



VENEREM

WIZARDING ITALY



SQUADRA DEI FALCHI
gioco di ruolo dal vivo

BENVENUTI A VENEREM

Venerem è un'avvincente avventura di Gioco di Ruolo dal Vivo. Immagina di essere catapultato nell'incantevole mondo dell'**Alta Accademia Brancaleoni**, un luogo misterioso e magico.

Qui, i partecipanti avranno l'opportunità di **indossare i panni degli studenti**.

Sarà un'esperienza coinvolgente, in cui rimarrai nel personaggio per tutto il corso dell'evento.

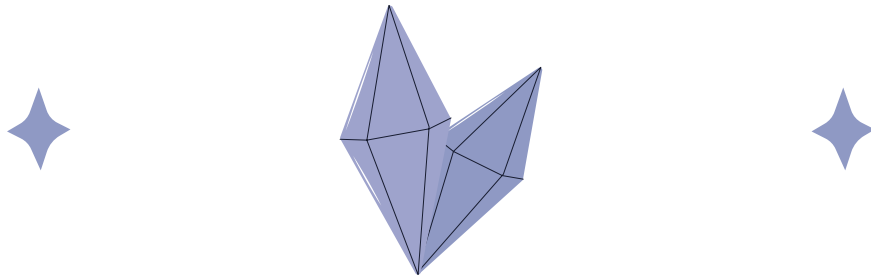
Durante l'evento, ti incoraggiamo a **pensare, parlare e agire** come un vero mago o la vera strega che stai interpretando, donando a te stesso e agli altri giocatori un ricordo indimenticabile di questa **magica esperienza**.



Sappiamo che potreste avere idee straordinarie per i vostri personaggi, o forse avete bisogno di un po' di ispirazione per dar vita alle vostre creazioni.

Non preoccupatevi! Siamo qui per voi.

Potrete contattarci (www.squadradeifalchi.com) e condividere le vostre idee, chiedere consigli o ottenere l'aiuto necessario per plasmare il vostro personaggio nel modo più autentico e affascinante possibile.



Preparatevi a immergervi in un mondo di avventure, segreti e sfide entusiasmanti.

Vi attendiamo per creare insieme una storia epica e indimenticabile. Siete pronti a dare vita ai vostri personaggi e a scoprire quale Ordine li guiderà?

Lasciatevi trasportare dalla magia nell'Alta Accademia Brancaleoni e preparatevi a creare il vostro destino!

SOMMARIO

INCIPIT	6
INTRODUZIONE ALLA MAGIA	8
Venerem	10
Scholae e accademie	11
Stirpi	14
Animagus	18
Politica della tradizione magica continentale	22
ALTA ACCADEMIA BRANCALEONI	32
Inaugurazione dell'Accademia	34
Cronologia	36
Storia	38
I 4 ORDINI	42
La leggenda di Trismegisto	44
Nigredo	47
Albedo	51
Citrinitas	55
Rubedo	59

CASATE NOBILIARI **62**

Casate 64

Araldi 71

STORIA DELLA MAGIA ITALIANA **72**

Situazione attuale 74

COME CREARE UN PERSONAGGIO **82**

Scegliere i vestiti 84

Scrivere la propria storia 86

Giocare un nobile 90

Recitare un personaggio 91

È la Bacchetta che sceglie il mago? 92

Dove sono le mie abilità magiche 93

REGOLAMENTO ABILITÀ **94**

INCIPIT

Ciao, giovane apprendista, benvenuto nel mondo della magia continentale!

Il mio nome è Emidio Canova ed è un piacere fare la tua conoscenza, in quanto passeremo del piacevole tempo insieme io e te.

Il mio ruolo qui infatti è quello di Guida!

Sarà mio compito e mio dovere, introdurti nel mondo della Magia italiana, spiegarti le sue regole e il suo funzionamento, e di certo, anche come diventare un ottimo utilizzatore di magie e incantesimi.

Seguimi in questo trattato e qui troverai tutto quello che ti serve!

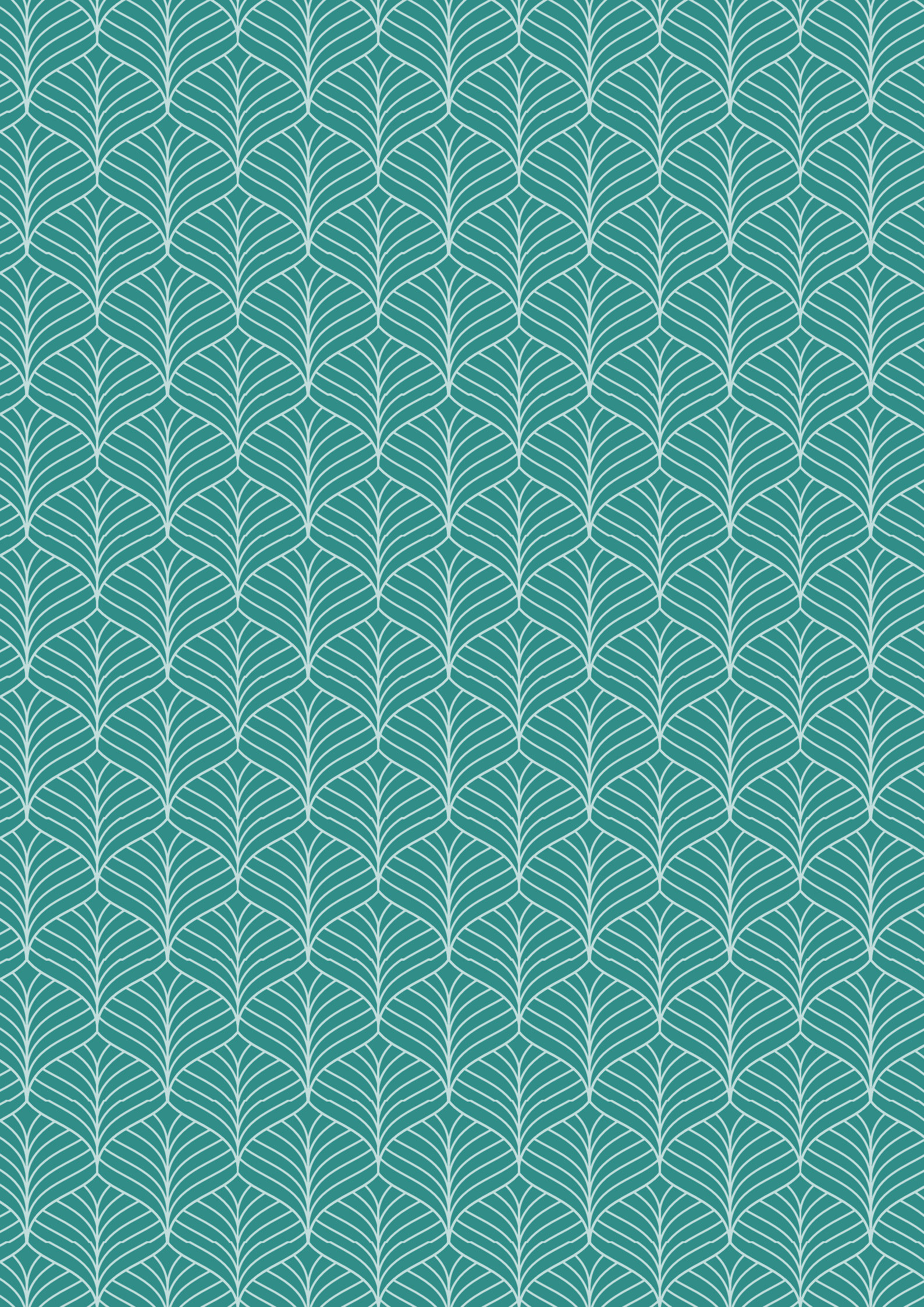
Che sia forse questo l'inizio di una brillante carriera da mago o strega?

Io ti fornirò le basi, poi starà a te decidere quale percorso intraprendere... e se iscriverti o meno alla nuova e prestigiosa Accademia Brancaleoni!





INTRODUZIONE ALLA MAGIA





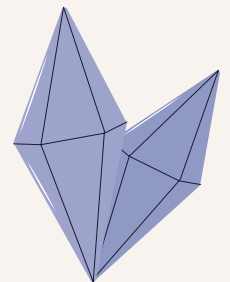
VENEREM

Partiamo col spiegare alcuni concetti fondamentali del mondo magico.

Inizierò parlandoti del **Venerem**, il momento in cui si **manifestano i primi poteri magici**, generalmente intorno ai primi anni di vita.

È da sempre un momento assai felice quando un mago o una strega, presenta i primi segni di magia, un grande orgoglio, nonché il primo passo verso una luminosa carriera.

Dopo di ciò la formazione magica inizia in famiglia, affidata ai parenti maghi o ad un precettore, per poi continuare nelle Scholae verso i 10 anni d'età.



Prima di questo salto verso una vera e propria scuola formativa, a dieci anni il bambino viene sottoposto al rituale del **Magnus Opus**, trattato con gran riservatezza da parte dei celebranti. **Il rituale infatti ha il fine di determinare a quale Ordine il suo animo è più affine: Nigredo, Rubedo, Citrinitas o Albedo.**



Come detto le Scholae sono un altro momento molto importante per un giovane apprendista.

Si tratta di piccole **scuole di magia locali che completano la formazione di maghi e streghe e ne identificano le qualità intrinseche**, dividendoli nei quattro grandi Ordini basandosi sul risultato del Magnus Opus.

Tuttavia il suddetto rituale non è considerato infallibile, ed il ragazzo o ragazza, è libero di decidere il proprio Ordine qualora lo desiderasse ardentemente.

SCHOLAE E ACCADEMIE

L'entrata alla Scholae avviene ai 10 anni d'età, subito dopo aver effettuato il Magnus Opus. Tutti i bambini dotati di poteri magici vengono accolti nella scuola indiscriminatamente, che siano essi Mezzosangue e Sangue Vile o comunque in generale chi non risiede nel mondo magico.

Le Scholae sono istituzioni locali che sorgono presso le città con una forte tradizione magica (ad esempio Venezia, Torino, Palermo, Cagliari, Ancona) e spesso in forte competizione tra



loro. Esse accompagneranno lo studente nella crescita fino alla maggiore età, scoprendo le sue peculiarità e dandogli la possibilità di entrare in società con il titolo di mago o strega.

Da sottolineare che le Scholae hanno una lunga storia alle spalle, e spesso sono state le uniche a sopravvivere durante le vicende narrate, come lo **Statuto di Segretezza** o in altri conflitti con il mondo dei Disincanti, questo per una sapiente gestione dei loro Rettori che sapevano come allungare le loro ombre sulle élite politiche e papali.



Alle consuete lezioni, non mancano le occasioni di sana competizione fra i Quattro Ordini a cui gli allievi sono incoraggiati a partecipare, così da sviluppare capacità tali da rendere il ragazzo autonomo e con la testa sulle spalle... ci si auspica.

Formazione speciale nella tradizione magica continentale, comprende anche la **frequentazione del mondo disincanto**, per essere efficaci ed aggiornati su ogni aspetto del mondo che vi circonda.



La politica è difatti sempre stata presente nella tradizione, con alcuni maghi che si sono ripetutamente interessati alle vicende Disincante.

Pensate che durante l'Alto Medioevo, maghi e alchimisti ebbero un **grande potere politico e territoriale** anche se spesso la Chiesa stessa si dimostrò intollerante nei confronti del nostro mondo, perseguitando molti di noi ingiustamente. Per fortuna, le Scholae dell'epoca erano legate a piccoli territori, con ampi collegamenti con le élite politiche, militari ed ecclesiastiche di questi stati e fu questo a garantire una sorta di "protezione" contro le ingiurie della Chiesa.

Terminata la Scholae, i maghi e streghe sono spinti ad affinare le proprie capacità iniziando il **Magisterium: una sorta di libero percorso di crescita intellettuale e magica, ma non obbligatorio.**

Ci sono vari percorsi possibili: diventare assistente di un Professore o di un Precettore magico, studiare in un Dottorato di un'Accademia Magica, essere l'assistente di una grande Strega o Mago, o unendosi ad una Spedizione di Ricerca.



Le due Accademie storiche che possiamo vantare in territorio italiano, sono ad ora Bologna e Napoli.

Prossima all'inaugurazione invece, sarà la nuova accademia di Piobbico, la prima di stampo Intercontinentale.

STIRPI

Abbiamo parlato sino ad ora di **Disincanti** e **Maghi**.
I Disincanti sono coloro che non possiedono Magia e non possono praticarla, coloro che per la maggiorparte non conoscono il mondo Magico e non ne comprenderebbero le sfumature. Chiamati anche Babbani in altri continenti.

Può capitare però che in alcune famiglie un Disincanto nasca con della Magia.

Questo si dice che accada perché nel ramo familiare del soggetto, ci sia stato un mago.

Esiste un termine per identificare queste persone, è mio dovere dirvelo, anche se purtroppo nasce come modo





dispregiativo di chiamarli: i **Sangue Vile**.

I Sangue Vile hanno una vita molto complessa e di solito la loro storia non è di certo delle migliori, ma può capitare anche il contrario.

In ambiente scolastico, nonostante non ci sia nessuna particolare circolare su come trattare i Sangue Vile, essi sono spesso oggetto di scherno da parte dei maghi e streghe che danno particolare risalto alla purezza del sangue.

Un altro caso è quando **fiorisce l'amore fra maghi e Disincanti**. In questo caso si parla di bambini **Mezzosangue**, ma non solo. Se il bambino Mezzosangue dovesse unirsi con un Mago, il frutto di quell'unione rimarrebbe comunque considerato Mezzosangue per tre generazioni.

Verso i primi del novecento, i Mezzosangue erano il tipo più comune di persona magica, ma anche in tutti quei periodi storici in cui il mondo magico e quello Disincanto coesistevano all'unisono.





Se esistono concetti come sangue sporco o sangue incompleto, esiste anche il rispettivo contrario che ne misura la “purezza”. **Da una coppia di due maghi, il cui albero genealogico è composto da soli maghi**, nasce un mago **Purosangue**.



Eccezione fatta per dei rarissimi casi in cui da due Purosangue, **nasce un bambino non in grado di manipolare la magia**. Nonostante la discendenza di sangue, il nascituro viene chiamato **MagoNo**.

Come detto sono estremamente rari e di certo non particolarmente apprezzati dalle famiglie comuni, particolarmente dai Purosangue.

Data la loro particolarità non si conoscono nemmeno le loro reali potenzialità. Potrebbero essere in grado di vedere creature e abitanti del mondo magico come no, ma non è desiderio comune quello di prestare loro l’attenzione che meriterebbero. Così facendo, vengono allontanati e relegati ad una vita di anonimato.



ANIMAGUS

Per quanto nessuno dei Ministeri del passato vorrà mai ammetterlo, spesso i Disincanti e la loro storia hanno in un qualche modo interferito con la nostra magia e la sua concezione.

Oggi parleremo della nascita degli **Animagus** e della loro evoluzione fino ai nostri giorni.





Durante il nostro medioevo e in tutta l'epoca antica, il rituale per diventare Animagus ha riempito le leggende, dando la possibilità, a noi maghi, di poter vagare fra i Disincanti passando inosservati. **Alcuni si perdevano nella natura selvaggia vivendo letteralmente come animali per mesi o forse più, tornando nella civiltà solo per rare occasioni, bramando una libertà non ottenibile in altro modo.**

Con l'arrivo della Belle Époque i Disincanti si espansero a perdita d'occhio, livellarono terreno per costruire fabbriche, strade e case, alcuni storici dell'epoca cominciarono a divulgare informazioni su quello che accadeva nel mondo deridendo il semplice uomo con frasi del tipo "Guardate di cosa hanno bisogno per imitare una frazione del nostro potere!".

Nonostante tutto, l'avanzata di quello che chiamano "civiltà" non si fermò e il nostro mondo prese sempre più le distanze dal loro, non riuscendo a capirlo appieno.

Alcuni maghi cominciarono a chiedersi se divenire Animagus fosse ancora attuale o della stessa utilità di un tempo.

Oramai sempre più divisi dal mondo Disincanto alcune famiglie cominciarono a pensare a come innovare il rituale.



Come alcuni sanno, il complesso procedimento prevede grandi rischi, basta un solo errore per diventare orrendi ibridi animali senza possibilità di ritorno... ma se fosse questo l'obiettivo e non un effetto collaterale?

Così alcuni maghi tentarono di "affinare" il procedimento, ma per quanto sappiamo soltanto la prestigiosa Famiglia Iseldi riuscì nell'intento creando quello che loro chiamano **Animagus Hybridus** con il tempo divenuti comunemente chiamati **Animorfi**: maghi che mantengono inalterata la loro potenza magica, unita agli istinti ferini della bestia.





Tutt'ora gli Iseldi non hanno rivelato il segreto di questo nuovo procedimento, ben consci del valore di questa informazione. L'unica cosa che sappiamo è che sotto caldo consiglio del Nuovo Rettore dell'Alta Accademia Brancaleoni la prestigiosa famiglia ha acconsentito a inviare Callisto Iseldi come professore di Difesa contro le Arti Oscure e Creature Magiche, in segno di rispetto verso il Ministero.

La notizia ha generato un certo rumore nelle famiglie più prestigiose del regno, inviando i propri cadetti più promettenti, sperando di poter un giorno avere l'onore di accogliere un Animorfo in famiglia.





POLITICA NELLA TRADIZIONE MAGICA CONTINENTALE

Bene bene, prendiamoci adesso una pausa da ogni definizione e lasciate ora che vi parli un po' di storia...
Le origini di noi maghi partono da lontano, dal tempo dei Greci e dei Latini.

Le vicende dei Maghi sono sempre state legate a quelle dei Disincanti, coloro i quali non conoscono la magia e non possono praticarla.

I nostri due mondi si sono intrecciati più e più volte, noi interessati a loro, e loro affascinati ad un mondo che esiste solo nella più remota fantasia.

A questo si deve lo sviluppo di due diverse tradizioni: Insulare e Continentale, che adesso avrò cura di spiegarvi.



La coesistenza di entrambi i nostri mondi non sempre fu facile. Molti sono gli esempi di persecuzioni e spesso anche di mal fondate accuse.

Fu questa “coesistenza” che con il tempo generò i due pensieri.

Da una parte la **Insulare** che favoriva il distaccamento dal mondo dei Disincanti al fine di proteggere i propri Maghi e Streghe da ingiustificate minacce, dall'altra la **Continentale** che non voleva chiudere i rapporti e speranzosa che un mondo insieme potesse ancora essere possibile.

Nel corso della storia il ruolo della Chiesa favorì molto il pensiero Insulare.

Possiamo affermare che spesso ella cercò con ogni mezzo di mettere un freno allo studio della Magia, non riuscendo però ad impedire del tutto l'iscrizione alle Scholae di alcuni dei suoi chierici e membri religiosi, rendendo così quasi inutili e vani gli sforzi atti ad impedire questa coesistenza pacifica fra i due mondi.



Le diverse Scholae erano dislocate nelle città di **aggregazione** e **snodo di rotte commerciali più importanti d'Italia**: come il Ducato di Milano, la Repubblica di Venezia, Il Regno di Napoli, il ducato di Baviera... mantenendo sempre un rapporto con le élite politiche in carica, commerciale ed ecclesiastica di quel dominio.

Un esempio molto efficace fu quello del 1289, in cui le due tradizioni convocarono la **Prima Conferenza internazionale dei Maghi**, ed in essa si trovarono in disaccordo circa il credo della tradizione Insulare di volersi dividere sempre di più dal mondo dei Disincanti.

La tradizione Continentale dunque cercò a più riprese di dimostrare alla Insulare che i due mondi potevano effettivamente prosperare parallelamente, se non che il secolo successivo, precisamente nel 1347 scoppiò una delle prime epidemie di Peste e molti Maghi subirono le persecuzioni delle autorità laiche e della Chiesa.

Inutile dire che non solo la colpa non fù nostra, ma anzi, molti maghi e streghe aiutarono i Disincanti tramite soluzioni alternative di guarigione, purtroppo, mai del tutto efficaci.

Da quel momento quindi, **anche la tradizione Continentale dovette rivedere i dogmi di apertura** nei confronti del Mondo





dei Disincanti, almeno fino al Rinascimento quando le Corti, ma anche la Chiesa, iniziarono a cercare nuovamente il consiglio dei Maghi più influenti.

Di nuovo però, e purtroppo aggiungo io, nel Continente che sarebbe poi diventato l'Europa, intorno al 1500 e 1600 in concomitanza tra Riforma Protestante, Controriforma Cattolica, Rivoluzione Scientifica, innovazioni e grandi guerre europee, nonché le terribili cacce alle streghe; i maghi e le streghe dovettero ritirarsi rapidamente dalle scene e rifugiarsi di nuovo nel Mondo Magico, tagliando ancora una volta gran parte dei legami con il mondo dei Disincanti.

Nel **1689** venne siglato lo **Statuto di Segretezza**, redatto dalla **Seconda Conferenza Internazionale dei Maghi** con truce soddisfazione della Tradizione Insulare che aveva tardivamente dimostrato ai Continentali che i suoi metodi erano migliori.

Solo con l'Illuminismo e con la Rivoluzione Francese i maghi tornarono di nuovo allo scoperto nel panorama europeo, mescolandosi tra la popolazione, innescando una crisi di cui tutt'ora ne paghiamo le conseguenze.



Nel **1799** viene istituita assieme al Vaticano, la **“Congregazione del Sant’Uffizio”**, **atta a monitorare l’uso della magia oscura e il coinvolgimento dei Disincanti con la magia.**

Nel 1914 con lo scoppio della Prima Guerra Mondiale, di nuovo vi fu una spaccatura all’interno delle due tradizioni, ma questa volta internamente alle stesse.

Moltissimi decisero di emigrare nel Mondo Magico per salvarsi ed evitare il più possibile di essere coinvolti, mentre altri, per i più disparati motivi parteciparono attivamente.

Questi Maghi furono chiamati **Interventisti**, una vera e propria corrente e modo di pensare che continuò per tutta la durata della Guerra.

La corrente in particolare predicava una gestione attiva, temendo che prima o poi la Guerra sarebbe arrivata anche nel mondo Magico.



Ecco, questo è quanto ha caratterizzato la storia del mondo magico.

Perché vi ho raccontato questo?

Perché un mago o una strega che ha la conoscenza della sua, avrà molte più possibilità nel suo futuro, ma anche per capire come siamo arrivati ai giorni nostri.

Infatti ad oggi nel 1920, la nostra storia termina con un inizio, grazie ad una piccola Università dell'entroterra del dominio dello Stato Italiano.

Situata nella Terra delle Marche, ancora neutrale nonostante l'unione dei due grandi Regni Italiani, nasce in Piobbico **la prima Università Intercontinentale dei Maghi**: l'**Alta Accademia Brancaleoni**, sotto la supervisione del Magnifico Rettore Conte di Cagliostro.





Congregazione del Sant'Uffizio

Dopo la crisi tra Maghi e Disincanti del 1798, venne fondata la **Congregazione del Sant'Uffizio**, con la speranza di mettere ordine in un mondo magico sempre più pericoloso per i Disincanti.

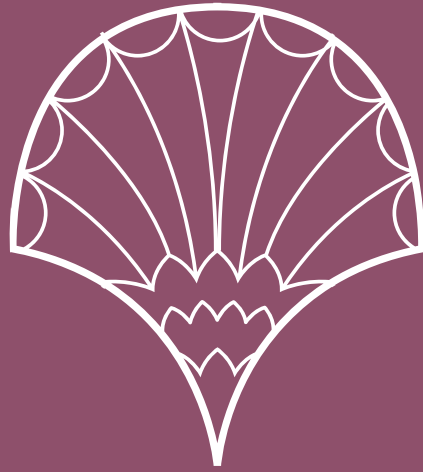
Le "**Sancta Manus**" sono le squadre operative istituite dalla Congregazione, composte da cinque membri a cui capo vi è l'Index: una figura molto vicina al mondo Disincanto e alle sue credenze.

Alle volte il ruolo può essere messo nelle mani di MaghiNo o in casi estremi ai Disincanti stessi, in quanto portatori di una visione più ampia del mondo.

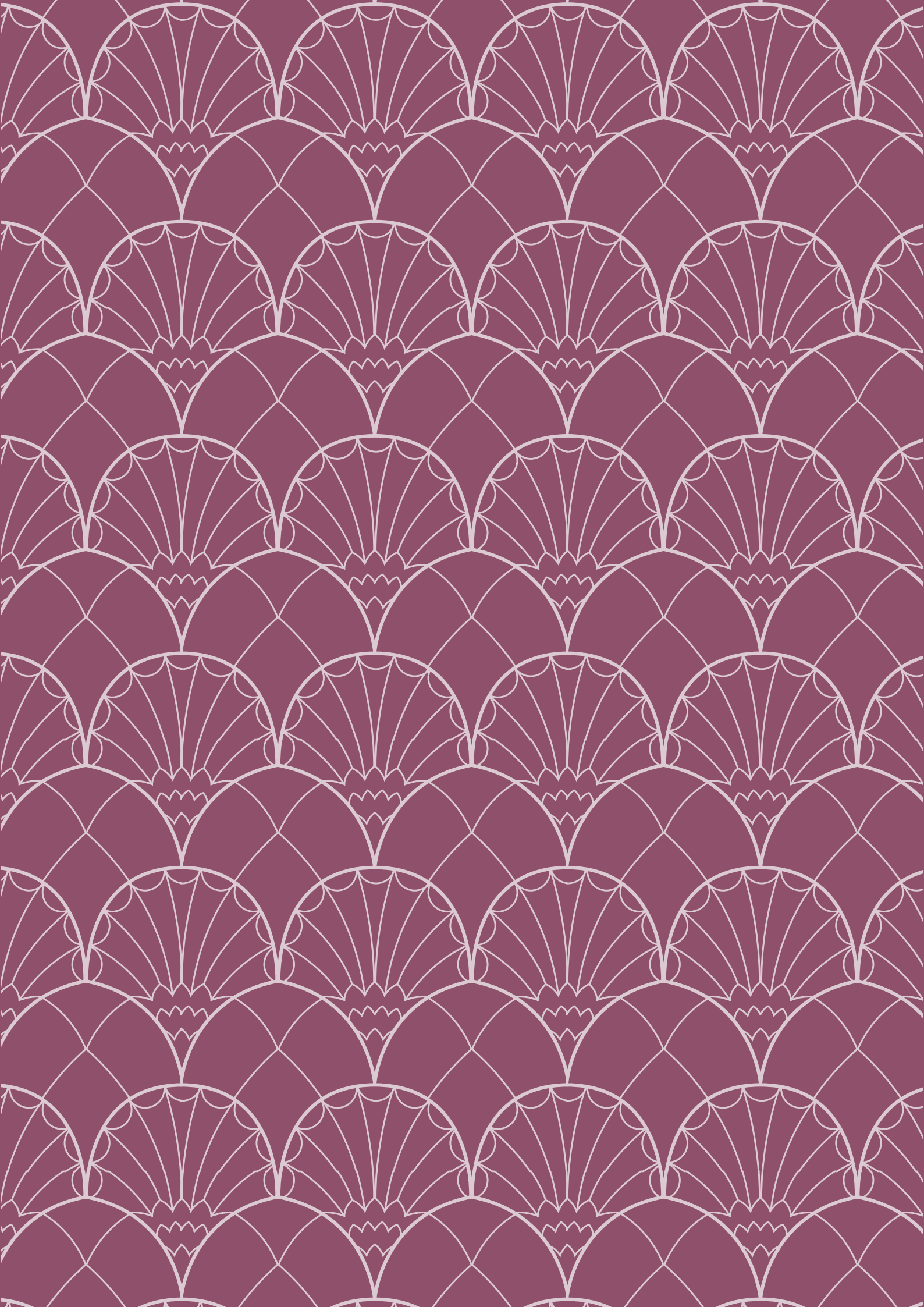
Gli altri quattro membri invece sono maghi che fungono da forza investigativa, di studio o meramente di competenza sul campo di battaglia.

Ogni membro della Sancta Manus ha come punto di riferimento il proprio **Index**, dato che solo a lui spetta la decisione finale sulla via da seguire.

Bisogna dire che non tutti i maghi vedono di buon occhio la cosa, ma finora sono sempre rimaste chiacchiere all'interno dei salotti più ricchi.



**ALTA ACCADEMIA
BRANCALEONI**





INAUGURAZIONE DELL'ACCADEMIA

CAGLIOSTRO, NUOVO RETTORE **- a cura di Renato Ferri**

Il 16 settembre 1922, nell'edificio storico della regione Marche, l'**Alta Accademia Brancaleoni** ha riaperto i battenti per accogliere una nuova generazione di studenti delle arti occulte.

Questa vallata ha formato alcuni dei migliori maghi del tessuto sociale italiano dei secoli passati, fra cui:

Amerigo Pilato II, un teorico del duello magico, e Alessandra Ditreste, conosciuta come Dianara, una erbologa di fama nazionale, e Anna Goldi, ex-ministro delle pubbliche relazioni con il popolo disincanto, oltre a molti altri.

Il Ministero italiano della Magia ha annunciato il 7 giugno 1922 l'assunzione dell'ex mago **Vincenzo Caldimagli**, noto come "**Conte di Cagliostro**", come Rettore della nuova Accademia. La decisione presa dopo innumerevoli riunioni delle massime sfere del Ministero, ha suscitato diverse domande riguardo alle motivazioni, in quanto **Cagliostro risultava scomparso dalle scene pubbliche da ben 150 anni**. Dato per deceduto da molti nella comunità magica.

Tornato alla ribalta, il neo Rettore ha espresso la volontà di rendere la nuova istituzione un faro nella moderna



formazione di giovani maghi e streghe, invitando esponenti di tutti e quattro gli Ordini a fornire i migliori insegnamenti e corsi di alto livello.

Runologia, Alchimia, Erbologia, Incantesimi, Storia Magica Continentale, Difesa contro le Arti Oscure e molte altre.

La scelta del Ministero ha fatto discutere molti in quanto l'**Ordine Citrinitas**, di cui il Conte fu un noto esponente, **è stato coinvolto in passato in numerosi scandali.**

Tuttavia il Rettore ha promesso di ristabilire la reputazione del suo Ordine e di lavorare per il bene dell'insegnamento.

Ci si chiede ancora come Cagliostro sia riuscito a mantenere una tale longevità e come mai non si siano avute più sue notizie per così tanti anni. Per ora il Ministero non ha rilasciato alcuna dichiarazione in

merito.

La decisione di assumere Cagliostro come Rettore è comunque destinata a dare una svolta alla formazione magica italiana, attirando l'attenzione di tutta la comunità.

Molti sono i giovani che hanno già fatto domanda di iscrizione all'Accademia.

Non ci resta che attendere la cerimonia di inaugurazione !





CRONOLOGIA

1000

La Famiglia Brancaleoni domina la vallata

1200

Inizio costruzione del Castello di Piobbico

1353-57

Il Cardinale Egidio Albornoz marcia con le truppe contro il Castello di Piobbico e caccia i Brancaleoni, risparmiando però la struttura

1573-87

Ristrutturazione rinascimentale del castello: sede di maghi protetti anche dal Clero

1600+

Inizia la decadenza del castello

1799

Istituzione della Congregazione del Sant'Uffizio

1861

Unità d'Italia: tutti i piccoli "Ministeri" degli Stati Preunitari tentano di riunirsi, ma impossibilitati causa inimicizie e screzi, non riuscendo a trovare sedi politicamente adatte.

1879

Castello Brancaleoni viene individuato come luogo di riunione ideale



1882

Inizio dei lavori sul castello

1888

Prima riunione ufficiale in un'ala del castello ancora in costruzione e inizio del procedimento di unificazione dei Ministeri

1893

Nascita dell'Alta Accademia Brancaleoni e inizio delle lezioni

1900

Creazione degli ambienti di rappresentanza e prima inaugurazione parziale

1915

Strani avvenimenti fanno abbandonare completamente l'edificio, viene posto il segreto di stato

1915-18

Italia scende in guerra

1919

Il castello viene ripopolato, l'abbandono ha portato a danni considerevoli e la struttura necessita di lavori

1921

Fine dei lavori

1922

Inaugurazione ufficiale



STORIA

La storia dell'Alta Accademia ha inizio a **Piobbico** nel lontano **1200**, quando la **Famiglia Brancaleoni** iniziò a dominare la vallata. Furono proprio loro a decidere di costruire un castello, che sarebbe diventato il simbolo del loro potere.

Nel corso dei secoli, il castello subì molte vicissitudini, ma la più famosa di tutte fu senza dubbio l'**assedio del Cardinale Egidio Albornoz nel 1353-57**. Egli riuscì a cacciare i Brancaleoni dal castello, ma risparmiò la struttura, ritenendola troppo importante per essere distrutta.

Dopo molti anni, nel 1573-87, il castello venne ristrutturato in stile rinascimentale e divenne la sede di maghi protetti dal Clero. In quegli anni, la magia prosperava al suo interno, ma con il passare del tempo la decadenza e l'abbandono iniziò a farsi sentire.

Nel 1861, con l'Unità d'Italia, tutti i piccoli "Ministeri" degli Stati Preunitari si trovarono ad avere problemi diplomatici nel trovare sedi politicamente adatte. Fu allora che il Castello Brancaleoni **venne individuato come luogo di riunione ideale**, magicamente potente, in un territorio, quello





ex-vaticano, dalla scarsa tradizione magica e quindi svincolato da ogni legame passato.

Nel 1882 iniziò la costruzione di un'ala del castello, che sarebbe stata destinata a ospitare le riunioni dei Ministeri.

Nel 1888, si tenne la prima riunione ufficiale, dando inizio al procedimento di unificazione.

Nel 1893 nacque l'Alta Accademia Brancaleoni e iniziò il ciclo di lezioni.

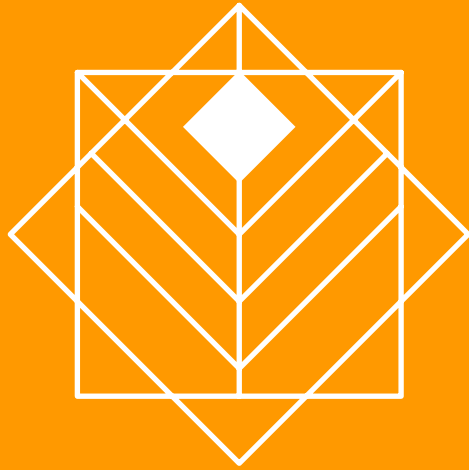
Nel 1915 però, strani avvenimenti costrinsero a lasciare completamente il castello... ma il vero motivo rimase avvolto dalle nebbie del tempo e del mistero e neanche io so darvi più spiegazioni in merito alla faccenda.

Durante la Prima Guerra Mondiale l'edificio rimase pertanto inutilizzato, subendo danni considerevoli dovuti all'abbandono e ai segni della guerra stessa.

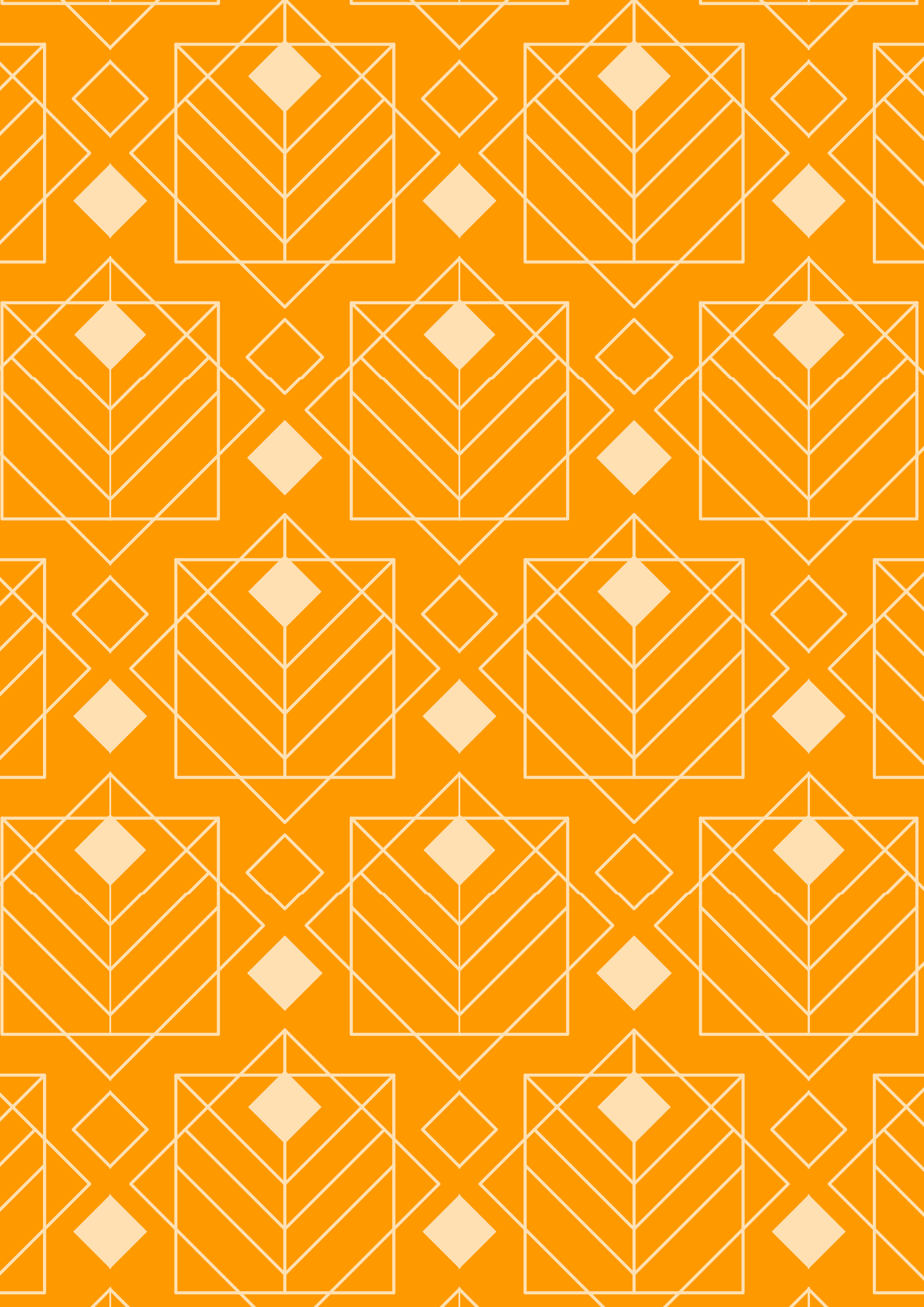
Solo nel 1919, dopo la fine della guerra, il castello fu ripopolato e si rese necessaria una nuova campagna di lavori.

Nel 1921 fu decretata finalmente la fine dei lavori e nell'anno successivo si tenne l'inaugurazione ufficiale del castello, che avrebbe ospitato ancora per molti anni maghi di tutto il mondo.





I 4 ORDINI





LA LEGGENDA DI TRISMEGISTO

*La leggenda racconta che molti secoli fa, un grande mago e filosofo di nome **Ermete Trismegisto** creò degli Ordini per diffondere la sua conoscenza e la sua filosofia tra i maghi e streghe del suo tempo.*

Ermete Trismegisto scrisse numerosi testi che contenevano insegnamenti sulla natura dell'universo e dell'anima e si dice che avesse il potere di trasformare le cose più semplici in qualcosa di più elevato e perfetto, usando solo la sua conoscenza.

*Si racconta anche che Ermete abbia creato **quattro Ordini**, ognuno dei quali rappresentava una fase diversa del processo alchemico.*

*L'**Ordine Nigredo** era il primo e serviva a purificare i maghi dalle loro imperfezioni.*

*L'**Ordine Albedo** era il secondo e insegnava ai maghi come raggiungere la conoscenza più pura.*

*L'**Ordine Citrinitas** era il terzo e aiutava i maghi a raggiungere l'illuminazione e la trasformazione di sé stessi e del mondo che li circonda.*

*Infine l'**Ordine Rubedo** rappresentava la fase finale del processo alchemico, spingendo i maghi a vivere nel fuoco delle loro passioni.*

La creazione di questi Ordini potrebbe essere considerata una

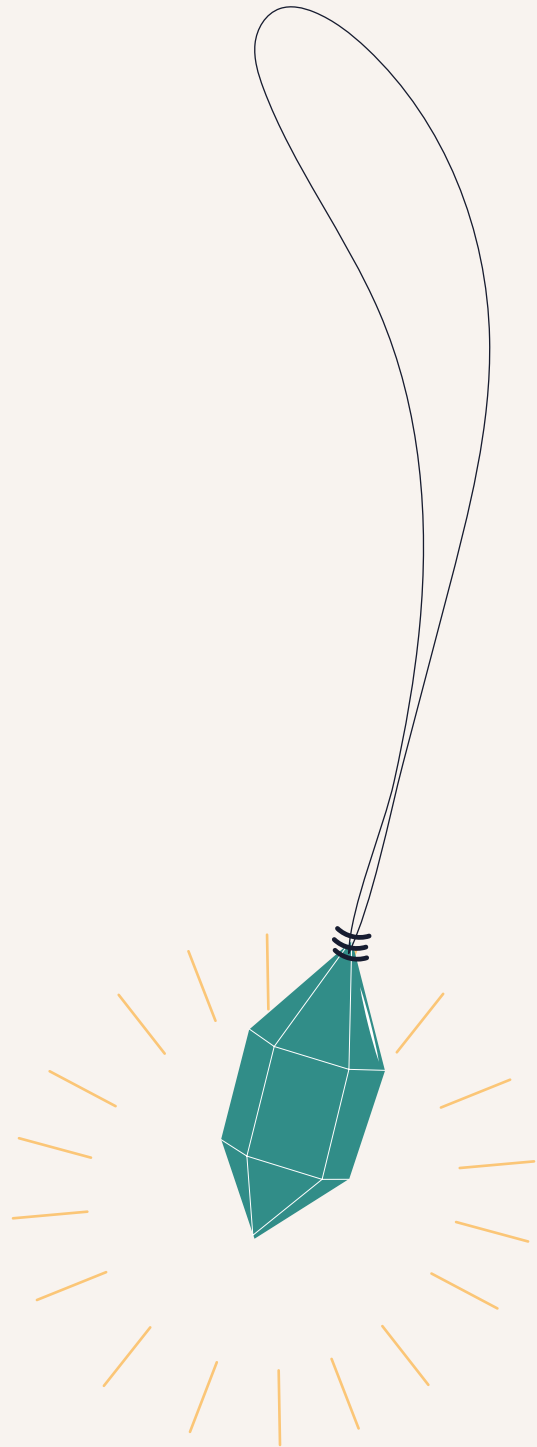


*metafora per la creazione della
Pietra Filosofale.*

*Questa pietra infatti, rappresenta
la **conoscenza completa** e la
trasformazione dell'essere
umano in un essere più elevato.*

*Ma, come per la creazione della
pietra filosofale, anche per
l'ottenimento della conoscenza
alchemica completa, era
necessaria l'unione di tutti gli
Ordini creati.*

*La figura di Ermete Trismegisto
rimane avvolta nel mistero
e nella leggenda, ma i suoi
insegnamenti hanno influenzato
numerosi maghi nel corso
dei secoli, diventando parte
integrante della magia
moderna."*







NIGREDO

Siamo l'ombra che illumina il mondo

Determinazione

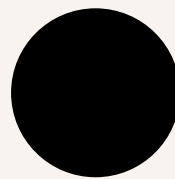
Introspezione

Sacrificio

Simbolo



Colore



NERO - TERRA - NOTTE - INVERNO



L'Ordine del Nigredo rappresenta la parte più oscura dell'esistenza umana, quella che pochi osano affrontare.

I suoi membri sono coloro che hanno il **coraggio** di guardare nei loro abissi interiori e di **lottare** contro le proprie paure più profonde, sapendo che solo così potranno diventare persone migliori, distruggendo parte di se stessi per diventare una versione più "alta" di sé.

Il simbolo dell'Ordine, il corvo, rappresenta la morte e la rinascita, ed è l'emblema perfetto per i membri che riescono ad andare oltre le apparenze.

Questi maghi sono spesso visti come inquietanti e incomprensibili dagli altri, ma questo non li preoccupa affatto. **Sanno che il loro cammino è difficile e che la magia richiede sacrificio e dedizione.** Sono pronti a lottare contro le forze oscure che minacciano il mondo magico, ma anche a guardare dentro di sé e a trovare la luce nella più completa oscurità.

Molti maghi appartenuti all'ordine Nigredo si sono distinti nel corso dei secoli per la loro efficienza in lavori di ricerca strettamente correlati alle arti oscure e all'investigazione criminale; non è infatti raro vedere membri dell'ordine impiegati come consulenti in tali ambiti.



I maghi di quest'ordine sono spesso **solitari** e **indipendenti**, in grado di lavorare da soli e raramente si uniscono ad altri Ordini se non obbligati (cosa che spesso succede). Tuttavia, la solitudine li può portare ad esplorare le parti più oscure della loro anima, e a volte, a divenire troppo ossessionati dal lavoro e dalle loro ricerche.

Tale capacità rispecchia il dualismo del mago, un essere in grado di operare veri e propri miracoli ma solo in seguito ad una continua ed esasperante ricerca... la quale lo rende cosciente di non essere un organismo superiore.

In sintesi:

l'Ordine del Nigredo rappresenta la fase dell'oscurità e della morte, ma è anche la fase necessaria per la creazione. Solo superando le proprie paure e guardando dentro di sé, si può raggiungere la luce e la rinascita.

I membri dell'ordine Nigredo sono guidati da un'ossessione quasi compulsiva del ricercare ciò che è **"sbagliato"** e **"malfunzionante"** nella realtà, al fine di poterlo successivamente **eliminare e sostituire**, sia esso un errore nella preparazione di un elisir, sia un precetto errato e controproducente.





ALBEDO

Puro è il sapere che illumina la mente

Pragmatismo

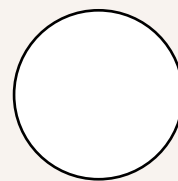
Equilibrio

Idealismo

Simbolo



Colore



BIANCO - ACQUA - ALBA - PRIMAVERA



Gli appartenenti all'ordine Albedo sono i conservatori e rispettosi delle tradizioni, nonché della magia stessa.

Nella fase alchemica della creazione della pietra filosofale, come descritto da Trismegisto, questa è la fase della **purificazione**.

Il loro occhio critico è portato allo studio di ciò che li circonda, ognuno ponendo la propria attenzione nei più svariati interessi personali.

Sono maghi **pianificatori, che sanno pensare a lungo termine e nell'interesse dei tanti piuttosto che per se stessi**, il che li rende persone molto **altruiste**.

Il loro simbolo distintivo è il cigno, simbolo di purezza e di equilibrio, pronti ad analizzare e studiare nuove idee e spogliarle da ogni incertezza, per contribuire ad un mondo fatto di pace ed equità. Per tale motivo tengono particolarmente al rispetto degli alti valori morali, giudicando chi se li dimentica, come sprovveduti o irrispettosi della comunità magica stessa e del prossimo.

Non sono attratti dall'arricchimento meramente personale, ma piuttosto da quello altrui, cercando di essere ottimi **consiglieri** e spingendo le persone a darsi da fare e ad impegnarsi adeguatamente.



Sono maghi molto **pratici**, **precisi** ed **eleganti**, perspicaci nell'analizzare le situazioni e nell'individuare soluzioni ai problemi.

I membri dell'Ordine Albedo sono noti per il loro **pragmatismo**, ma anche per la loro **eleganza**. Tratto che non si limita solamente alla moda e allo stile, ma nella ricerca del "bello" in tutte le sue forme; anche alla loro magia, che spesso è caratterizzata da una raffinatezza e una precisione senza eguali.

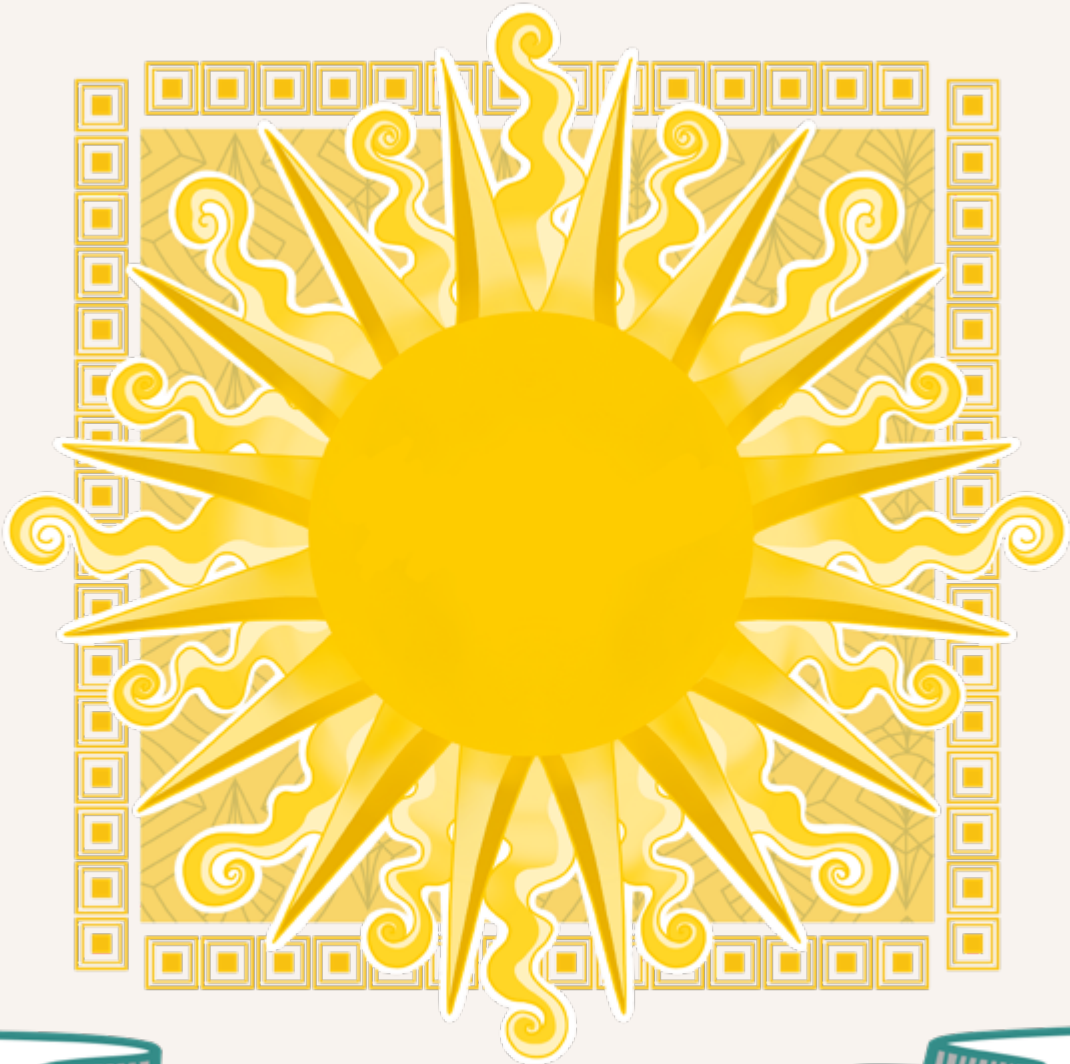
All'interno di una corte potrebbero ricoprire il ruolo di attenti amministratori, essendo abituati a mescolare raffinatezza e attenzione per il dettaglio, riuscendo quindi a trovare una soluzione che possa rendere felici, ad esempio, due parti in disaccordo.

In sintesi:

l'Ordine dell'Albedo rappresenta l'ordine più

conservatore: eleganti, moralisti e precisi. Analizzano le situazioni per cercare soluzioni che portino l'armonia e per raggiungere la giusta purezza. Credono del senso del dovere e molto responsabili.

Particolarmente raffinati e apprezzatori del "bello", che sia la natura, l'arte, un processo o la bellezza di un incantesimo evocato.



CITRINITAS



CITRINITAS

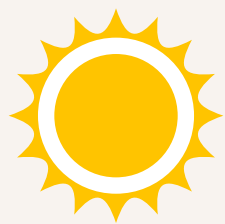
Esplora, sperimenta, trasforma

Curiosità

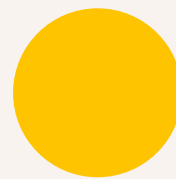
Perfezionismo

Immaginazione

Simbolo



Colore



GIALLO - ARIA - MERIGGIO - ESTATE



Gli appartenenti dell'Ordine Citrinitas sono maghi ossessionati dall'esplorazione della vita. Si dedicano completamente alla ricerca del miglioramento personale attraverso l'assimilazione di nuove conoscenze e l'esperienza diretta del mondo intorno a loro; ossessionati dal perseguire la loro crescita attraverso le emozioni.

Questo li spinge ad abbracciare tutto ciò che il mondo ha da offrire, anche quando questo comporta un rischio o una sfida. **Non importa il costo, ogni sentimento, avventura o conoscenza non farà altro che arricchirli, l'unico limite viene imposto da loro stessi.**

La meditazione e la riflessione sono parte integrante delle loro pratiche quotidiane, per acquisire una comprensione più profonda di sé stessi e trovare il loro posto nel mondo.

Il simbolo del Sole rappresenta il centro dell'universo, la fonte di vita e di energia, ma dall'altro lato della medaglia per i membri dell'Ordine Citrinitas, questo simbolo rappresenta anche la passione per l'ignoto e per il proibito.

L'obiettivo finale è quello di raggiungere la loro piena potenzialità attraverso il **miglioramento continuo** senza



badare al rispetto di leggi ed imposizioni, ma perseguendo unicamente uno scopo.

Questa potenzialità non è un traguardo finale, ma piuttosto un continuo processo di apprendimento e di trasformazione attraverso l'esperienza.

In una corte potrebbero ricoprire il ruolo di ricercatori appassionati, instancabili e pronti a tutto per raggiungere la scoperta... e da esse ripartire ancora, bruciando sempre più tappe sino a raggiungere quella che per loro è la finale.

In sintesi:

Gli appartenenti all'Ordine Citrinitas sono maghi che si dedicano alla ricerca dell'accrescimento personale attraverso la curiosità, la creatività e la ricerca di nuove esperienze.

La loro **ossessione per il miglioramento** li spinge a sperimentare, anche con metodi non convenzionali, e ad approfondire la loro comprensione del mondo e di sé stessi.

N.B. Per decreto della "Congregazione del Sant'Uffizio", l'Ordine viene considerato un Ordine minore, tutti gli appartenenti all'Ordine potranno essere messi sotto osservazione dalla stessa. Inoltre agli appartenenti all'Ordine sarà negato il diritto di voto in decisioni di "alto rango".





RUBEDO

Ardi con passione, rinasci con forza

Carisma

Passione

Grinta

Simbolo



Colore



ROSSO - FUOCO - TRAMONTO - AUTUNNO



Gli appartenenti all'Ordine Rubedo sono maghi e streghe carismatici e dalla forte personalità aggregativa.

Solari ed **entusiasti** quanto basta perché ognuno di noi persegua i propri obiettivi al massimo, incoraggiando ed esortando chiunque abbia un sogno.

Non esitano ad utilizzare ogni mezzo necessario per raggiungere i propri obiettivi. Sanno che la passione e la determinazione sono la chiave per il successo, ma se devono, sanno essere anche spietati e sfruttare gli altri se questo ha il fine di portarli al traguardo.

La Fenice è il loro simbolo, un animale che rappresenta la rinascita e la capacità di superare gli ostacoli, ma anche di distruzione e rabbia.

I membri dell'Ordine Rubedo sono noti per essere dei **leader, in grado di ispirare e motivare gli altri a seguire una causa.** La loro determinazione e il loro coraggio sono contagiosi e spesso ispirano altri a seguirli in battaglia.

Tuttavia, la loro passione a volte può renderli **avventati** e **impetuosi**, facendoli agire d'impulso senza valutare bene le conseguenze delle loro azioni.

Sanno come manipolare le persone per ottenere ciò che



serve e spesso sono rispettati e temuti allo stesso tempo.

Proprio per questo motivo, l'Ordine Rubedo valorizza molto l'**importanza della collaborazione** e del lavoro di squadra, poiché i membri dell'Ordine comprendono che insieme si possono raggiungere risultati maggiori e più duraturi.

Nonostante la loro natura ambivalente, sanno apprezzare le cose belle della vita, come la musica, l'arte e la poesia, rendendoli anche molto romantici e passionali.

Amanti della scoperta, sempre alla ricerca di esperienze che possano arricchire la loro anima e nutrire il loro spirito, il che potrebbe portarli a perdersi negli eccessi in alcuni casi.

Inoltre, sono noti per la loro capacità di affrontare le situazioni più difficili con un sorriso e un'attitudine positiva.

In sintesi:

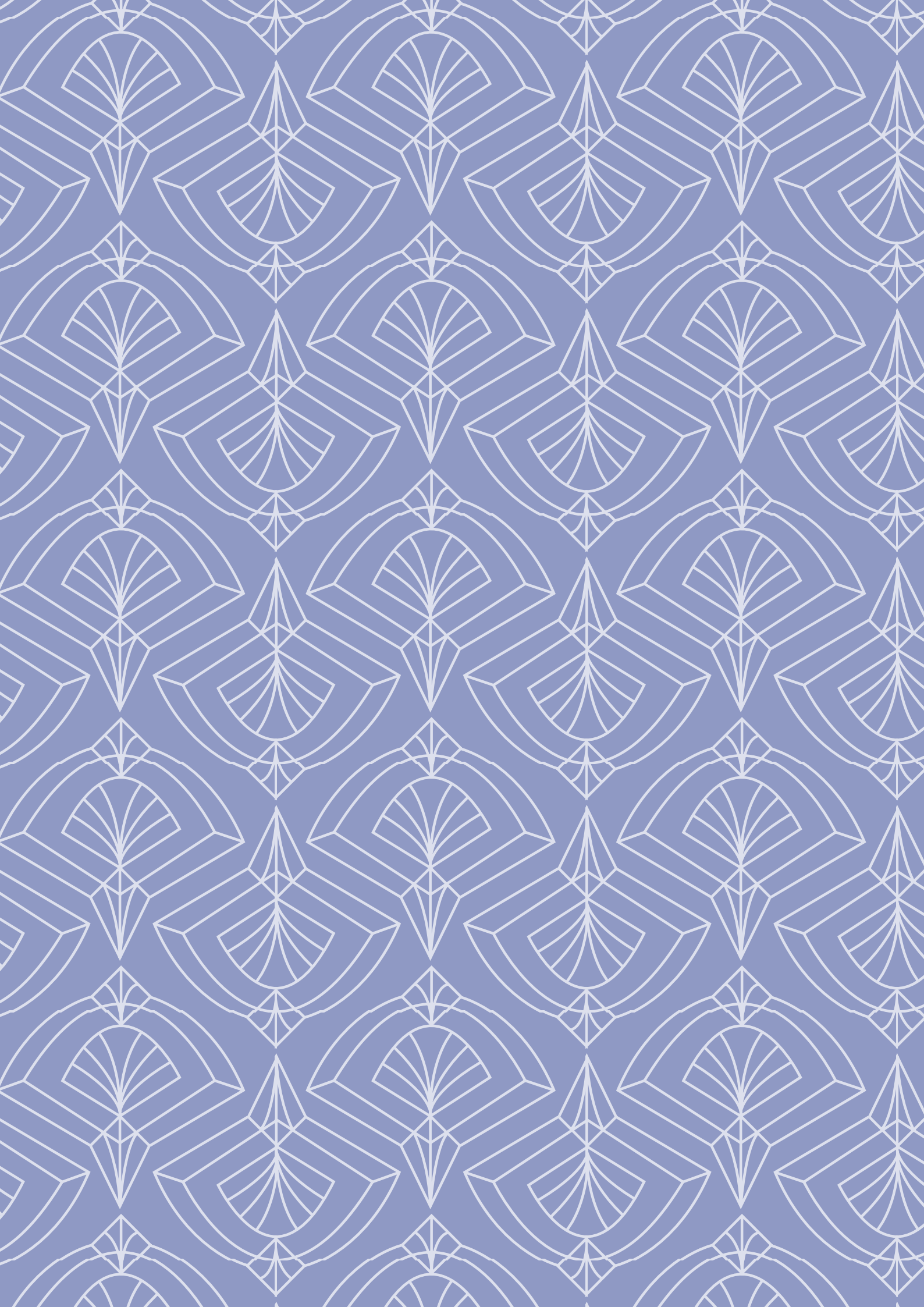
l'Ordine Rubedo rappresenta la fase vitale della Rinascita dalle proprie ceneri. Sono maghi portati al comando, declinando il concetto in accezione sia positiva che

negativa. La passione non è solo un tratto caratteristico, ma un vero e proprio stile di vita .

All'interno di una corte, potrebbero essere dei consiglieri ispiratori o prodi figure di comando.



**CASATE
NOBILIARI**





CASATE

Mio giovane studente, come detto già all'inizio, il mio compito qui è formarti in tutto e per tutto.

Il mondo magico nasconde tanti misteri ancora celati e se vorrai potrai provare a scoprirli, ma di storia ne abbiamo fatta prima del tuo arrivo, eccome!

Ecco perché ora ti parlerò di quelle **famiglie** che nel corso dei decenni si sono **distinte in maniera particolare**, chi per un motivo, chi per un altro, ma ora ci arrivo.

Legenda dei simboli:



STEMMA



MOTTO



ROCCA
DUCALE



CAPO
CASATA



CASATO MONTEFOSCO



Un Leone Dorato in campo Bianco e Rosso



“Col Valore nasciamo, nella Gloria moriamo!”



Castello Di Rivoli (Torino)



Delia Montefosco

Il casato Montefosco, è una famiglia di nobili recentemente ascesi al titolo. Di umili origini, **ha trovato la gloria e la nobiltà nel campo della magia e nella difesa delle terre italiane**. Nel corso dei secoli, hanno guadagnato ricchezza e onori per il loro valore nelle battaglie contro le forze oscure.

Un Montefosco più celebre fu **Sigismondo**, un uomo di buon cuore e animo puro, considerato uno degli eroi più rinomati e un capitano della congrega nominata “Ausonia”, scomparso in situazioni misteriose.

Un Montefosco raramente si separa dalla sua bacchetta e ha una reputazione di **coraggio** e **onore** da difendere. Non certo noti per la loro propensione alle Arti, ben più nota è la loro abilità nel comando e cameratismo.



CASATO SOLEROSSO



Sole rosso su campo nero



“La luce ardente del Destino”



Castel Del Monte (Puglia)



Riccardo Remedio Solerosso

La famiglia Solerosso, una casata nobile di rara bellezza e talento, si distingue per la loro **passione per le arti e l'amore per una vita lussuosa**.

Affrontano la politica e il combattimento come una forma di intrattenimento, trovando piacere nel gioco di potere e nella maestria del combattimento.

Guidati dall'**eleganza** e dalla **determinazione**, i Solerosso abbracciano la bellezza in ogni sua forma e si dedicano a creare un mondo di splendore e fascino.

Poco altro c'è da dire, tutto ciò che può essere considerato di piacere all'intelletto e artistico alla vista, è per un membro della famiglia motivo di grande interesse.



CASATO TORRENERA



Torre Nera in campo viola



“Stana & Schianta”



Villa Spada (Bologna)



Jago Torrenera

I Torrenera, una famiglia dai trascorsi burrascosi che portano con sé una novità recente: il **sangue blu**.

Nonostante il loro status nobile sia solo sulla carta, la storia violenta del defunto capocasata **Jacopo**, soldato e avventuriero, si fa sentire.

I Torrenera sono più una congrega di **uomini d'azione** che una famiglia nobile, senza autentici legami di sangue, acquisendo “parenti” delle più svariate e discutibili origini.

La famiglia Torrenera è un'ombra dell'aristocrazia, un'assemblea di individui pronti all'azione, che perpetuano la loro eredità di durezza e avventura.



CASATO ISELDI



Stella a sei punte su campo Viola



“La Conoscenza è Virtù”



Palazzo Foscarini (Venezia)



Tarquinio Iseldi

La Famiglia Iseldi, dalle antiche origini, emerse come **produttori di bacchette magiche** e **gioielli** nella misteriosa città di Venezia.

La loro tradizione secolare nella lavorazione artigianale e la passione per la magia li hanno resi pionieri e innovatori nel campo delle **arti arcane**, brevettando persino il rituale per la creazione dell'Animagus Hybridus .

Come detta il loro motto, gli Iseldi hanno sempre privilegiato la conoscenza. Tuttavia, con l'avvento della Congregazione del Sant'Uffizio e il legame del Casato con l'Ordine Citrinitas, la famiglia ha perso gran parte del suo potere politico.

Il vecchio **Tarquinio Iseldi**, il capocasata, è ormai in una condizione di fragilità mentale e una successione imminente è molto probabile.



CASATO MIRANDOLA



Alloro Argento in campo verde



“Dalla Saggezza Virtù, dalla Virtù Doverè!”



Villa Lucia (Napoli)



Cesare Marzio Mirandola

I Mirandola, una famiglia dalle radici profonde nella storia napoletana, si distinguono per la loro **severità** e **tradizionalismo**.

Sono persone rispettose e snob, che si aggrappano fermamente a un'etica conservatrice cavalleresca.

Abili politici, tutti i membri della famiglia sono uniti nel dedicarsi con zelo alle loro responsabilità comuni.

La loro presenza è un **simbolo di stabilità e prestigio** nella società napoletana, mentre la loro riservatezza alimenta un alone di mistero intorno a loro.

La Famiglia Mirandola incarna il connubio tra l'**onore**, la **saggezza** e la **determinazione**, che continua a rendere il loro nome rispettato e temuto nella regione.



CASATO COLONNA



Nave argentea su sfondo azzurro



“Seminare oggi per raccogliere domani”



Villa Paradiso (Messina)



Isabella Colonna

La famiglia Colonna, originariamente di umili origini Messinesi, si distinse per la loro spietata **abilità negli affari**, che presto li portò ad accumulare una considerevole fortuna.

Questo tesoro diventò la base per una carriera imparabile, garantendo alla famiglia una costante crescita di prestigio, potere e ricchezza. Mentre acquistavano influenza, la loro ascesa non mancò di suscitare il disappunto delle antiche casate.

Dopo la recente morte del capocasata, la dinastia passò nelle mani della brillante e implacabile duchessa **Isabella Colonna**. Considerata il simbolo del potere femminile, è famosa per la sua cinica determinazione e spietata **ambizione**. Con la sua **fermezza**, governa il Casato con mano ferrea, assicurandosi che l'eredità della famiglia sia preservata e che il loro dominio continui indiscusso.



ARALDI

L'ultima figura di cui voglio parlarvi, sono gli **Araldi**, maghi e streghe spesso nobili, **incaricate di controllare e guidare i membri dei quattro Ordini all'interno delle Accademie.**

Ciascun Ordine all'interno dell'Accademia è rappresentato da un nobile e influente Araldo, una figura rispettata in tutta la comunità scolastica.

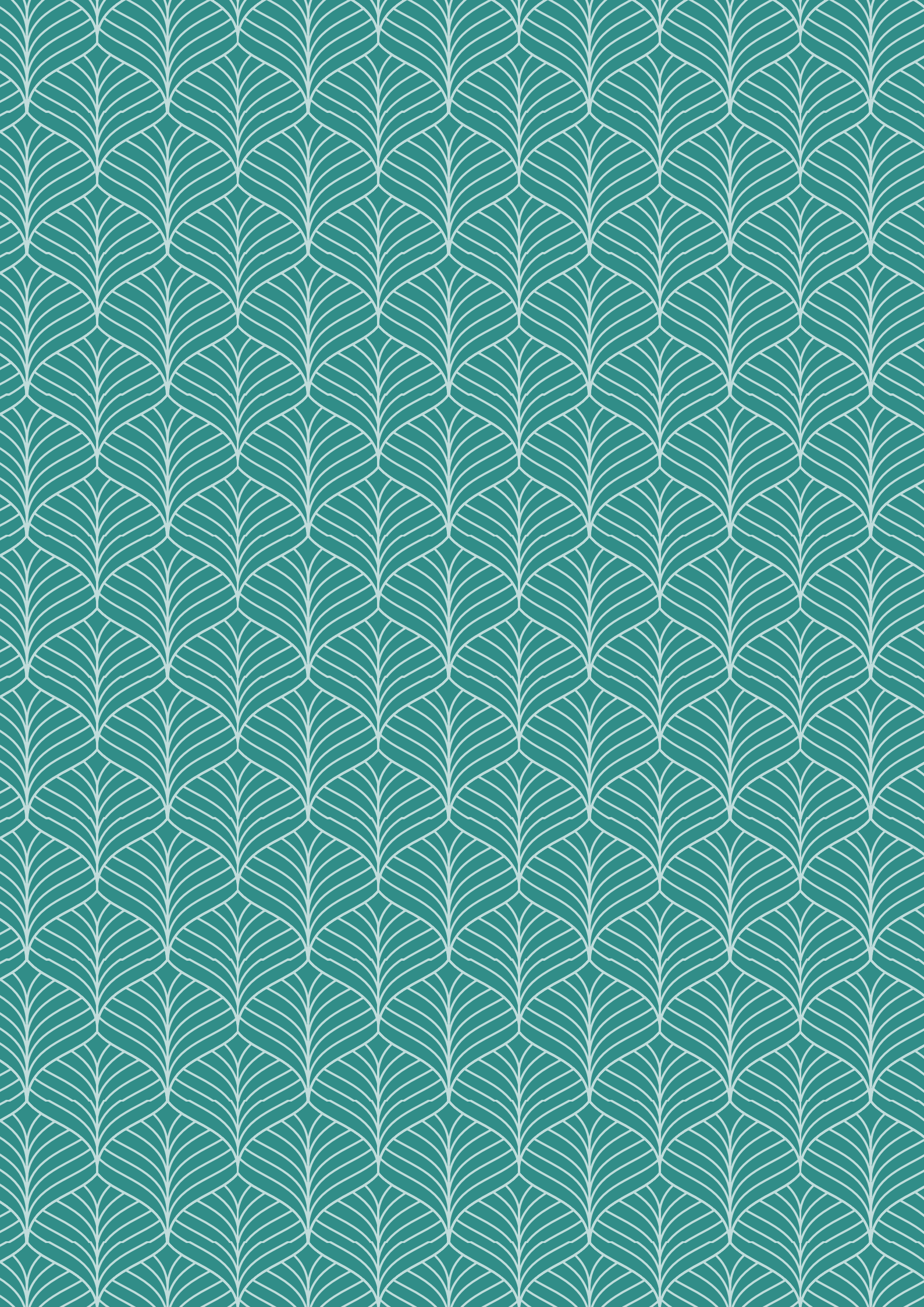
Queste quattro entità, come guide e guardiani dei loro rispettivi Ordini, hanno il compito di **guidare i loro membri nella competizione all'interno dell'Alta Accademia**

Brancaleoni: sia che si tratti di sfide magiche, enigmi da risolvere o prove di abilità, gli Araldi dovranno garantire l'integrità delle competizioni e l'adeguato rispetto delle regole.

In qualità di autorità, sono tenuti anche a **vigilare sui comportamenti che vanno contro il regolamento della scuola** e a giudicare gli atti di indisciplina, determinando le opportune punizioni per i membri del proprio ordine, in accordo con gli altri Araldi se la situazione lo richiede.



**STORIA DELLA
MAGIA ITALIANA**





SITUAZIONE ATTUALE

Uno dei fatti che nell'epoca moderna ha destato più scalpore, rimane sicuramente la **caduta dell'Ordine Citrinitas** oramai relegato a "Ordine minore", in rapporto agli altri conosciuti.

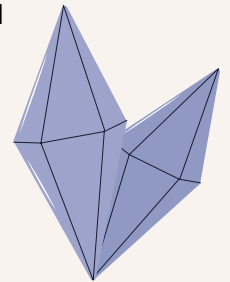
Come si è arrivato a questo?

Il punto di svolta effettivamente è alquanto recente e tuttora docenti di "Storia dei Disincanti", cercano di capire le varie motivazioni dietro ai fatti che andremo a narrare.

Durante lo scorrere della storia alcuni maghi decisero di unirsi alle vite dei Disincanti camminando lungo la linea sottile della leggenda e il misticismo, diventando figure degne di ammirazione o tuttora temuti.

Non sempre i vari Ministeri della magia videro di buon occhio la cosa, con il timore giustificato che qualche Disincanto scoprisse più del dovuto, con il senno di poi.

Il primo tassello da inserire nel distanziamento fra noi e i Disincanti, come protagonista delle nostre vicende ha un certo "Conte di Cagliostro", un nome sicuramente altisonante. Siamo alla metà del '700 e sia il mondo magico che quello





Disincanto è **ammaliato dalle doti di quest'uomo**, un vero sperimentatore e conoscitore della magia. Così desideroso di emozioni da avventurarsi persino nelle corti dei regnanti "senza magia".

La sua fama ebbe vita relativamente breve, nel 1785 due malintenzionati citarono come complice del furto di una collana, il Conte di Cagliostro, ma con somma sorpresa di tutti Noi, **a presentarsi fu un'altra persona, asserendo di essere il Conte**, pronto a confessare ogni diceria che l'accusa e l'inquisizione avessero in serbo per lui.

Con il senno di poi siamo in grado di dare un nome all'impostore. Un certo **Giuseppe Balsamo**, forse un Sangue Vile, ma sicuramente un nome portatore di sventure.

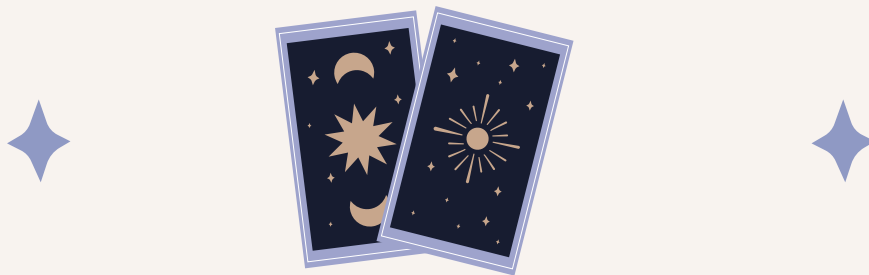
Durante il processo mise alla berlina tutti noi, screditando Cagliostro, i suoi metodi e i suoi portenti. In tanti pensarono ad un calunniatore in combutta con qualche sobillatore, ma non abbiamo prove in merito. **Sappiamo solamente che questa deposizione costò a Balsamo un anno di prigionia e nessun altro privilegio a quanto pare.**

Ma oramai Papa Pio VI gli stava con il fiato sul collo e nel 1789 venne accusato con una sequela di accuse diffamatorie



e portato a morire nella prigione di San Leo.

Il Ministero e tutti gli studiosi di magia si domandarono quindi che fine avesse fatto il vero Conte di Cagliostro, a nulla valsero incantesimi d'individuazione, gufi o altro. In quanto la sua scomparsa e le sue motivazioni, rimangono per noi studiosi ancora un mistero, consci oramai che, dopo il tempo passato, ben poche risposte ci attendono.



Quegli anni furono un periodo molto complesso per noi maghi, anche perché per la prima volta dopo tanti anni emerse **un nome** in grado di far tremare i sogni nella notte dei bambini.

Un'altra storia poco felice, dopo quella di Cagliostro...

Siamo attorno alla **fine del 1700** e per la prima volta volta si comincia ad attestare la presenza di un'entità autoproclamatasi "**Serpico**", **un nome sconosciuto allora, ma di cui tutt'ora sentiamo l'eco.**

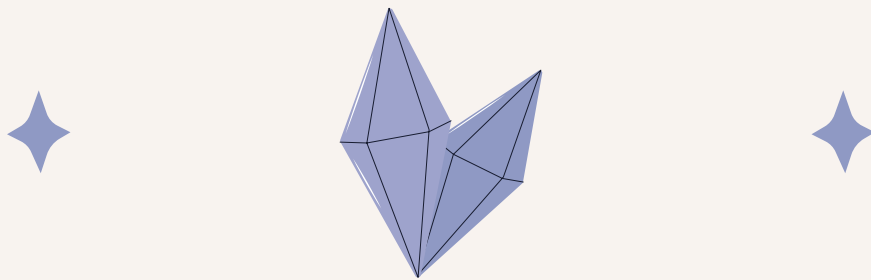




In centro Italia nacque una delle prime congregazioni legate a questo mago, nessuno sembrava essere riuscito ad osservarne il volto, ne tanto meno a capire chi fosse realmente: “**Non serve un volto per raffigurare un’idea**”, questo è tutto quello che i suoi seguaci dovevano sapere di fronte a quel volto mascherato.

Il mistero sfociò in leggende di dubbio gusto, in cui si millantava che parte del suo potere fosse derivato da un “patto con il Diavolo”.

Ai giorni d’oggi ci rifiutiamo di credere che certe fandonie possano avere alcun fondamento, ma alcuni maghi dicono che questa diceria abbia una qualche interpretazione di fondo, forse legata al suo Ordine di appartenenza.



Così come dal nulla apparve, in breve tempo tempo riuscì a stravolgere la nostra nazione.

Il mondo disincanto venne stravolto da un’intensa rivoluzione che dalla Francia arrivò fino in Italia e fino a



Roma. Nella discesa in Italia da parte dei francesi, si nota l'intervento in battaglia di Serpico e i suoi uomini in quanto trascinarono l'avanzata dell'esercito fino al Vaticano.

Durante la conquista della città inutile fu la resistenza dei Disincanti e dei maghi al servizio del Pontefice, il conteggio delle vittime rimane tuttora sconosciuto. Lo scontro imperversò a lungo fino ad arrivare alla cattura di Papa Pio VI, per poi essere condotto in Francia dove trovò la morte.

Questo intervento così massiccio nel mondo Disincanto, fu il vero spartiacque all'interno della nostra storia.

Venne emesso un mandato di cattura per Serpico

accusato di eccidio nei confronti dei Disincanti, Infrazione aggravata dello Statuto di Segretezza (ci vollero giorni e tutte le forze congiunte dei ministeri per obliuare le persone coinvolte negli scontri NDR) e colpevole di aver piegato le ideologie Citrine, per creare un Ordine parallelo "dai discutibili connotati etici".

Ma di Serpico se ne persero le tracce se non in qualche altra occasione.



A questo punto era impensabile credere che il tutto si sarebbe potuto risolvere in maniera semplice. Le alte sfere del Vaticano sapevano quel che accadeva lontano dalla vista dei Disincanti, ma vi è sempre stato un tacito accordo in nome dell'equilibrio. Addirittura alcune famiglie di maghi da generazioni, potevano vantare una collaborazione secolare.

Ma in quel momento di crisi l'equilibrio venne meno, i Ministeri in comune accordo tesero un segno di pace verso il Vaticano, nel tentativo di colmare tutte quelle perdite e per dissipare le dicerie che cominciavano ad aggirarsi su di una magia pericolosa e mal controllata.

Nacque quindi la **Congregazione del Santo Uffizio** e le loro **Sancta Manus**, organi atti a collaborare con i Ministeri per indagare e combattere i casi di magia oscura e abuso nei confronti dei Disincanti.

Come accennato all'inizio del capitolo, in questo attentato, vista la massiccia implicazione dell'Ordine Citrinitas, venne presa una decisione drastica dalla Congregazione in appoggio ai Ministeri come monito per tutti:

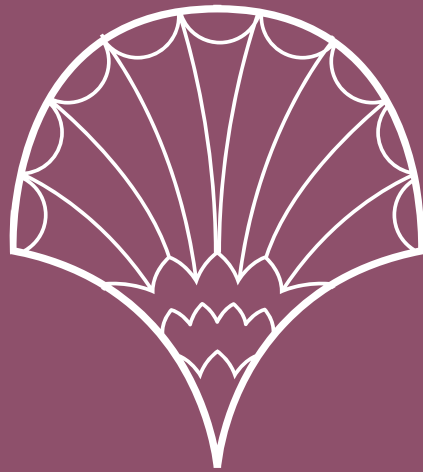


*“...L’Ordine Citrinitas, già considerato un elemento pericoloso, è stato ufficialmente dichiarato **non idoneo** alla guida dei maghi, vedendosi **revocato il ruolo di “Alto Ordine”**. Tutti i ministeri congiunti hanno votato all’unanimità per questa decisione, **escludendo Citrinitas dal diritto di voto in decisioni di altro rango**”*

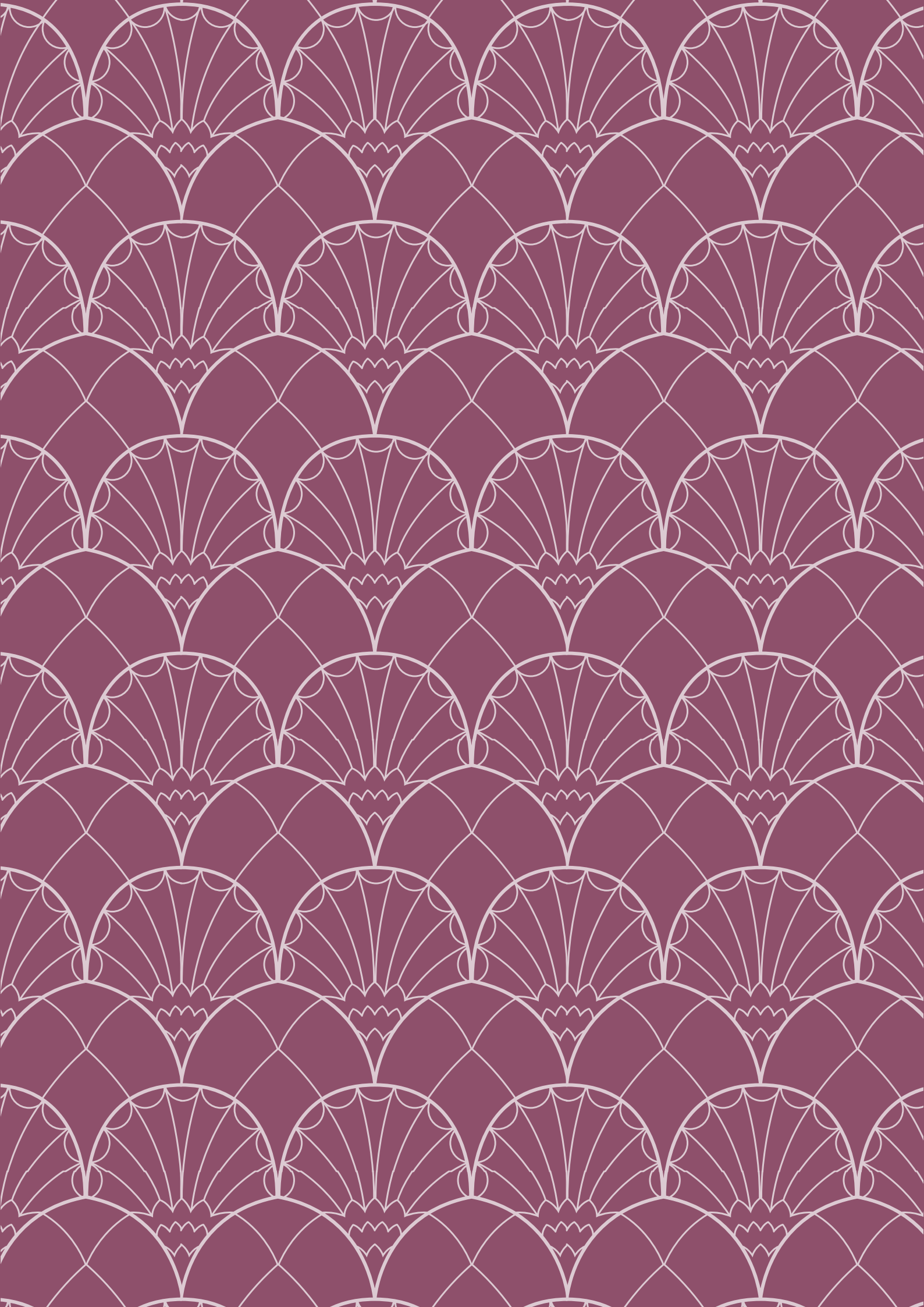
Tuttavia, data l’assenza di potere, atto a sciogliere l’Ordine, si decise quindi di mantenerlo in osservazione, con il timore che altri membri potessero prendere vie non concesse dalla morale umana.

Questa vicenda ha rappresentato un duro colpo per tutti i membri dell’Ordine, che ha dovuto fare i conti con la presenza di elementi pericolosi all’interno delle sue stesse mura.

Tutt’ora portiamo con noi gli strascichi di queste gesta. Spesso chi in età adulta rimane fedele alle ideologie Citrine, viene accolto con un certo riserbo, perché, nonostante tutto, gli ideali dell’Ordine potrebbero essere ancora forti in lui, questo potrebbe essere un bene come un male, ma in pochi hanno il coraggio di rischiare una simile scommessa.



COME CREARE UN PERSONAGGIO





SCEGLIERE I VESTITI

Per partecipare a Venerem, è fondamentale indossare un abito che sia appropriato per l'evento e il più realistico possibile. Puoi confezionarlo tu stesso, chiedere aiuto alla nonna o alla sorella sarta, oppure acquistarlo da qualsiasi fonte preferisci.

FONTI DI ISPIRAZIONE

Per ottenere spunti sullo stile e l'atmosfera degli abiti nel Mondo Magico, puoi prendere ispirazione dai romanzi della saga di Harry Potter, così come dal film "Animali Fantastici e Dove Trovarli".

Sappi però che la nostra ambientazione si svolge attorno agli anni '20 in Italia, quindi è probabile che molti maghi non seguano la moda dei Disincanti, ma sicuramente alcuni si sono lasciati influenzare. La scelta è tua!

Tuttavia, tieni presente queste semplici regole:



Non si tratta di un cosplay! Il nostro mondo di gioco si ispira liberamente, ma **NON è la saga di Harry Potter**. Pur essendo una buona fonte di ispirazione, cerca di **non copiare** i costumi della



saga, in modo che le caratteristiche e le sfumature del tuo personaggio NON siano erroneamente associate a un attore cinematografico più famoso.



Fatti ispirare dagli abiti storici, sia medievali che degli anni '20, ma cerca di dare un tocco personale. Puoi aggiungere un dettaglio unico, come una piuma, un tipo di tessuto o una particolare forma di giacca, applicandolo su un abito dal taglio più moderno.

Poni le domande giuste: cosa il tuo costume comunica sul tuo personaggio? Suggerisce che sia socievole, affabile, divertente o piuttosto austero e severo? Cerca di comunicare attraverso le forme e i colori.

Se il tuo personaggio è un oscuro mago con una reputazione sinistra, è normale che tu scelga tonalità scure, ma attenzione a non cadere nell'eccesso e sembrare il signore dei vampiri! Quello è un altro tipo di gioco.

L'importante è che il tuo abito ti faccia sentire a tuo agio e ti aiuti a immergerti appieno!

Lasciati guidare dalla creatività e rendi il tuo personaggio unico nel suo genere!



SCRIVERE LA PROPRIA STORIA

Questa storia del tuo personaggio viene più comunemente chiamata "Background". Che cosa è?

È un testo che spiega le origini del tuo personaggio: da dove viene, famiglia, amici, esperienze, carattere etc... e tutto quello che hai voglia di approfondire.

Rispondiamo anche ad un'altra domanda: **MA SERVE?**

Sì! Per due motivi!



Il primo è che il Background servirà a te giocatore per delineare meglio il tuo mago o strega, e ti aiuterà molto nell'interpretazione dello stesso.



Mentre il secondo è perché esso è indispensabile allo staff per capire se il tuo personaggio sarà coerente con l'ambientazione Venerem, ma non solo: sapere la tua storia potrà creare degli ottimi spunti per delle storie "in gioco".



Ecco invece la domanda che tutti vi state facendo:

HOGWARTS? HARRY POTTER? SILENTE? COME FUNZIONA?

Il nostro gioco è ambientato nel mondo magico degli anni '20, più specifico nell'Italia del 1922.

Le altre scuole e accademie più conosciute dai fan esistono e si trovano nei rispettivi luoghi sparse per il mondo.

Hogwarts esiste, ma difficilmente un mago della Tradizione Insulare verrebbe a studiare in Italia.

Anche i più celebri personaggi in questo momento stanno conducendo le loro vite chissà dove.

Magari il tuo personaggio ne ha sentito parlare, del resto anche i giornali sanno riportare notizie dall'estero, e per quanto sia divertente vedere Silente passeggiare per i corridoi dell'Accademia, **ti chiediamo di creare un tuo personaggio originale.**





FONTI DI ISPIRAZIONE

Italia anni 20, perciò il tuo personaggio potrà venire da qualsiasi parte dello stivale.

Considera questa Accademia come se fosse un'università e tu uno studente fuori sede.

A livello storico, se siete interessati e volete essere minuziosi, nessuna spiegazione sarà più completa di Wikipedia, senza che sto qui ad annoiarvi inutilmente.

INFORMAZIONI INDISPENSABILI

Ci sono sicuramente delle nozioni che sono più importanti di altre, come il **Nome** e **Cognome**, l'**Ordine** di appartenenza e cosa pensate del mondo magico.

Se volete poi condire meglio il vostro piatto, potete aggiungere i vostri legami, da dove venite e come avete vissuto fino ad ora...

Quale è stato il risultato del vostro Magnus Opus? Siete sempre stati decisi verso una strada o avete cambiato in corso d'opera?

Come sono stati i vostri studi?

Che cosa vi ha spinto ad iscriversi all'Alta Accademia Brancaleoni?



ACCESSORI

Oltre ai vestiti ed oggetti personali, vi chiediamo di venire muniti di un **piccolo drappo di stoffa** del colore del vostro Ordine di appartenenza da appuntare con una spilla a balia sul lato destro del petto.

Questo con il fine di riconoscere a quale Ordine siete iscritti, utile quando si viene radunati, o vengono assegnati dei specifici compiti.

ISCRIZIONE ALL'ACCADEMIA

Per poter accedere all'Accademia avrete bisogno di un **invito ufficiale** da parte del Magnifico Rettore Cagliostro, da presentare al momento del **primo ingresso**.

Una volta varcati i cancelli, sarete in tutto e per tutto, registrati nel libro studenti.

Questo invito vi verrà inviato per **Posta** non appena il Rettore e i suoi collaboratori avranno esaminato la vostra domanda di iscrizione!



GIOCARRE UN NOBILE

Nella nostra ambientazione, presentiamo alcune casate nobiliari come esempi del fascino e del prestigio che permeano il regno.

Tuttavia, sappiamo che la vostra creatività può portare a nuove ed affascinanti casate.

Per coloro che desiderano proporre di loro invenzione (o utilizzare quelle descritte qui), vi chiediamo gentilmente di ottenere l'**autorizzazione dallo staff**, in modo da garantire l'armonia con l'ambientazione generale.

Se desiderate far parte di queste casate, dovrete mostrarci il vostro impegno nel rappresentare l'eleganza e lo stile delle vostre famiglie. Vi invitiamo a **condividere una foto** del vostro costume con noi, in modo da poter valutare se sia in sintonia con l'atmosfera del regno.

Ovviamente non è obbligatorio interpretare un nobile, anzi! Ogni storia che vorrete raccontarci è ben accetta.

NB: ad un alto numero di richieste di gioco di un nobile, lo staff si riserva di apporre un limite se necessario.



RECITARE UN PERSONAGGIO

Venerem è stato creato per immergerti completamente in un'ambientazione magica straordinaria. L'obiettivo principale è quello di interpretare il personaggio che hai scelto in modo **autentico, permettendoti di vivere le sue emozioni e le sue avventure come se fossero tue.**

Insieme agli altri partecipanti, sarai chiamato a creare una storia avvincente e indimenticabile, sfruttando tutta la tua passione nel personaggio che impersoni.

Ricorda che in questo gioco non c'è una "vittoria" tradizionale, ma l'importante è l'esperienza di interpretazione e l'arricchimento della trama, tua e di tutti i tuoi compagni.

Durante l'evento, ti incoraggiamo a **pensare, parlare e agire** come un vero mago o la vera strega che stai interpretando, donando a te stesso e agli altri giocatori un ricordo magico.



E' LA BACCHETTA CHE SCEGLIE IL MAGO?

Beh si, se te lo chiedono durante l'evento, ma comunque qualcuno la dovrà pur scegliere!

Non ci sono particolari restrizioni in merito, potete abbellire e personalizzare la vostra bacchetta come più vi aggrada.

Poche cose che ti chiediamo:

★ Lunghezza: fra i 20cm e i 40cm circa. Non è una regola fiscale, l'importante è non avere una bacchetta smisurata. Oltre che poco pratica da maneggiare, potrebbe essere anche un po' pericolosa.

★ Personalizzazione: qui potete dar sfogo alla vostra più completa creatività. Gemme, nastri, pendenti, quello che vi aggrada!

★ Unica restrizione: niente bacchette famose di trama... la Bacchetta di Sambuco per intenderci.



DOVE SONO LE MIE ABILITÀ MAGICHE

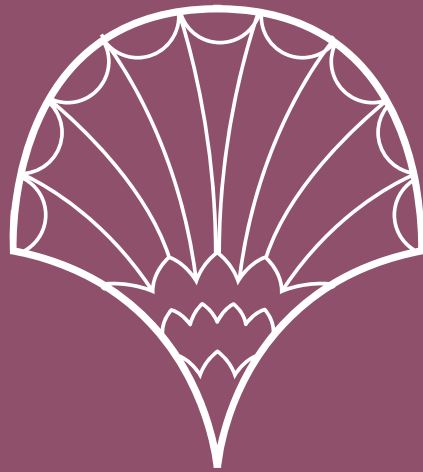
Che scuola di magia sarebbe senza incantesimi!

Come un classico studente universitario, imparerai a destraggiarti fra incantesimi, pozioni, pergamene e tanto altro. Ciò che imparerai ti formerà come mago o strega e ti permetterà di rendere più avanzata la tua magia.

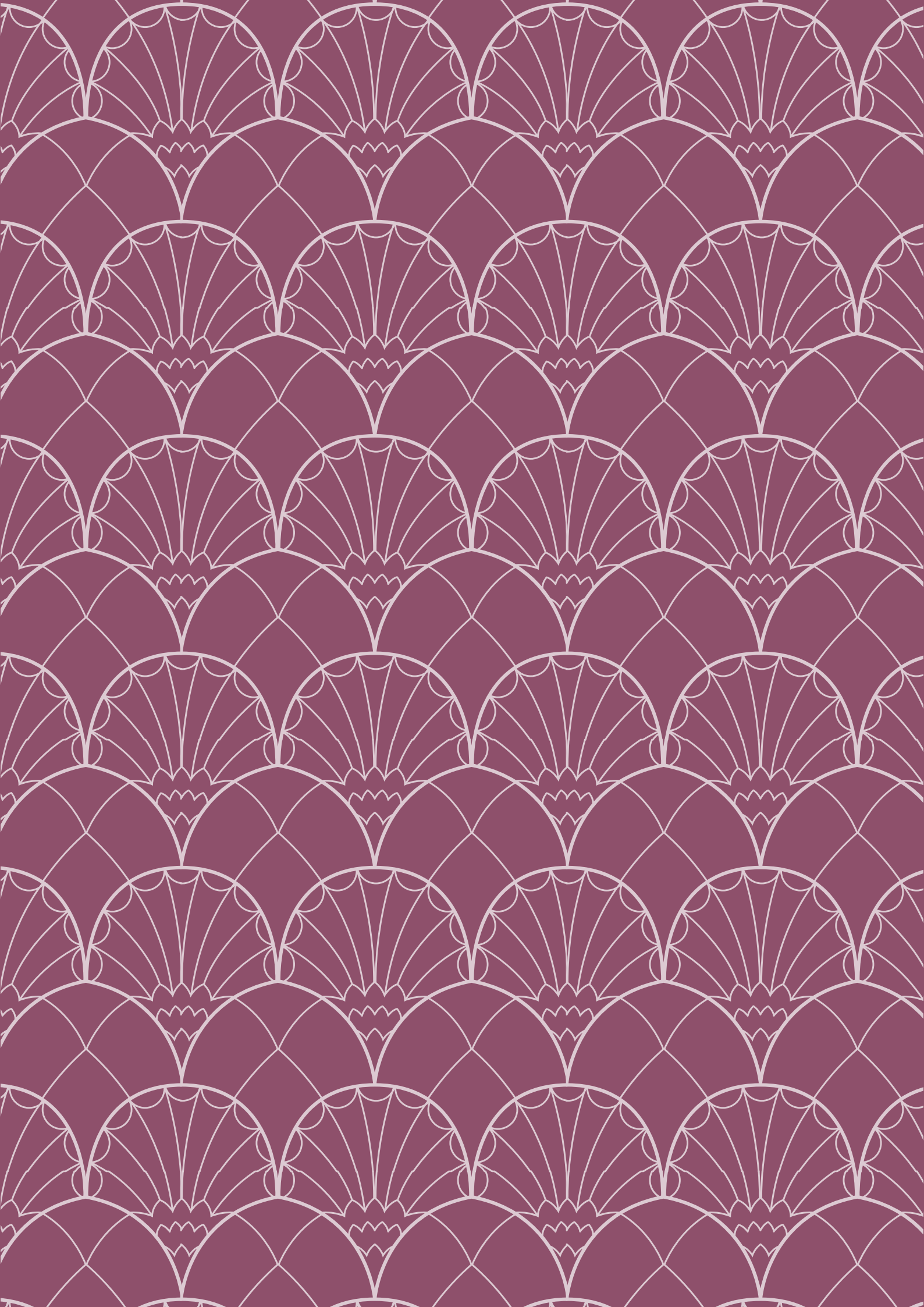
Quello che il tuo personaggio sarà il grado di fare, dipenderà dalle abilità che acquisterai dal nostro regolamento (che troverai nel successivo capitolo).

Alla creazione di un nuovo personaggio e ad ogni evento a cui parteciperai, ti verranno assegnati dei **Punti Esperienza** che potrai spendere per acquistare queste abilità.

Ma tranquillo! Troverai queste informazioni le trovi nel capitolo successivo!



REGOLAMENTO ABILITÀ





Benvenuti nel regolamento di Venerem!

Qui troverete tutte le abilità e le modalità per creare la scheda del vostro personaggio e le regole fondamentali per vivere al meglio l'esperienza del gioco di ruolo dal vivo.

Questo manuale comprende le **abilità base** che si possono acquistare sia alla creazione che durante la crescita del vostro personaggio.

Un ulteriore capitolo (che verrà pubblicato in seguito) riguarderà invece le **abilità avanzate**, ovvero delle capacità ed incantesimi che potranno essere imparati solo tramite le lezioni dei Professori e comunque durante le esperienze in gioco.

Tutte le abilità e gli Incantesimi, siano essi base o avanzati, andranno comunque acquistati tramite la spesa dei **Punti Esperienza** accumulati dal giocatore e se ne rispetta i requisiti.





SOMMARIETTO

CODICI, GLIFI E CHIAMATE	98
Legenda	100
Glifi	101
Chiamate del gioco	103
Codici gestuali e visivi	106
ROLEPLAY	108
BACCHETTE	112
BONUS ORDINE	114
COMBATTIMENTO	116
Iniziare un combattimento	116
Sicurezza nei combattimenti	116
Eeguire un Incantesimo	118
E se ho perso la mia bacchetta?	120
Limiti degli Incantesimi	121
Difesa	121
Parata	122
Resistenza di un mago o strega	123
Le 4 forme	123



COMBATTIMENTO CON CREATURE MAGICHE	127
CREAZIONE SCHEDA PERSONAGGIO	130
Punti Esperienza	131
MAGIE	132
INCANTESIMI	140
LEZIONI AVANZATE	146





CODICI, GLIFI E CHIAMATE

LEGENDA

In molti casi, leggerete all'interno delle pagine del Regolamento parole come PX, PF, che nella lingua Italiana non hanno significato, ma che è utile conoscere in quanto se ne fa spesso uso nelle pagine seguenti. Per lo più sono abbreviazioni atte a snellire e rendere più facilmente consultabile tutto il Regolamento.

PF - PUNTI FERITA: sono l'effettivo ammontare dei danni che un personaggio può ricevere se non indossa alcuna protezione;

PX - PUNTI ESPERIENZA: permettono al giocatore di acquistare abilità dal Regolamento Abilità;

PG - PERSONAGGIO GIOCANTE: indica in linea di massima tutti i partecipanti dell'evento che interpretano studenti e non solo;

PNG - PERSONAGGIO NON GIOCANTE: indica tutti quei personaggi in gioco che permettono la realizzazione dell'evento e sono in genere composti dai membri dello staff ed altri giocatori più esperti.

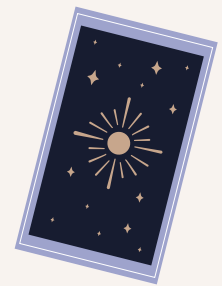


All'interno del gioco potrebbero interpretare membri del corpo studentesco o perfino creature magiche e nemici che potreste ritrovarvi ad affrontare.

Se aveste bisogno di informazioni o chiarimenti avrete loro come punto di riferimento.

★ GLIFI

Un glifo è un elemento In Game che permette ad occhio nudo di distinguere un oggetto con rilevanza di gioco; un oggetto senza glifo è privo di qualsiasi potere.



TIPOLOGIE DI GLIFI

Oggetto Incantato: un qualsiasi oggetto con particolari poteri di origine magica creati con specifiche abilità avanzate.

La mancanza del cartellino su di un oggetto con poteri specifici, **ne impedisce l'utilizzo.**

Ciascun oggetto particolare dotato di qualità rilevanti ai fini di gioco deve necessariamente essere accompagnato da uno di questi.

È possibile leggere le informazioni riportate sul cartellino e capirne



quindi i poteri ed effetto. Potrebbero però esserci oggetti che riportano la dicitura **“necessità di utilizzare abilità”** che significa che potranno essere compresi solo da chi possiede l’abilità richiesta come riportato sul cartellino.

Incantesimi maggiori: questa tipologia di Glifi racchiude una serie di Incantesimi avanzati che richiedono particolare sforzo per il loro utilizzo, il mago che li possiede dovrà strapparli durante il suo utilizzo come parte integrante della formula dell’incantesimo.

NOTA BENE: È severamente vietato gettare a terra i cartellini utilizzati. Una volta applicato lo “strappo” è necessario conservarli per poi disfarsene negli appositi contenitori.



Sostanze Alchemiche: racchiudono tutte le Pozioni, i Veleni e gli Estratti che possono essere creati durante il gioco. Questi glifi andranno legati alla relativa fiala o boccetta.

Per utilizzare questi oggetti basterà compiere il gesto di bere e poi strappare il cartellino **SENZA VERAMENTE ASSUMERE IL LIQUIDO AL SUO INTERNO**. Una fiala, anche se con del liquido, non avrà alcun valore senza il relativo glifo.

NOTA BENE: È severamente vietato gettare a terra i cartellini utilizzati. Una volta applicato lo “strappo” è necessario conservarli per poi disfarsene negli appositi contenitori.



Reagenti: i Reagenti comprendono tutti i materiali utili per la creazione di oggetti e sono contraddistinti dallo specifico cartellino.

Una volta consumati per la creazione del relativo oggetto **non andranno strappati**, ma consegnati (Fuori gioco - vedi capitolo successivo) ad uno degli Insegnanti o ad uno dei Master di gioco presenti nelle vicinanze.

Extra: Potresti imbatterti in Glifi che non rientrano in nessuna di queste categorie, ma che avranno comunque i dati necessari per permetterti di identificarli o fare ricerche circa il loro utilizzo.

CHIAMATE DEL GIOCO

Atte allo svolgimento dell'evento, le chiamate sono delle parole che permettono di capire il flusso del gioco e saranno utilizzate esclusivamente dai Master e dallo Staff in generale.

TIME IN: chiamata a gran voce dallo staff, indica **il momento preciso in cui inizia il gioco**, da quel momento fino alla fine dell'evento non sarete quindi più voi stessi, ma il personaggio da voi creato, da questo momento ragionerete come un giovane mago o strega dell'Italia del periodo.

CONGELA: chiamato a gran voce dello staff, questa chiamata serve a **fermare temporaneamente una scena in gioco** ed è circoscritta alla zona in cui la chiamata viene pronunciata.



Viene generalmente **usata in casi di pericolo**, come ad esempio se una scena di azione avviene in un terreno scosceso o comunque non in sicurezza, oppure se durante una scena concitata qualcuno dovesse farsi male, la chiamata darà modo allo staff di fermare il gioco per accertarsi della salute del malcapitato e di metterlo in sicurezza.



Potrebbe inoltre essere **usato dallo staff per narrare e descrivere una particolare scena** che non si può replicare nella realtà (ad esempio spiegare gli effetti di qualche strano potere magico o oggetto magico che si applica o appare ad un intero gruppo di giocatori).

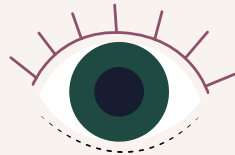
Poiché la chiamata funziona solo sulla zona in cui viene enunciata, potrebbe capitarvi di entrare ad esempio in una stanza che è sotto l'effetto di Congela, in questo caso sarà lo staff ad informarvi che tale chiamata è attiva e di attendere la risoluzione della chiamata prima di poter entrare, così da poter riprendere il gioco con facilità.

SCONGELA: segue la chiamata Congela e viene utilizzata dallo staff qualora sia avvenuta la risoluzione di ciò che ha portato a fermare il gioco.





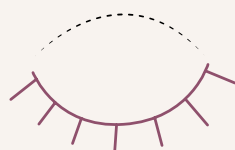
PLOT OUT: utilizzata sul finire dell'evento e chiamata a gran voce dallo staff, indica che **le trame per il resto della giornata sono concluse**, che quindi non ci saranno più nemici ad attaccare o che non ci saranno ulteriori lezioni.



Questo però non significa che il gioco sia finito, le attività di accademia saranno concluse ma potrete comunque rimanere ad interagire in game con altri studenti, con i professori o in generale con altri PG e PNG e per quanto le trame siano ferme per la serata, potrete comunque imbattervi in informazioni e spunti interessanti in questo arco di tempo che precede la fine dell'evento o della giornata di gioco.

Questa chiamata è utile anche per chi potrebbe avere necessità di lasciare l'evento prima della chiusura, poiché potrebbe già uscire dal gioco e cambiarsi senza il rimorso di aver perso delle importanti occasioni di gioco.

TIME OUT: chiamata a gran voce dallo staff, questa chiamata indica **la fine dell'evento** (o della giornata di gioco in caso di eventi da più giorni). Dal momento in cui viene effettuata, non si è più nei panni del proprio personaggio e non si può più quindi agire come tale.





Non si potranno prendere oggetti di gioco per il proprio personaggio (salvo oggetti personali), non si potranno utilizzare incantesimi o glifi di ogni tipo. Da questo momento i giocatori saranno invitati a rientrare nei camerini per cambiarsi e riprendere le proprie cose ed aiutare, se vorranno, lo staff a sgomberare la location di gioco.

★ CODICI GESTUALI E VISIVI

Questi codici sono delle informazioni non verbali che troverete durante il corso del gioco e servono ad indicare situazioni che devono essere capite e assimilate dal giocatore a colpo d'occhio senza interrompere il flusso del gioco.

FUORI GIOCO

(braccia incrociate davanti al corpo)

Significa che il personaggio è **“OOC”** (Out of Character), ossia fuori gioco. **Non è possibile andare OOC se non per motivi gravissimi ed è necessario comunicarlo ad un membro staff in ogni occasione**, senza alcuna esclusione. In caso contrario il giocatore verrà sanzionato. Salvo questi casi necessari, il giocatore è considerato sempre **“IC”** (In Character), ossia in gioco.

LUOGO FUORI GIOCO

(porta o luogo segnalata con nastro giallo)

Un area delimitata tramite **nastro giallo** è da considerarsi **fuori gioco**. **Nel caso in cui il nastro giallo segnali una porta**, e questa non conduca a servizi igienici o spogliatoi, **essa va ignorata come se non esistesse, non può essere aperta o attraversata**.



DISSILUDO/INVISIBILE

(fascia di colore rosso legata al collo e ben visibile)

Significa che **il personaggio sta usando una invisibilità**, non sarà pertanto individuabile dagli altri giocatori tramite l'uso della vista.

Se il personaggio urta oggetti o persone e/o attacca tornerà visibile.

I suoni e i rumori emessi dal personaggio saranno comunque udibili, non pregiudicando però la condizione di invisibilità.

Non è possibile effettuare un movimento più veloce della camminata in questa condizione, non è pertanto possibile correre.

Quando si usa questa chiamata non è possibile lanciare l'incanto Revelio in contemporanea.

REVELIO/VISTA MAGICA

(fascia di colore blu legata al collo e ben visibile)

Indica che colui che la indossa abbia un qualche tipo di incantesimo o potere che **permette di vedere ciò che non è possibile carpire ad occhio nudo** (come ad esempio l'incantesimo Revelio, vedi capitolo Incantesimi).

Avere questo potere attivo è visibile a tutti (come se gli occhi del giocatore avessero un particolare bagliore, in questo caso indicato dalla fascia al collo). **Mentre si indossa questa fascia è possibile vedere chi è celato tramite invisibilità e non solo.**

Quando si usa questa chiamata non è possibile lanciare l'incanto Dissilludo in contemporanea.



CHIAMATE AVANZATE

MAXIMA

Un incantesimo con descrittore MAXIMA viene dichiarato pronunciando il nome dell'incantesimo seguito da "MAXIMA" (es. "Stupefictum Maxima!").

- Per lanciare un incantesimo MAXIMA è necessario consumare e strappare un Glifo MAXIMA.
- Gli Incantesimi MAXIMA non possono essere parati da PROTEGO standard, ma solo da un PROTEGO MAXIMA.
- PROTEGO MAXIMA è in grado di proteggere anche da incantesimi con il descrittore FERA.
- Tutti gli altri effetti rimangono invariati rispetto alla versione base dell'incantesimo.
- MAXIMA rappresenta rappresenta l'apice di un incantamento che il mago conosce. Se l' incanto a cui è abbinato il MAXIMA è in grado di procurare danno, ne infliggerà un totale di 2 (es. INCENDIO MAXIMA infliggerà 2 danni invece che 1)

Gli incantesimi MAXIMA rappresentano la forma più potente e spettacolare della magia da duello: energia che si concentra oltre i limiti del normale, una scarica capace di infrangere ogni difesa ordinaria.

FERA

Un incantesimo con descrittore FERA viene dichiarato pronunciando il nome dell'incantesimo seguito da "FERA" (es. "Incendio Fera!").

- Gli incantesimi FERA rappresentano la magia innata delle creature magiche, una forza primordiale che può talvolta essere emulata, in forma ridotta, anche da maghi esperti.



- Gli incantesimi FERA non possono essere parati da un PROTEGO standard: possono essere contrastati solo da PROTEGO FERA o da PROTEGO MAXIMA.

- Tutti gli altri effetti rimangono invariati rispetto alla versione base dell'incantesimo.

Gli incantesimi FERA sono espressione della natura stessa: selvaggi, istintivi, più vicini al respiro delle creature che allo studio accademico dei maghi.

DEFLECTO

DEFLECTO consente al mago di rispedire al mittente un incantesimo che sarebbe in grado di parare con un PROTEGO del medesimo livello.

Anziché dichiarare "PROTEGO", il mago dichiara "DEFLECTO".

DEFLECTO sostituisce il PROTEGO che il mago sta utilizzando e ne eredita limiti e requisiti.

È possibile respingere solo incantesimi che il mago potrebbe parare.

DEFLECTO non è un incantesimo offensivo, ma un atto di dominio e controllo: il mago non crea una nuova magia, bensì ne piega il flusso, rimandandolo al suo creatore

RUNIC

RUNIC è un descrittore della chiamata. Definisce la natura dell'incanto che viene lanciato, può quindi essere parato come un incanto normale.

Es. L'uso della runa Uruz ti permette di lanciare RUNIC EMENDO quindi l'incanto EMENDO non viene dalle proprietà del mago ma dalla capacità del mago ma dalla runa che gli è stata applicata.

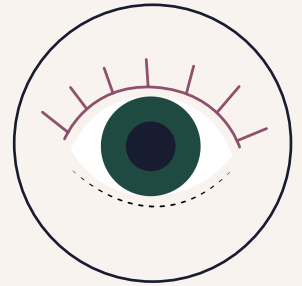
Alcune creature potrebbero essere più sensibili alle chiamate con questo descrittore.



★ ROLEPLAY

VEDERE CHI È VISIBILE

Sono necessarie apposite abilità per vedere i personaggi nascosti o invisibili. **I personaggi nascosti, fuori gioco o invisibili sono in tutto e per tutto non visibili** e, chi li vede, deve interpretare il fatto ed ignorare la loro presenza, a meno che questi non facciano un rumore tale da venire scoperti o urtino altri personaggi.



Agire in maniera differente è un grave esempio di **Metaplay**, e sarà severamente sanzionato.

Per Metaplay si intende: l'utilizzo di conoscenze del giocatore in una situazione in cui invece sarebbero richieste le conoscenze del personaggio. (es: io vedo OOC un personaggio invisibile, quando invece, nel gioco, il personaggio da me interpretato non potrebbe vederlo; ed in tale situazione **modifico** le mie azioni di gioco sapendo che lì c'è qualcuno invisibile).



PERQUISIZIONI

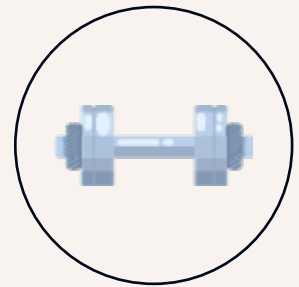
Le perquisizioni vanno **interpretate**.

Chi vuole effettuare la perquisizione su un altro PG, consenziente o meno, deve effettuare una **ricerca sul corpo bersaglio di almeno 30 secondi**, senza subire interruzioni evidenti o palesi (parlare non è considerato interruzione). Una volta terminata l'azione, il PG bersaglio deve rivelare tutti gli oggetti che aveva celato.



RISSA E FORZA SIMULATA

Può accadere che alcune scene prevedano prove di forza o un contatto fisico simulato; in tal caso, gli unici principi da seguire scrupolosamente sono la **sicurezza** e il **buon senso**.



Non è sbagliato accordarsi con i giocatori con i quali si vuole intraprendere l'azione su come svolgere un combattimento simulato.

In ogni caso è assolutamente vietato l'uso della forza nel contatto fisico.

Inoltre, se uno dei partecipanti decide di non voler interpretare una cosa simile, la sua decisione è inappellabile.

Immobilizzare ed **Evadere**: per eseguire l'azione bisognerà legare o bendare/imbavagliare (in caso non si voglia farlo parlare o vedere) le parti del corpo interessate (es: mani, testa, bocca, ecc...).

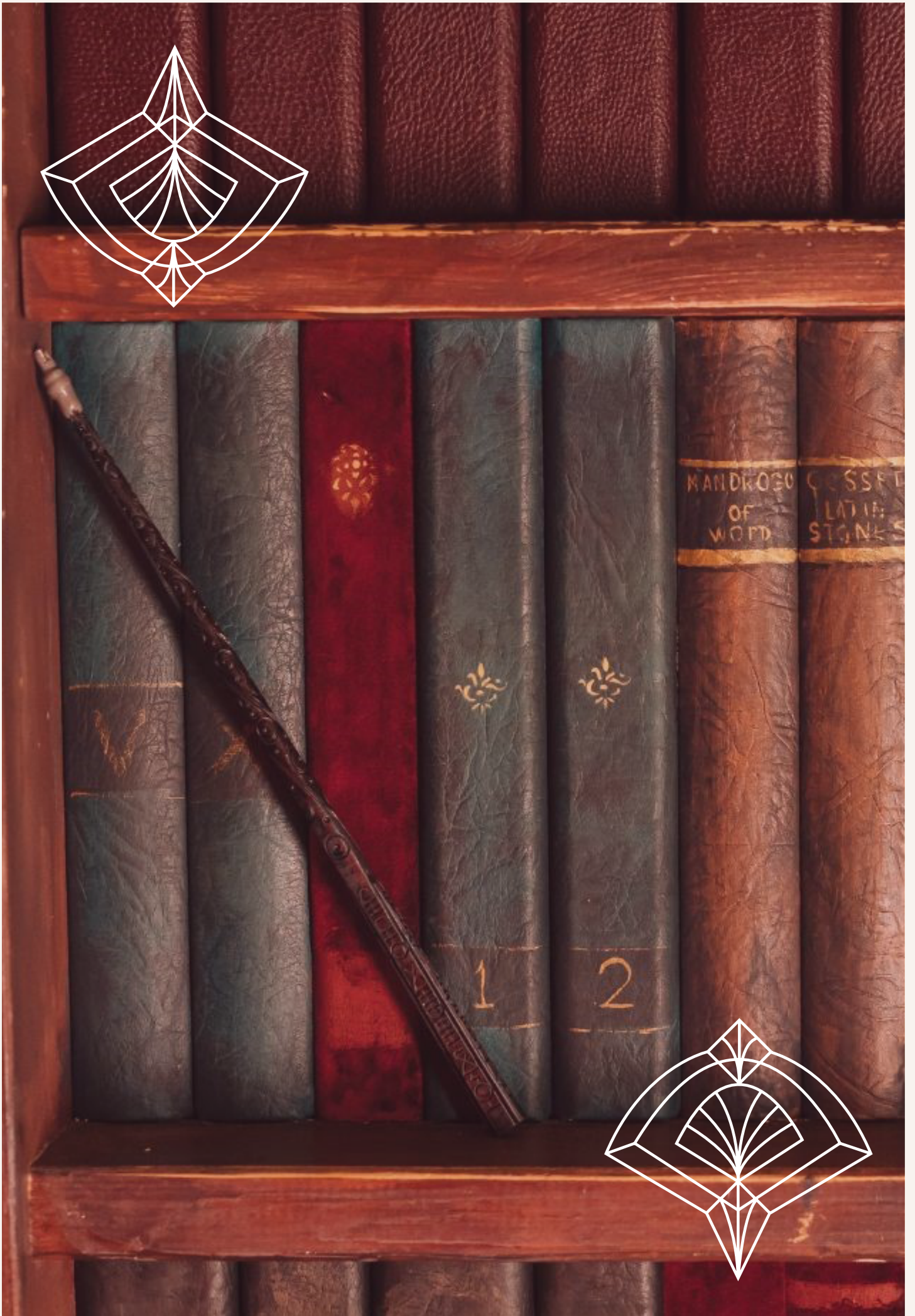


Ovviamente non bisognerà legare o bendare per davvero il bersaglio, basterà fare un giro di corda intorno alle mani/piedi del malcapitato e dargli in mano la corda; oppure appoggiargli sopra gli occhi o alla bocca una benda (legata larga, così da consentire sicurezza), per evitare che parli o veda; il tutto nel massimo rispetto della sicurezza e del buon senso.

È **vietato** legare e/o bendare seriamente il personaggio, basterà simulare la cosa con gli strumenti necessari. Immobilizzare un PG, consenziente o meno, è un'azione che va interpretata.

Il PG che vuole interpretare l'immobilizzazione, dovrà **essere munito di opportuno materiale** (corda, lacci, manette,...). In assenza di tale materiale, l'immobilizzazione non è valida.

È doveroso ricordare che l'interpretazione è la SIMULAZIONE di un'azione reale. Chi immobilizza tenga d'occhio la sicurezza altrui.





BACCHETTE

Un vecchio adagio recita che “**Sia la bacchetta a scegliere il mago**”, questo detto rimane vero anche nel mondo magico italiano di Venerem.

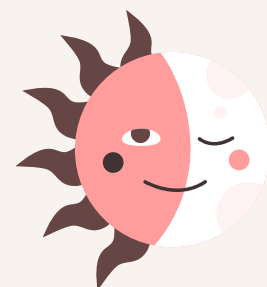
Il legame tra un mago e la propria bacchetta è speciale e cambia di mago in mago o di strega in strega.

La bacchetta è composta da due parti:
legno e **nucleo**.

Per **legno** si intende ogni tipo di **materiale naturale** che possa essere lavorato come tale e quindi ricavati generalmente da alberi naturali o magici come ad esempio il Salice Schiaffeggiante.

Il **nucleo** invece è un **catalizzatore di potere** ed è in genere ricavato da parti di creature magiche come Piume di Fenice, Criniera di Unicorno, Corda di Cuore di Drago, ecc.

Ogni Mago o Strega viene scelto, si può dire, da un certo tipo di combinazione e questo conferisce a lui una **migliore affinità** con il richiamo della magia.





★ USARE LA BACCHETTA

Combattere con la propria bacchetta significa combattere al meglio delle proprie capacità e non solo, quando la si impugna, si otterrà un **BONUS che aumenta la potenza magica di un livello ad un incantesimo** da combattimento casuale, che verrà dato dai Master alla creazione della scheda personaggio. Se il bonus ricevuto conferisce un livello ad una magia che il mago non conosce, potrà comunque usarla proprio come se avesse acquistato un solo livello di quest'ultima

Combattere con bacchette altrui **non genera né bonus né malus.**

Combattere senza alcuna bacchetta è quasi impossibile, poiché la potenza magica dei propri incantesimi riceverà un **malus di tre livelli a tutti gli incantesimi da combattimento**, i quali se non raggiungono almeno il livello 1 contando i malus, **non potranno proprio essere utilizzati.**

NB: Non è consentito in alcun modo sottrarre con forza la bacchetta di un altro giocatore all'interno dell'evento.



BONUS ORDINE

Oltre al bonus dato dalla propria bacchetta, ogni giocatore alla creazione del personaggio riceverà un bonus a seconda dell'Ordine a cui appartiene.

Questo bonus darà un **livello ulteriore** alla potenza magica di un incantesimo che già conosce o un nuovo incantesimo qualora non sia già conosciuto dal mago.

Ogni ordine ha un'affinità con certi incantesimi piuttosto che altri e sarà lo staff ad assegnarvi questo bonus in maniera casuale, tra gli incantesimi "prediletti" del proprio Ordine.

NB: Il bonus di appartenenza all'Ordine non si può accumulare con quello della bacchetta, se ciò dovesse capitare, lo staff sceglierà casualmente tra gli altri bonus possibili.







COMBATTIMENTO

In questo capitolo verranno riportate tutte le regole che devono essere applicate quando il giocatore si trova coinvolto in un combattimento; si ricorda che i combattimenti sono simulati e vengono effettuati tramite l'utilizzo di incantesimi i cui effetti andranno interpretati al meglio delle proprie capacità.

INIZIARE UN COMBATTIMENTO

Alcuni incantesimi, oggetti magici, pozioni o abilità prevedono un effetto "*per tutto il Combattimento*" o "*per il primo incantesimo del Combattimento*" o simili.

Un personaggio **si considera in Combattimento quando si trova presente all'interno di una Scena di scontro**, indipendentemente dal fatto che stia agendo attivamente oppure no.

Il Combattimento inizia nel momento in cui, all'interno dell'area della Scena, **viene lanciato il primo incantesimo ostile, o viene compiuta la prima azione offensiva di qualunque tipo indipendentemente da chi abbia iniziato.**

Da quel momento in poi, tutti i personaggi presenti nell'area della Scena, sono considerati in Combattimento, finché la Scena non si conclude, che siano:

- combattenti attivi o passivi,
- bersagli,
- alleati,
- osservatori coinvolti,



Il Combattimento termina solo quando:

tutti i nemici sono stati sconfitti, si sono arresi o sono fuggiti, o la Scena di scontro è chiaramente conclusa dal punto di vista narrativo.

Finché sei nella Scena e la minaccia è attiva, sei in Combattimento. Agire o non agire non cambia.

Quando un personaggio è fuori dal Combattimento?

Un personaggio esce dal Combattimento solo se si verifica una delle seguenti condizioni chiare:

si allontana, o viene fisicamente allontanato, dalla Scena di scontro in modo netto e sicuro; **non è sufficiente “girare l’angolo”**, ma deve trovarsi a una distanza tale da non poter più vedere né sentire attivamente ciò che accade nella Scena (**non è valido chiudere gli occhi o tapparsi le orecchie**);
la Scena di Combattimento termina per tutti i presenti.

Il semplice fatto di non agire, di nascondersi o di restare immobili NON comporta l’uscita dal Combattimento.

SICUREZZA NEI COMBATTIMENTI

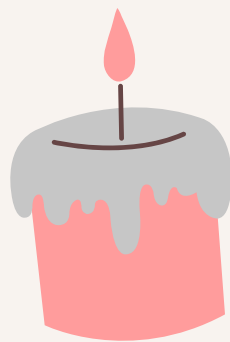
Per quanto il combattimento tra maghi offra una relativa sicurezza, bisogna affrontare le scene d’azione con le giuste misure e precauzioni e sempre e comunque con **buon senso**.

Si raccomanda ai giocatori di impugnare sempre con **fermezza** la propria bacchetta in modo da evitare che possa essere lanciata verso l’avversario nel momento in cui lo indichiamo come bersaglio di un incantesimo.



Gli incantesimi che subiamo hanno diversi effetti, dal farci cadere o scappare in preda al terrore. Per quanto il realismo aggiunge profondità alla recitazione e arricchisce una scena, è fondamentale capire cosa si ha intorno a sé mentre li si subisce. Per quanto un giocatore possa essere ben disposto a fare una caduta da vero e proprio stunt, prima di farlo dovrà assicurarsi di avere lo spazio per farlo senza rovinare su qualcuno alle proprie spalle e di avere modo di rialzarsi senza diventare ostacolo pericoloso per gli altri o venire calpestato.

Ogni violazione delle regole di sicurezza previste per il Combattimento comporterà una sanzione, che può andare da un Richiamo all'espulsione dall'associazione!





ESEGUIRE UN INCANTESIMO

Venerem è un mondo di gioco incentrato sulla magia, va da sé che i combattimenti all'interno del gioco saranno scontri tra maghi o streghe, i quali utilizzano incantesimi secondo le regole qui sotto riportate.

Lanciare un Incantesimo Richiede un **processo standard** che deve essere compiuto fisicamente in ogni sua forma. **Saltare un passaggio di questo processo preclude la riuscita dell'azione.**

Fase 1 - Preparazione:

il giocatore dovrà assumere correttamente la posizione adeguata all'incantesimo che vuole eseguire, chiamata anche **Forma** (vedi il capitolo successivo).

Fase 2 - Caricamento:

lanciare l'incantesimo richiede al giocatore di canalizzare le proprie energie magiche, che si traduce nel **contare fino a 5 secondi** almeno prima di poter finalizzare l'incantesimo.

Questo conteggio parte in contemporanea alla fase 1, dal momento che si assume quindi la preparazione iniziano a decorrere i 5 secondi.



Fase 3 – Potenza magica:

la mano che non impugna la bacchetta indica la **potenza** del proprio incantesimo sollevandola e **mostrando con le dita alzate il livello dell'incantesimo** che sta per lanciare.

Si raccomanda di mettere bene in mostra la mano in questa fase onde evitare fraintendimenti che potrebbero inficiare il gioco, è un peccato dover interrompere la propria interpretazione ed un combattimento per chiarire il livello di un incantesimo.

Fase 4 – Descrizione:

una volta portate a termine con successo le prime 3 fasi, il giocatore **pronuncerà la formula magica dell'incantesimo** che verrà quindi considerato lanciato, si dovrà inoltre indicare il bersaglio dell'incantesimo con la propria bacchetta.

La formula magica andrà pronunciata distintamente e ad **alta voce** così che sia ben udibile da chi la subisce e chi è presente durante la scena.

È **vietato sussurrare incantesimi** durante o inserire la formula all'interno di una frase. È possibile comunque parlare durante le fasi, ma la formula andrà pronunciata in modo distinto.

Una volta eseguito anche questo passaggio, se si vorrà eseguire un nuovo incantesimo, si ricomincerà dalla fase 1.



Durante queste fasi, è **consentito muoversi** (solo camminare).

Cambiare forma conta come lanciare un nuovo incantesimo, una volta in posizione il conteggio dei cinque secondi ricomincerà da zero.

N.B. Interruzioni durante il lancio

Se il personaggio, durante le prime 3 fasi, subisce un incantesimo, dei danni, o assume una Forma diversa, l'incantesimo viene **perso** e si dovrà **ricominciare** dalla fase 1.



E SE HO PERSO LA MIA BACCHETTA?

Le regole delle 4 fasi per eseguire un incantesimo valgono anche qualora non si abbia la bacchetta con sé.

Questo significa che avendo entrambe le mani libere, **una servirà ad indicare la potenza magica mentre l'altra assumerà la Forma ed indicherà infine il bersaglio.**

Il fatto che le fasi non subiscano differenze non significa che non ce ne siano in altri fattori come si legge nel capitolo BACCHETTE.



★ LIMITI DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi viaggiano sempre in **linea retta**, sarà quindi possibile per un mago frapporsi fra il bersaglio e l'incantatore subendo lui l'incantesimo o bloccandolo con la magia se ne è in grado.

Gli incantesimi hanno un raggio di **3 metri**, se lanciate contro un bersaglio più lontano risultano inefficaci.

Se il però il mago comincia a preparare l'incantesimo mentre il bersaglio è a tiro andrà **comunque a segno**, anche se il bersaglio esce dall'area di efficacia della magia (il punto 1 risulta ancora valido).

Nel frattempo che il mago sta preparando un incantesimo e il bersaglio esce dalla sua portata di vista (entra in una stanza, svolta un angolo etc) il bersaglio risulterà nullo e l'incantesimo **non avrà effetto**.

★ DIFESA

Se si viene bersagliati da un Incantesimo valido (che rispetta quindi i limiti descritti prima) sarà possibile salvarsi dai suoi effetti eseguendo la **giusta parata**, ovvero il giusto incantesimo.

Per parare tutte le principali magie da combattimento, servono gli incantesimi **Protego**.



Protego è un Incantesimo che può essere imparato (cosa molto consigliata).

Ogni Forma di questa magia serve a parare gli Incantesimi offensivi derivati dalla medesima Forma.

Esempio: L'Incantesimo **Diffindo** che si esegue nella **Forma "Affondo"** potrà essere parato da **Protego** di **Forma "Affondo"**.

PARATA

Per eseguire una parata quindi, bisognerà **assumere la forma adeguata, indicare il livello di potenza magica e dichiarare la formula magica.**

Di fatto, parare segue le stesse regole delle fasi per l'attacco, salvo per il fatto che il **caricamento non è necessario.**

La difesa è sempre immediata.

Lanciare protego NON resetta il conteggio di un incantesimo che si stava preparando in precedenza.

Inoltre, quando un incantesimo offensivo ed il relativo Protego si scontrano e sono di **pari livello**, l'incantesimo è da considerarsi **parato.**



LIMITI DELLE PARATE

Se il bersaglio non è in grado di percepire il tipo di incantesimo, non sarà in grado di controbatterlo, ad esempio se viene colto alla sprovvista, se è nascosto o se colpito alle spalle.

In caso di magie in contemporanea, il mago potrà bloccarne fino ad un **massimo di due** (se ne è in grado), le altre magie lanciate contemporaneamente andranno a segno automaticamente.



RESISTENZA DI UN MAGO O STREGA

Punti Ferita (PF)

Sono il metro di misura della salute del personaggio.

Tutti i personaggi iniziano la propria avventura con **3 PF**.

Potrebbero esistere metodi magici utili a incrementare i propri PF a disposizione.

Tempo di Grazia

Se il personaggio arriva a 0 PF va in "Tempo di Grazia": **si stende a terra inerme e non può muoversi né parlare** (salvo diversamente specificato da particolari capacità).

Il Tempo di Grazia **termina dopo 10 minuti** con la **morte** del pg causa aggravamento delle ferite, sanguinamento o altro.

Per evitare questo, il pg deve essere curato di almeno 1 PF prima



dello scadere del termine (in questo caso, si riprende). Inoltre, qualsiasi effetto positivo (tranne quando non sia specificato diversamente) attivo sul personaggio ha immediatamente fine (es: protezioni magiche, camuffamenti magici, pozioni, ecc...).

NB: Tra gli incantesimi che proteggono l'Alta Accademia Brancaleoni, location di gioco, vi è un potente incantesimo che **estende** la durata del tempo di grazia fino a **1 ora, purché il giocatore si trovi appunto dentro le sue mura.**

Colpo di Grazia

Se un giocatore è in Tempo di Grazia, un personaggio può **ucciderlo bersagliandolo da vicino** (ad esempio arrivando ai piedi del malcapitato steso a terra) con un ulteriore incantesimo che possa arrecare danno.

Durante questo lasso di tempo si può interrompere l'incantesimo mortale interrompendolo durante una delle fasi di preparazione come descritto in precedenza.

Fingersi morti

Pratica diffusa negli scontri dove si ha la peggio è quella di fingersi morti, quando si ha **almeno 1 PF**.

In questo specifico caso, se un personaggio si finge morto e subisce un Colpo di Grazia, non morirà, ma andrà in **Tempo di Grazia** a prescindere dai PF rimasti.

Mentre ci si finge morti NON si possono utilizzare magie da combattimento né parate poiché non si sarà in grado di assumere



la giusta Forma.

LE 4 FORME

Traendo spunto da tecniche di combattimento dei Disincanti, alcuni teorici del duello magico hanno codificato in queste **forme**, la via migliore per esprimere gli incantesimi da combattimento al massimo delle possibilità.

Attualmente vengono insegnate solo 3 di queste all'interno del mondo

1

AFFONDO

Posizione: per utilizzare gli incantesimi da Affondo il giocatore dovrà tenere il braccio che impugna la bacchetta di fronte a sé.

Incantesimi lanciabili da questa forma:

Diffindo, Protego, Dismundo

2

DIRITTO/ROVERSO

Posizione: bisognerà tenere il braccio che impugna la bacchetta disteso orizzontalmente a lato della propria persona (destra o sinistra).

Incantesimi lanciabili da questa forma:

Stupeficium, Protego, Discendo



3

MONTANTE

Posizione: per utilizzare gli incantesimi da Montante si dovrà tenere il braccio che impugna la bacchetta disteso verso il basso

Incantesimi lanciabili da questa forma:

Incendio, Protego, Confundo

4

FENDENTE

Posizione: per utilizzare gli incantesimi da Fendente si dovrà tenere il braccio che impugna la bacchetta disteso e puntato verso l'alto

Incantesimi lanciabili da questa forma:

Maledizioni Senza Perdono, Incantesimi Avanzati

Speciale: Potreste imbattervi in potenti maghi che utilizzano normali incantesimi da questa posizione o creature magiche che assumono questa posizione prima di utilizzare i loro poteri.

Anche se la formula magica è una da voi conosciuta, il fatto che vengano pronunciate da questa forma significa che **non è possibile pararle** come avviene normalmente con incantesimi derivati da altre Forme.



COMBATTIMENTO CON CREATURE MAGICHE

Durante gli eventi di Venerem, potreste imbattervi in creature magiche ed altri tipi di creature che esulano dai semplici maghi o streghe. **Queste creature potrebbero essere ostili ed ingaggiarvi in battaglia.**

Trattandosi di creature magiche, potrebbero manifestare poteri simili agli incantesimi di un mago, in tali casi basterà seguire le normali regole del combattimento e degli incantesimi dei capitoli precedenti.

★ ARMI E CONTATTO FISICO

Ci sono però bestie che potrebbero essere armate di artigli o vere e proprie armi e non esiteranno ad usarle per combattere.



Per difendersi da tali attacchi si potrà soltanto scappare o rispondere agli incantesimi dalla bestia, ed ogni contatto fisico da parte del mago è **severamente vietato**.

Naturalmente, anche le scene più concitate saranno parte dell'interpretazione e le creature magiche saranno rappresentate dallo staff, il quale avrà la premura di vegliare sulla sicurezza dei giocatori. Ogni possibile arma o artiglio saranno dei "Prop" di scena innocui e verranno maneggiati con cura, i colpi saranno solo simulati e mai portati con forza.

Essere toccati o colpiti da una creatura magica equivale a subire delle gravi ferite, il proprio personaggio perderà TUTTI i PF e cadrà quindi a terra in tempo di grazia.







CREAZIONE SCHEDA PERSONAGGIO

La scheda Personaggio racchiude le più importanti informazioni del personaggio che si vuole interpretare all'interno di Venerem e va quindi tenuta con sé durante tutto l'evento.

Le schede saranno responsabilità dello staff, per cui vi verranno **consegnate in loco** il giorno stesso dell'evento e dovranno essere **riconsegnate** alla fine dello stesso.

Le schede, dalla creazione del PG e per tutti gli eventi a seguire, verranno **compilate insieme allo staff** la mattina dell'evento durante la Segreteria.





PUNTI ESPERIENZA

I **punti esperienza (PX)** rappresentano l'esperienza di ogni personaggio, i quali potranno essere spesi per l'acquisto (e quindi l'apprendimento) di nuovi incantesimi o per aumentare la potenza magica degli incantesimi a livelli .

Una volta spesi i PX vengono considerati **persi** e quindi per capire se si possono acquistare nuovi incantesimi, bisognerà sottrarre i PX totali meno quelli già spesi.

Alla creazione di ogni personaggio, si avranno a disposizione **18 PX**.

Ogni nuovo personaggio arriva all'evento come nuovo studente dell'Alta Accademia Brancaleoni, che altro non è che una forma di scuola di specializzazione/università.

Questo significa che il personaggio ha già ricevuto una formazione di base e dovrà quindi spendere **almeno 15 PX alla creazione**, conservandone quindi un massimo di 3 per acquisti futuri.

Ogni evento conferisce al Personaggio, e non al giocatore, **2 PX da spendere negli eventi futuri**.

I Punti esperienza sono accumulati dal Personaggio che vive le vicende di gioco e non al giocatore, che potrebbe avere più di un personaggio che alterna tra gli eventi, per cui potrà spenderli solo per il personaggio che quei PX ha guadagnato.

Il px che viene guadagnato partecipando all'evento non può essere spesso nello stesso evento.



MAGIE

Qui di seguito troverete tutti gli incantesimi acquistabili alla creazione del proprio personaggio o anche in un secondo momento, con l'aumentare dei vostri PX di evento in evento.

Ogni incantesimo avrà le seguenti informazioni:

Nome:

il nome dell'incantesimo

Requisito:

potrebbero esserci particolari incantesimi che **richiedono di soddisfare una o più clausole** prima di poter essere acquistate (come ad esempio conoscere altri incantesimi, fare parte di uno specifico Ordine, che debba essere insegnata durante le lezioni, ecc).

Se la voce Requisito non è presente, significa che basterà avere abbastanza PX da spendere per acquistare l'incantesimo

Si dovranno soddisfare tutti i requisiti riportati, se anche solo uno non è rispettato, non si potrà imparare quell'incantesimo.



Costo:

il numero di PX richiesti per poter essere acquistata, che in genere varia da 1 a 5 PX, ma che potrebbe avere un costo “**esponenziale**” quando si tratta di acquistare più livelli dello stesso*.

Effetto:

la descrizione degli incantesimi, come funzionano e cosa fanno.

NB: Anche se si sceglie di non acquistare un incantesimo, **sarà comunque necessario impararne gli effetti**, poiché si dovrà **essere in grado** di interpretare al meglio e sapere cosa fare qualora tale incantesimo lo si dovesse subire o saperlo riconoscere qualora vi si assista al suo utilizzo.

*** Per costo esponenziale si intende che l'incantesimo costerà 1PX per il primo livello, 2PX per il secondo, 3 per il terzo ecc.**

Quindi acquistare l'incantesimo Diffindo al terzo livello, si dovrà spendere un totale di 6PX.

NB: Per quanto riguarda gli incantesimi che hanno dei livelli, potranno essere acquistati alla **creazione** fino al **terzo livello al massimo**.



MAGIE D'ATTACCO

STUPEFICIUM

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Dritto/Rovverso

EFFETTO: Un colpo dal grande impatto che infligge 1 danno al bersaglio. Se si subisce questo incantesimo, ci si dovrà comportare come se si venisse colpiti da un macigno o un'arma contundente, senza però dover cadere a terra (a meno che ovviamente non si siano esauriti i propri PF).

DIFFINDO

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Affondo

EFFETTO: Lame invisibili feriscono il bersaglio infliggendo 1 danno. Se si subisce questo incantesimo, ci si dovrà comportare come se delle lame avessero generato dei tagli sul proprio corpo, soffrendo di conseguenza.

INCENDIO

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Montante

EFFETTO: Genera fiamme dalla punta della bacchetta che infligge 1 danno al bersaglio. Chi la subisce dovrà esternare dolore per le bruciature causate dall'incantesimo.



MAGIE DI DIFESA

PROTEGO diritto / roverso

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Diritto/Roverso

EFFETTO: Crea uno scudo adatto a proteggersi dagli incantesimi della stessa forma in cui lo si esegue.

PROTEGO affondo

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Affondo

EFFETTO: Crea uno scudo adatto a proteggersi dagli incantesimi della stessa forma in cui lo si esegue.

PROTEGO montante

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Montante

EFFETTO: Crea uno scudo adatto a proteggersi dagli incantesimi della stessa forma in cui lo si esegue.



SORTILEGI

DISCENDO

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Diritto/Rovverso

EFFETTO: Il bersaglio che subisce questa magia deve **simulare una caduta** arrivando a toccare il terreno con la schiena e poi può rialzarsi normalmente.

Nel caso in cui la caduta a terra non sia simulabile, il bersaglio deve o toccare terra con le natiche per un secondo, o accucciarsi a terra e toccare il terreno con entrambe le mani e con un ginocchio per almeno **3 secondi**.

DISMUNDO

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Affondo

EFFETTO: Il bersaglio deve **fuggire in preda al panico** dalla fonte del terrore/utilizzatore di questa magia per i primi 10 secondi da quando subisce il sortilegio, dopodiché dovrà rannicchiarsi nascosto per altri 20 secondi.



Nel caso fosse impossibilitato a fuggire, dovrà cercare il riparo più lontano rispetto alla fonte della paura. Durante l'effetto di questa chiamata **NON** è possibile essere fermati o bloccati in nessuna maniera.

CONFUNDO

LIVELLI:   

COSTO: 1px | 2px | 3px|

FORMA: Montante

EFFETTO: Il bersaglio potrà soltanto **difendersi** per i prossimi 30 secondi, chi subisce questo sortilegio sarà in uno stato di confusione come se avesse subito un pesante colpo alla testa.

Durante l'effetto non potrà usare nessun tipo di incantesimo se non Protego.





MALEDIZIONI SENZA PERDONO

AVADA KEDAVRA

FORMA: Fendente

EFFETTO: Conosciuto anche come l'Anatema che uccide, qualsiasi essere vivente che la subisce **muore istantaneamente**, i suoi PF vanno a 0 così come anche il tempo di grazia scade automaticamente ed irrecuperabilmente.

CRUCIO

FORMA: Fendente

EFFETTO: Conosciuto anche come la Maledizione Cruciatus, questo incantesimo prevede concentrazione e contatto visivo.

Il bersaglio che la subisce sarà **preda di terribili dolori**, dovrà quindi rimanere sul posto nel quale ha subito l'incantesimo e potrà solo disperarsi e dimenarsi.

L'effetto dura **1 minuto** ma potrà essere prolungato qualora l'utilizzatore mantenga la bacchetta in direzione del bersaglio e ripeta la formula.



IMPERIO

FORMA: Fendente

EFFETTO: Conosciuta col nome completo di Maledizione Imperius, colui che la subisce dovrà **eseguire un'azione stabilita dal personaggio**: essa dovrà essere descritta nel dettaglio dall'utilizzatore e il colpito dovrà seguirla alla lettera, nel minor tempo possibile e al meglio delle proprie capacità.

Non è possibile impartire un ordine direttamente suicida ma è possibile chiedere al bersaglio di compiere gesti che probabilmente lo porteranno alla morte. Colui che la subisce non sarà consapevole di ciò che sta facendo né del perché lo sta facendo e se interrogato, non saprà nemmeno indicare chi o come lo ha convinto nel compiere tale azione.

L'effetto della chiamata non ha durata e ha termine al compimento dell'azione o se il personaggio va in tempo di grazia.





INCANTESIMI

PETRIFICUS TOTALUS

COSTO: 3px

REQUISITI: fuori dal combattimento

DURATA 1 MINUTO

EFFETTO: questo incantesimo rende **immobile** il proprio bersaglio, il quale non potrà muoversi in alcun modo per la durata della fattura o fino a quando non viene colpito da altri incantesimi.

Immobilizzare il bersaglio richiede concentrazione e precisione, per cui è possibile effettuare questo incantesimo soltanto **fuori dal combattimento**, solo se si coglie l'avversario alla sprovvista (alle spalle o da invisibile)

ALOHOMORA

LIVELLI:  

COSTO: 3px | 3px|

FORMA: Affondo

EFFETTO: Il mago potrà scegliere di **aprire** o **chiudere** magicamente un qualsiasi tipo di serratura. Maggiore il livello dell'incantesimo, maggiore sarà la difficoltà di aprirla una volta chiusa.

Livello 1: Apre serrature non magiche e serrature chiuse magicamente di livello 1

Livello 2: Apre serrature non magiche e serrature chiuse magicamente di livello 1 e 2



Un giocatore può scegliere di chiudere con questo incantesimo, solo **2 serrature per volta**, per farlo, dovrà appendere alla porta o scrigno da chiudere, l'apposito cartellino che riceveranno all'acquisto di questo incantesimo.

Se il giocatore vuole chiudere una terza serratura dopo aver utilizzato già due chiusure, dovrà **recuperare** uno dei cartellini dai precedenti utilizzi, la cui porta tornerà quindi aperta.

NB: Durante l'evento il giocatore potrebbe imbattersi in porte chiuse con un livello superiore al 2, ciò potrebbe significare che la serratura sia stata chiusa da un potente mago o da forze superiori a quelle di un semplice mago, per cui non saranno apribili normalmente, ma potrebbero essere necessarie ulteriori forze o aiuti.

Inoltre, non è possibile utilizzare questo incantesimo durante il combattimento.

DESILLUDO

COSTO: 4px

REQUISITI: fuori dal combattimento

DURATA 10 MINUTI

EFFETTO: Dopo un minuto di concentrazione per preparare questo incantesimo, il giocatore verrà considerato **invisibile** (indicando tale stato indossando una fascia o bandana rossa intorno al collo).



L'effetto dura 10 minuti o fintanto che non compia azioni che ne rivelino la posizione (come ad esempio utilizzare altri incantesimi). Il giocatore dovrà comunque muoversi in maniera furtiva e cercare di non fare rumore, senza correre o parlare ad alta voce.

NB: Non è possibile utilizzare questo incantesimo durante il combattimento né in contemporanea con *revelio*.

REVELIO

COSTO: 4px

REQUISITI: fuori dal combattimento

DURATA 10 MINUTI

EFFETTO: Dopo un minuto di concentrazione per preparare questo incantesimo, il giocatore sarà in grado di **vedere oltre le illusioni** come quella dell'incantesimo *DESILLUDO* o scoprire altre forme di occultamento magiche come oggetti o passaggi nascosti nel raggio di 3 metri.

L'effetto dura 10 minuti, nei quali il giocatore dovrà indossare una fascia o bandana blu intorno al collo per evidenziare che l'effetto è attivo.

NB: Non è possibile utilizzare questo incantesimo durante il combattimento.



EMENDO

COSTO: 5px

EFFETTO: Se utilizzato durante il combattimento, **cura il bersaglio di un Punto Ferita**, mentre se usato al di fuori del combattimento, **cura tutte le ferite**.

Il mago dovrà **mantenere** il contatto con la mano libera per **30 secondi** sul bersaglio mentre utilizza questo incantesimo.





INCANTESIMI PRESENTI ALL'INTERNO DELL'ACCADEMIA

Come accennato nei capitoli precedenti, l'Alta Accademia Brancaleoni è protetta da diversi incantesimi, per la sicurezza dei suoi studenti, dei disincanti che abitano il borgo e per l'accademia stessa.

Ogni giocatore che vorrà partecipare all'evento, ne dovrà conoscere gli effetti qui in seguito riportati.

Incanto Fidelius: Questo incantesimo **nasconde l'ubicazione dell'Accademia** e la possibilità di entrarvi almeno che non si riceva l'invito ufficiale.

Epismendo Maxima: Questo incantesimo curativo blocca il sanguinamento ed altri effetti derivanti da ferite gravi, ciò significa che all'interno del castello il **Tempo di Grazia viene esteso a 1 ora**.

Confundo Disincantum: Con questa variante dell'incantesimo, unito agli effetti dell'incanto fidelius, **fanno credere ai disincanti che il Castello Brancaleoni non sia altro che un borgo abbandonato**, al cui interno rimangono delle sale museali in disuso. Per questo motivo, potrete trovare al suo interno reperti di vario genere che non dovrete mai toccare per non disturbare l'incantesimo.



Preveni Ritualia: Questa formula previene l'utilizzo incauto da parte degli studenti, di oggetti capaci di formulare rituali o poteri magici simili senza autorizzazione.

Incanto Omnia Lingue: Questo incantesimo permette di **unificare la lingua di tutti i presenti**. All'interno del gioco quindi sarà possibile soltanto parlare italiano anche se il proprio personaggio dovesse provenire altre nazioni.

Se lo si vuole, si potrà simulare degli accenti, ma per semplificare la comprensioni tra i giocatori, la lingua ufficiale del gioco sarà una sola.

Incanto disarmante: Questa magia **rende inefficace ogni tipo di arma Disincanta**. Le armi bianche verranno percepite come morbide e quindi incapaci di arrecare un vero danno, mentre le armi da fuoco non saranno in grado di innescarsi o al più i suoi proiettili rimbalzeranno innocuamente sui bersagli colpiti.

Questi incantesimo inoltre, rende inutilizzabili gran parte delle tecnologie Disincante del periodo.

Incanti statico: Questo sortilegio **impedisce la smaterializzazione da e verso l'accademia**.



LEZIONI AVANZATE

All'interno del gioco i vostri personaggi saranno studenti dell'Accademia, ciò significa che parteciperete a delle lezioni e studierete incantesimi in tutto e per tutto.

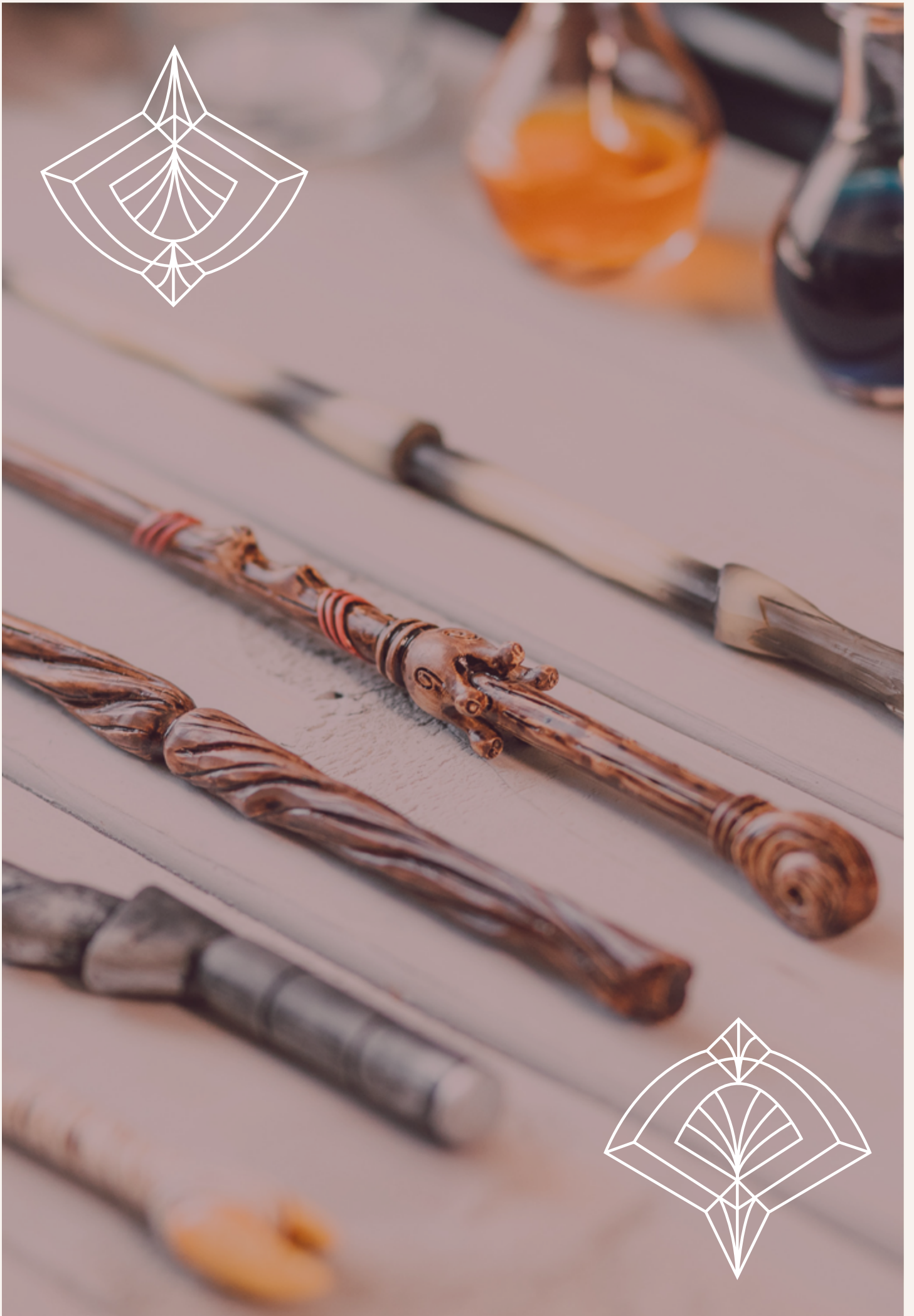
Non solo Incantesimi basilari, ma anche magie che non avevate modo di conoscere prima (incantesimi non presenti nei capitoli precedenti e non acquistabili quindi alla creazione).

Questo non significa che ogni lezione darà al mago la possibilità di utilizzare nuovi incantesimi o altro, ma saranno un modo per prendere dimestichezza con nuove conoscenze.

Per imparare nuovi incantesimi o poteri e farli propri sarà necessario quindi aver **chiesto e dimostrato in gioco ai professori** (o chi per loro) di aver **compreso a fondo** la materia di studio rendendosi **partecipe** ed interessato durante le lezioni, di aver assimilato tutte le caratteristiche da conoscere del nuovo incantesimo e di averci **dedicato del tempo** per padroneggiarla (rappresentato dalla spesa di PX).

Se tutti questi passaggi saranno rispettati, il professore di riferimento potrà dare l'approvazione all'acquisto dell'abilità/incantesimo desiderato.

Questo requisito è alla base di tutti gli incantesimi che faranno parte del **Regolamento Avanzato**.





**GRAZIE PER IL TEMPO
CHE AVETE IMPIEGATO
ALLA LETTURA DI
QUESTO TRATTATO**



SQUADRA DEI FALCHI
gioco di ruolo dal vivo

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Stesura del testo:

Elisa Gennari

Facundo Daniel Martinez

Ivan Mazzini

Valentina Ordonzelli

GRAFICA E VISUAL

VALENTINA ORDONZELLI

NOVART

FOTOGRAFIA

VALENTINA SOLFRINI





VENEREM

WIZARDING ITALY



@ venerem_wizarding_italy



@ Venerem - Wizarding Italy



veneremwizardingitaly@gmail.com



SQUADRA DEI FALCHI

gioco di ruolo dal vivo