisco la bacchetta*".

Una bacchetta che appartiene a un altro personaggio non funziona per te.

Ma attenzione: un mago potente potrebbe saperla usare comunque, anche se tu non potresti fare lo stesso con la sua.

CHIAMATE E SEGNALI

Qui trovi un riepilogo di tutte le chiamate e i segnali presenti in questo regolamento.

Le **CHIAMATE** sono sempre pronunciate ad alta voce.

I **SEGNALI** sono gesti fisici che vanno mantenuti ben visibili.

CHIAMATE

Alcune chiamate possono essere usate solo dagli **organizzatori**, altre anche dai **personaggi**.

Qui sotto trovi la lista completa di tutte le chiamate utilizzate nel gioco e chi può farle.

Attenzione

*Alcune chiamate sono **MUTE**,
cioè non vanno pronunciate perché sono implicite in altre azioni o situazioni.*

❖ **AGITE**

Chiamata organizzativa che segna l'inizio del gioco;

❖ **DANNO [Muta]**

Questa chiamata non viene pronunciata dai personaggi (è implicita nell'uso di specifici incantesimi).

Se ci fossero dubbi, si può comunque dichiarare "DANNO" per chiarire l'effetto.

I danni non derivanti da incantesimi (come una pugnalata o l'attacco di una creatura) devono sempre essere accompagnati dalla chiamata "DANNO" e possono essere eseguiti solo dagli organizzatori.

Effetto: chi subisce il danno cade a terra privo di sensi e resta esanime finché non viene rianimato. Dopo 5 minuti (300 secondi) il personaggio si riprende automaticamente;

Esempio

(indicando con la bacchetta) STUPEFICIUM.

❖ **COMANDO**

Questa chiamata può essere usata solo dagli organizzatori. Serve per imporre un comando o una direttiva di gioco a voce.

I giocatori devono seguire immediatamente le istruzioni ricevute;

Esempio

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

Tramite questa chiamata è possibile anche trasmettere effetti parlanti e auto-esplicativi che i giocatori devono eseguire.

Tutti questi effetti si considerano risolti automaticamente dopo 5 minuti, salvo indicazioni diverse fornite durante il gioco che possono allungare o accorciare il tempo.

Esempi

COMANDO: Paura - Devi manifestare spavento o inquietudine

COMANDO: Blocco - Devi restare immobile dove sei.

❖ **CONGELA / CONGELA CIECO**

Serve per sospendere immediatamente l'azione per qualsiasi motivo.

Tutti i giocatori devono fermarsi sul posto e restare fermi fino a quando un organizzatore non darà di nuovo la chiamata **AGITE** per riprendere il gioco.

Se viene aggiunta la specifica **CIECO**, i giocatori devono anche chiudere gli occhi e restare in silenzio;

❖ **FINE QUEST**

È una chiamata organizzativa che indica la fine del gioco;

❖ NO-EFFETTO

Questa chiamata viene usata per comunicare che un'altra chiamata non ha avuto effetto per qualche motivo;

Non è necessario usarla quando ci si sta difendendo con *Protego* o sue varianti: in quel caso la difesa è già chiara grazie alla formula stessa ed è considerata **MUTA**;

❖ 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 o simboli chiari e ben visibili, usati per indicare situazioni specifiche.

Qui di seguito trovi i segnali utilizzati nel gioco.

❖ INESISTENTE

Un personaggio che alza la mano con tutte e cinque le dita visibili si considera fuori dal gioco e quindi **non può essere visto né interagito dagli altri**.

Questo segnale viene usato per officiare il gioco o per svolgere operazioni pratiche di organizzazione. In alcuni casi, il segnale può essere sostituito da un dispositivo fisico di off game (per esempio, una cintura gialla) che verrà spiegato durante il live.

I personaggi non possono usare questo segnale a meno che non sia previsto dalla narrazione e autorizzato da un master;

❖ INVISIBILE

Un personaggio che alza la mano con due dita in segno di "V" si considera invisibile ma resta comunque in gioco. **Non è possibile vederlo e bisogna continuare la scena come se quel personaggio non fosse presente**.

I giocatori possono usare questo segnale solo quando sono in presenza di

specifiche condizioni magiche che permettono l'invisibilità.

Esempio

incantesimo Dissimulo.

Importante ricordarsi che:

- **Non** è possibile rendersi invisibili se qualcuno, non complice, **ti sta già guardando**;
- **Non** è possibile restare invisibile nell'area dov'è in corso un combattimento;
- Se, mentre si è invisibili, si sente l'incantesimo *REVELIO*, si deve immediatamente abbassare la mano e **tornare visibili**.

❖ **SILENZIATO**

Un personaggio che tiene una mano appoggiata sull'altra formando una "M" con tre dita abbassate si considera impegnato in una conversazione privata protetta dalla magia. Ciò che viene detto non può essere ascoltato dagli altri e bisogna ignorare le parole dette durante la scena. È consigliato parlare a bassa voce.

I giocatori possono usare questo segnale solo se sono attive specifiche condizioni magiche che rendono la conversazione privata.

Esempio

incantesimo Muffliato.

Importante ricordarsi che:

- **Non** è possibile avere una conversazione privata 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**.

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.

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.

Un combattimento è una situazione stressante, dove non c'è la calma né la concentrazione per usare tutti gli incantesimi con la stessa efficacia di quando si è tranquilli. **Tutti i presenti sono automaticamente coinvolti nel combattimento.** Chi è invisibile torna visibile.

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.

LA MAGIA

Nel gioco di ruolo dal vivo 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.

Un personaggio può eseguire qualsiasi incantesimo presente nel "*Compendio degli incantesimi*", seguendo queste regole:

- ❖ **Dopo aver lanciato un incantesimo, devono passare 45 secondi prima di poter lanciare il successivo;**
- ❖ **Anche con i potenziamenti che potresti ottenere, non puoi mai ridurre questo intervallo sotto i 5 secondi;**
- ❖ **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;**
- ❖ **Tutti gli incantesimi colpiscono un solo bersaglio; non esistono 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 o competizioni per la *Coppa delle Case*.

In caso di infrazioni, le punizioni vengono decise dall'insegnante presente in quel momento. Per esempio, l'uso di una maledizione oscura potrebbe costare 50 punti, mentre interferire con una partita di Quidditch potrebbe costarne 30, a seconda del contesto e della gravità.

Cosa posso fare delle seguenti cose?

- ❖ **Schivata** - non è consentito schivare in combattimento;
- ❖ **Contro incantesimi** - non è possibile difendersi con un contro incantesimo, questa possibilità è disponibile solo durante l'attività del *Club dei Duellanti*;
- ❖ **Copertura** - è possibile nascondersi fisicamente per evitare di essere colpiti dagli incantesimi, ma solo se la copertura è totale.

INCANTESIMI

Durante il gioco, la regola “se sei nel dubbio prendi DANNO e svieni” è sempre valida. Tuttavia, ci sono alcuni incantesimi con effetti specifici che è importante conoscere.

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

- ❖ **Protego** (*disponibile per tutti i giocatori*)
Protegge da un incantesimo avversario o da più incantesimi lanciati contemporaneamente;
- ❖ **Protego Maxima** (*disponibile per chi ha sostenuto gli esami GUF0*)
Protegge sé stessi e 2 o 3 giocatori che si trovano subito dietro da un incantesimo avversario o da più incantesimi lanciati contemporaneamente;
- ❖ **Protego Horribilis** (*disponibile per chi ha sostenuto gli esami MAGO*)
Protegge dall'effetto di una maledizione (anche senza perdono) e da altri incantesimi lanciati contemporaneamente su di te o sui 2 o 3 giocatori riparati dietro di te. Non ha effetto contro l'Anatema che Uccide.

Attenzione

per GUF0 e MAGO si intendono gli esami classici sostenuti e convalidati
IN GAME dal nostro personale.

INCANTESIMI DI SUPPORTO

L'incantesimo di supporto va eseguito a distanza ravvicinata dal bersaglio, cioè a meno di 30 cm.

❖ **Reinnerva**

Se usato su un personaggio a terra e svenuto, lo fa riprendere immediatamente;

❖ **Finite**

Su un personaggio che sta simulando l'effetto di un incantesimo (diverso da *DANNO*), questo incantesimo fa subito terminare l'effetto;

In alternativa, se si conosce l'effetto, si può usare un incantesimo specifico per contrastarlo e chiudere l'effetto in corso.

Esempio

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

INCANTESIMI CON SEGNALI

Questi incantesimi sono particolari perché permettono di utilizzare specifici segnali di gioco per indicare i loro effetti.

❖ **Dissimulo**

Permette al personaggio di usare il segnale di *INVISIBILITÀ*

❖ **Muffliato**

Permette al personaggio di usare il segnale di *SILENZIATO*

INCANTESIMI DI UTILITÀ

Questi incantesimi permettono di interagire con i cartellini presenti in gioco che riportano una parola chiave. Ogni cartellino richiede un incantesimo specifico per poter essere attivato o utilizzato, indicato nella lista dedicata.

- ❖ **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

Usare una qualsiasi delle magie elencate di seguito comporta la perdita di punti per la propria Casa, sospensione e/o espulsione.

L'efficacia di queste magie non è garantita se lanciate da uno studente.

Il Protego normale non protegge da queste maledizioni: per difendersi è necessario usare un Protego Horribilis, che però 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, accovacciarsi a terra, urlare dal dolore o mimare la sofferenza finché la bacchetta resta puntata contro.

Una volta che l'incantesimo termina, servono 5 minuti per riprendersi, a meno che non si riceva un incantesimo *REINNERVA*;

- ❖ **Imperio**

Questo incanto viene sempre seguito da una frase di ordine diretto al bersaglio, che dovrà eseguirlo immediatamente al meglio delle proprie possibilità.

In questo caso si subisce la chiamata *COMANDO*, seguita dall'istruzione che si vuole 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 su questi incantesimi proibiti sarà presente anche nell'apposito "*Compendio degli Incantesimi*".

Ci sono anche altre magie che un giocatore di base non è in grado di usare, come la *Maledizione Horcrux* o il *Voto Infrangibile*.

Attenzione

**se qualcosa non è esplicitamente indicato in questo manuale come possibile,
NON può essere eseguita in autonomia.**

Nota bene

Tutti gli incantesimi presenti nel compendio possono essere utilizzati.

Le uniche limitazioni riguardano gli incantesimi Oscuri e Proibiti: non possono essere usati e, qualora qualcuno li utilizzasse, ciò comporterebbe delle conseguenze.

Nelle situazioni di **openworld** e **durante i combattimenti** si privilegia soprattutto il divertimento e l'interattività. Per questo motivo riteniamo che l'incantesimo **Protego** sia sufficiente a coprire tutti i casi, con la possibilità di estenderlo nelle sue varianti **Protego Maxima** e **Protego Horribilis**.

Se invece vengono utilizzati **Scutum** o **Finite**, questi sono comunque considerati sempre validi.

Le regole cambiano quando si parla del **Club dei Duellanti**.

Qui infatti non tutti gli incantesimi del compendio sono concessi, e il duello si trasforma in un vero e proprio gioco basato sulla conoscenza dell'incanto corretto da usare. In questo contesto, **Protego**, **Scutum** e **Finite** vengono considerati come **formule distinte e con funzioni differenti**.

Gli arbitri avranno il compito di controllare e verificare il corretto utilizzo degli incantesimi durante i duelli.

STRUMENTI DI GIOCO

In questa sezione vengono spiegati i principali strumenti di gioco utilizzati: i cartellini.

Alcuni cartellini possono essere consumabili, cioè si buttano via dopo l'uso. Ogni cartellino conterrà comunque le indicazioni sul proprio utilizzo.

❖ **Cartellino INAMOVIBILE**

Indica che l'oggetto non può essere mosso. Serve a simulare qualcosa di immobile, anche se nella realtà si potrebbe spostare;



❖ **Cartellino CONSUMABILE**

Serve per fare divinazioni, pozioni o altre azioni di gioco. Una volta usato, deve essere restituito agli organizzatori;

❖ **Cartellino ARTEFATTO**

È sempre abbinato a un oggetto fisico, quindi per prenderli devi prendere anche l'oggetto corrispondente. Sul cartellino trovi la descrizione dell'oggetto e come usarlo nel gioco;

❖ **Cartellino ATTITUDINE**

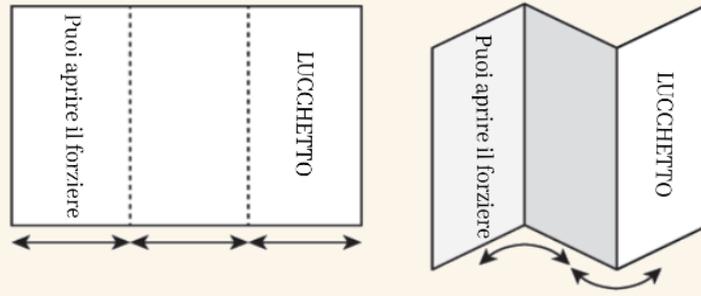
Descrive un potere in cui il personaggio si è allenato o in cui è particolarmente bravo, e che quindi può usare nel gioco.

Non è possibile rubare o prendere questo tipo di cartellini da altri. Possono essere ottenuti, per esempio, durante le lezioni o in segreteria all'inizio dell'evento;

❖ **Cartellino 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 la condizione o i requisiti necessari per aprirli e leggerne 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 attributi specifici richiesti per poter interagire con i cartellini. Senza soddisfarli, non è possibile aprirli o leggerli.

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 requisiti possono essere combinati tra loro: per aprire un cartellino potrebbe essere necessario soddisfare più di una condizione contemporaneamente.

Esempio

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

Se hai dubbi su come consultare un cartellino, puoi rileggere il regolamento o chiedere aiuto ai compagni di Casa.

Se non sei sicuro di poter leggere un CARTELLINO, il comportamento corretto è non leggerlo.

Se sai di non potere... non farlo.

**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.**

RUOLI E PERSONAGGI NON GIOCATORI (PNG)

PG

Durante il gioco, ad alcuni PG possono essere assegnati poteri speciali (indipendenti dalle attitudini) legati a una determinata carica.

Questi poteri di controllo e sorveglianza vengono spiegati direttamente in gioco, ma possono includere:

- togliere punti a un giocatore della propria Casa
- proporre a un Maestro di togliere o assegnare punti ad altre Case
- impugnare – insieme a 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

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 che impattano anche sugli altri;
- **DIECI:** per comportamenti ad alto impatto su una comunità, una classe o un gruppo;
- **CINQUANTA:** per rischi gravi o meriti onorevoli, come mettere in pericolo o salvare una vita;
- **CENTO:** per atti di estrema riconoscenza o punizione.

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.

MORTE DI UN PERSONAGGIO

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

ATTITUDINI DEL PERSONAGGIO

Ogni PG può personalizzare la propria esperienza scegliendo o ottenendo attitudini che conferiscono poteri speciali, come indicato nella griglia delle attitudini.

Le attitudini possono essere scelte all'inizio del live in base alla propria classe o lignaggio, oppure guadagnate durante il live risolvendo quest o ottenendo titoli che ne sbloccano l'utilizzo. Il funzionamento delle attitudini aggiuntive verrà spiegato in gioco.

A ogni nuovo evento è richiesto di scegliere le attitudini di partenza in base a ciò in cui ci si è allenati o che si è studiato tra un live e l'altro, oppure in base a ciò per cui il PG è più portato, compatibilmente con la propria classe.

Durante il live, è possibile cambiare un'attitudine solo alla fine di una giornata in cui ci si è dedicati a una specifica attività e si richiede il cambio.

Esempio

Mara ha scelto l'attitudine Guardiano perché si è allenata in estate sugli incantesimi di difesa.

Durante il live però partecipa a molte quest basate su analisi magiche. A fine giornata chiede al master di passare all'attitudine Scovatesori, più adatta a ciò che ha fatto.

Se il master approva, il cambio sarà attivo dal giorno successivo.

Quando si guadagna una nuova attitudine, il PG può scegliere se prenderne una nuova per ottenere un'altra abilità o potenziare una già ottenuta (vedi griglia delle attitudini).

Una volta raggiunto il livello Master in un'attitudine, non è più possibile sceglierla di nuovo.

Eventuali livelli maturati vengono persi se si decide di cambiare attitudine con il metodo descritto sopra.

Per tenerne traccia verrà consegnato un cartellino attitudine personale, non trafugabile, che sarà aggiornato durante il gioco.

Le attitudini sono valide solo per il singolo live e non sono permanenti. A ogni nuovo evento, i personaggi dovranno fare nuove scelte.

ATTITUDINI CHIAVE DEL PERSONAGGIO

Durante il gioco puoi guadagnare alcune attitudini speciali chiamate *Chiavi*.

Queste Chiavi non hanno poteri specifici e non sono nella griglia delle attitudini, ma servono ad accedere a certe quest e cartellini in base ai requisiti.

Anche se sembrano inutili, sono fondamentali per lo sviluppo del personaggio e per andare avanti nelle quest.

Come tutte le altre attitudini, si azzerano alla fine di ogni evento.

CHIAVI DI BACKGROUND

Sono chiavi che un giocatore ha in base al suo background. Segue una lista di quelle previste:

- ❖ **PUROSANGUE / MEZZOSANGUE / NATO BABBANO / SCONOSCIUTO**
- ❖ **ESULE DEL TEMPO / SINCRONICO**
- ❖ **ORDINE DI MERLINO (X Classe)**
- ❖ **GUFO / MAGO**

(Per tutte le attitudini consultare la griglia attitudini)

ATTIVITÀ ALTERNATIVE AUTOGESTITE (A.A.A.)

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

Di base, ogni AAA richiede circa 30 minuti di gioco. Se ci sono bonus che riducono questo tempo, ogni AAA deve comunque durare almeno 10 minuti per essere valida, salvo diversa indicazione.

CREARE POZIONI

In gioco, con i cartellini oggetto giusti, puoi creare pozioni seguendo queste regole:

- Mimare la creazione della pozione per almeno **15 minuti**;
- Avere gli **strumenti** adatti (pestello, alambicco, calderone, ecc.);
- Avere i **componenti** necessari indicati sulla ricetta, cioè i cartellini consumabili;
- Avere la **ricetta** stessa

Dopo aver creato la pozione, devi consegnare all'organizzazione i componenti usati e la ricetta (a meno che non sia una ricetta base) per ricevere il cartellino della pozione creata.

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 Soporiferi, 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 fare divinazioni durante il gioco usando vari metodi come pendoli, carte o sfere di cristallo. Per farlo, devono seguire alcune regole specifiche.

DIVINAZIONE BASE

Dopo aver fatto la divinazione, puoi fare una domanda a cui riceverai risposta SI / NO / FORSE.

Per farlo devi consegnare il cartellino cristallo a un organizzatore, che ti darà la risposta.

Per questa divinazione servono:

- **15 minuti** di recitazione;
- Almeno **2 persone** presenti;
- Consumare **3 Focus Divinatori**;
- Un luogo **silenzioso** e senza interruzioni;
- Gli **strumenti** necessari (pendoli, carte, sfere di cristallo, ecc.)

DIVINAZIONE AVANZATA

Dopo aver fatto la divinazione, puoi fare una domanda a cui riceverai una visione narrata o una risposta più o meno criptica, a seconda della domanda.

Per farlo devi consegnare i cartellini cristallo a un organizzatore, che ti darà la risposta.

Per questa divinazione servono:

- **30 minuti** di recitazione;
- Almeno **5 persone** presenti;
- **5 Focus Divinatori**
- Un luogo **silenzioso** e senza interruzioni;

- Gli **strumenti** necessari (pendoli, carte, sfere di cristallo, ecc.)

DIVINAZIONE PASSIVA

Per motivi di gioco, potresti ricevere una divinazione senza volerla. Questa si manifesta in vari modi (che ti spiegherà un Master), ma tu non ne hai il controllo.

Esempi

Anna è preoccupata perché la sera prima c'è stato un attacco di maghi oscuri e nessuno sa chi fossero. Essendo esperta di tarocchi, decide di fare una lettura per capire cosa riserva il futuro a breve termine.

Si sistema in una stanza con un paio di compagni, accendono candele e incensi, meditano usando il Focus Divinatorio e fanno la lettura, interpretandola secondo la loro conoscenza.

Anna poi va da un Master (o qualcuno la chiama lì) e riferisce quello che ha fatto, consegnando il Focus Divinatorio. Pone la sua domanda di divinazione base e riceverà presto una risposta SI/NO/FORSE.

Poco dopo, Nicholas si presenta dal Master consegnando anche lui il Focus Divinatorio, dicendo che mentre era in panchina al Quidditch ha fatto una lettura della mano a un compagno. Il Master gli risponde che la divinazione non ha avuto effetto, perché il campo da Quidditch non è un luogo tranquillo e senza interruzioni.

ANALISI MAGICA

Puoi fare analisi, scrivere un tema o un elaborato su qualcosa trovato in gioco — un libro, un oggetto magico, un cartellino, un componente o una creatura — e consegnarlo a un organizzatore.

La richiesta può farti ottenere info aggiuntive sull'argomento (ma non sempre è garantito).

Per fare un'analisi magica e avere più dettagli serve:

- dedicare almeno **30 minuti** a scrivere l'elaborato

Non conta la lunghezza o la precisione, conta che sia un lavoro reale e fatto sull'oggetto che vuoi analizzare.

Esempi

Veronica pensa che un cucchiaino di rame trovato nell'istituto sia collegato agli inferi risvegliati, quindi decide di fare una ricerca magica su di esso. Prima prende l'oggetto, descrive l'aspetto, fa esperimenti immergendolo in varie sostanze e annota tutto il procedimento e il materiale usato. Alla fine consegna il lavoro in sala organizzatori. Poco dopo un Master le legge delle info sul cucchiaino e su un vecchio mago oscuro a cui potrebbe essere legato: la ricerca ha aperto nuove piste.

Giulio pensa che l'analisi di Veronica non sia completa, quindi ne fa un'altra più approfondita, scrivendo un secondo elaborato. Riceve informazioni sul fatto che il cucchiaino faceva parte del set da cucina della famiglia "Gregory". Così ottiene dettagli più precisi unendo le due analisi.

Alfonso fa la stessa analisi, ma trova solo le stesse informazioni di Veronica, quindi il suo lavoro è poco utile.

Gianluca decide di analizzare un foglio di carta trovato in biblioteca. Lo consegna ma non riceve alcuna informazione, probabilmente non è un oggetto valido per questo tipo di ricerca.

RICERCA IN BIBLIOTECA

È possibile richiedere una ricerca in biblioteca rivolgendosi a un PNG apposito, che sarà indicato durante il live.

La richiesta va fatta scrivendo su un foglio 3 **parole chiave**, che verranno usate per cercare tra gli indici dei libri.

Le 3 parole 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.

Per garantire l'accesso a tutti, si può accedere alla biblioteca **una sola volta al giorno**, a meno che non si abbiano permessi speciali.

ALLENAMENTO DI DUELLI

I duelli sono una pratica antica che coinvolge due maghi o streghe in uno scambio controllato di incantesimi. L'obiettivo non è ferire l'avversario, ma dimostrare la propria abilità e padronanza magica.

Vengono usati per vari scopi: risolvere conflitti in modo pacifico, allenarsi, divertirsi o partecipare ad attività strutturate come quelle del Club dei Duellanti.

INIZIARE UN DUELLO

Per iniziare un duello è necessario seguire un breve rituale, ben noto a ogni mago e strega con una formazione di base. Questo garantisce che entrambi i contendenti siano pronti e consenzienti. I passaggi sono:

- Posizionarsi uno di fronte all'altro, con la bacchetta tenuta verticalmente davanti al volto;
- Eseguire un inchino reciproco, in segno di rispetto;
- Voltarsi, dando le spalle all'avversario, ed eseguire tre passi in avanti;
- Contare ad alta voce fino a tre;
- Al "tre", girarsi rapidamente e iniziare il duello

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:

- si arrende;
- si intrattiene in altre attività;
- 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;
- Gli incantesimi possono interagire tra loro in maniera coerente con l'effetto che producono (es. *Aguamenti* può spegnere *Incendio*, *Diffindo* può tagliare *Incarceramus*);
- Se il Duello è particolarmente importante, è consigliata la supervisione di un esperto che agisca da Arbitro, come 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 si allenano per il Club dei Duellanti con un duello amichevole: attaccano a turno, non ripetono incantesimi e restano fermi. Conoscendo bene le interazioni magiche, non serve un arbitro e si gestiscono da soli.

Giulio e Matilde, dopo una brutta discussione, decidono di risolvere tutto con un duello senza limiti su incantesimi, attacchi o spazi, muovendosi liberamente. Vista la tensione, chiedono a Irene di fare da arbitro imparziale.

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.

In sostituzione, duellando per 30 minuti si ottiene, per le successive 8 ore, la diminuzione di attesa del tempo di lancio dei propri incantesimi di 10 secondi (il doppio, per il doppio).