

# Regolamento *Duello Incantesimi* BTH

(Ryuzaki & Team Duelli)

## Idea di gioco.

L'idea dei Duelli è quello di simulare un reale duello ambientato nel mondo di Harry Potter. Il principale metodo è quello della simulazione immaginaria, dove si cerca di visualizzare ciò che accadrebbe come conseguenza delle azioni dei giocatori. Pertanto il gioco si svolge su tre dimensioni e sarà ammessa la totale fantasia dei partecipanti nei limiti della coerenza con il mondo o con la saga. Tutte le seguenti regole sono solo trascrizione di un buon senso interpretativo di situazioni reali per la saga.

*Esempio: il giocatore potrà utilizzare Accio su un oggetto vicino per poterlo lanciare all'altro giocatore e colpirlo, tuttavia sarebbe in grado di appellare solo oggetti che realmente potrebbe sostenere e spostare come palle di carta, sedie, panchine, scaffali,... tuttavia non potrebbe appellare un'automobile. Poiché l'obiettivo del gioco non è ferire ma colpire, sarà sufficiente una pallina di carta ad ottenere un punto! Solo che magari questa si disintegra con un semplicissimo Incendio.*

Tuttavia per consentire un gioco più dinamico si fissa la seguente regola:

**REGOLA:** in uno stesso combattimento NON SI PUO' UTILIZZARE DUE VOLTE LO STESSO INCANTESIMO salvo 3 generici incantesimi di protezione: Scutum, Protego e Finite.

## Svolgimento.

I Duellanti a coppie si schierano l'uno di fronte all'altro ed eseguendo il saluto di rito si posizionano a 3+3=6 passi di distanza. Al via dell'arbitro si sfideranno in tempo reale in un *Incantatio* dove ogni incantesimo scagliato (o una somma di incantesimi) produce un risultato: Non Efficace, Efficace, Non Sufficiente (che dipendono dall'attaccante), Colpito, Mancato, Respinto, Protetto, Contrattaccato (che dipendono dal Difensore). L'esito prevede l'attribuzione di 1 o più punti ad un giocatore. **Si deve lanciare un solo Incantesimo/Controincantesimo a testa nello stesso Incantatio**, si attende che l'arbitro valuti l'esito ed assegni i punti dell' *Incantatio*, dopodiché i Duellanti continueranno in tempo reale senza un successivo via ma rispettando i tempi e i richiami dall'arbitro. In ogni *Incantatio* inizia il giocatore con il migliore tempismo (vedi regole Rimbalzato). Appena uno dei Duellanti arriva ad un punteggio prestabilito (3 o 5) il duello finisce decretandone la vittoria.

<i>Esempio:</i>	A: <i>Stupefictum</i>	B: <i>non fa niente</i>	Esito: <i>Colpito B</i>	1-0
	A: <i>Impedimenta</i>	B: <i>Protego</i>	Esito: <i>Protetto</i>	1-0
	B: <i>Expelliarmus</i>	A: <i>esita, "Protego"</i>	Esito: <i>Difensivo NonEff – Colpito A</i>	1-1
	A: <i>Incendio</i>	B: <i>Aguamenti</i>	Esito: <i>Contrattacca B</i>	1-2
	B: <i>Bombarda Maxima</i>	A: <i>Protego</i>	Esito: <i>Non sufficiente – Colpito A</i>	1-3
	<i>Vince B</i>			

(vedere più avanti per l'attribuzione punteggio)

## Incantesimi.

Gli incantesimi ammessi in questo gioco sono TUTTI gli incantesimi elencati qui ESCLUSO incantesimi di Magia Oscura che decreterebbero l'immediata espulsione del duellante che li casta.

Si suddividono in questi incantesimi in categorie:

-**Generici** (*Accio*, *alutio*,...) non designati per combattimento ma non necessariamente inutili.

-**Difensivi** (*Protego*, *Depulso*, *Impervius*,...) sono gli incantesimi usati per proteggersi. In questa categoria si trovano alcuni *Controincantesimi* che generano Controattacco (vedi sotto).

-**Trasfigurazione** (*Fera Verto*, *Draconifors*,...) se utilizzati in combattimento possono Colpire e richiedono Protego o Finite in difesa a seconda delle situazioni. Esiste una sottocategoria:

- **Evocazioni** (*Avis*, *Serpensortia*,...) evocano creature viventi e devono essere interrotti con Finite.

-**Ostili** (*Expelliarmus*, *Tarantallegra*,...) sono incantesimi specifici per i duelli che consentono di Colpire. Li troviamo sotto 4 forme:

- **Elementali** (*Incendio*, *Ventus*,...) utilizzano un elemento naturale e si difendono con Scutum.

- **Fisici** (*Expulso*, *Reducto*,...) colpiscono il bersaglio con qualcosa di reale e si difendono con Scutum.

- **Magici** (*Dissendio*, *Immolus*,...) colpiscono con flussi di magia e richiedono in difesa Protego.

## Gesti degli Incantesimi

Per lanciare un incantesimo di una categoria è necessario eseguire il gesto corretto come qui ripostato che va eseguito mentre si pronuncia la formula. Nel corso del duello uno dei due arbitri sarà il **Guardabacchette** cioè controllerà che vengano eseguiti correttamente i gesti.

- **Generici:** ruotare la bacchetta all'interno.
- **Difensivi:** porre la bacchetta a scudo fra se e l'avversario.
- **Ostili:** eseguire un colpo di frusta.
- **Trasfigurazione:** eseguire uno o più colpi.

**ATTENZIONE: in sede di gioco si fa distinzione SOLO tra un gesto difensivo (che non consente l'attacco) e un gesto offensivo (che non consente la difesa) senza prestare attenzione alla differenza tra generici, ostili e trasfigurazioni. Un gesto errato genera esito Non Efficace.**

## Mirare

Per facilitare l'arbitraggio il giocatore **DEVE PUNTARE DISTINTAMENTE** la bacchetta o verso l'**avversario** (dritta al petto/faccia), o verso **terra** (poco distante dai propri piedi) o verso un **oggetto** designato.

**Tutti i casi di dubbio puntamento verranno considerati Mancato.**

## Castare un Incantesimo.

Per lanciare un Incantesimo occorre preparazione per valutarne *Efficacia* ed *Esito* (non sono concessi *Incantesimo Non Verbali* o *Incanti senza Bacchetta*).

Affinché un incantesimo sia valido si deve:

- **Pronunciare la formula in maniera corretta senza inceppamenti:** la bacchetta non la riconoscerebbe.
- **Pronunciare l'incantesimo con enfasi:** si dovrà utilizzare un tono di voce sufficientemente elevato affinché sia gli **Arbitri** che l'altro Duellante riescano a sentirlo, diversamente significherebbe che non si è utilizzata sufficiente potenza per poterlo lanciare.
- **Compiere il gesto appropriato:** vedi sopra.

## Efficacia.

Di questo aspetto si occuperà il **Guardabacchette (Il Secondo Arbitro)** che controllerà il verificarsi delle regole di *Castare un Incantesimo (Il Guardabacchette faccia particolare attenzione al gesto poiché è l'unica cosa che il Primo Arbitro non può valutare)*. Possono prodursi 2 risultati:

- **Efficace:** se le 3 condizioni sono state rispettate.
- **Non Efficace:** se anche solo una delle condizioni è stata infranta.

## Esito.

In base alla reazione dell'avversario si determina *l'Esito* che viene seguito dal **Primo Arbitro**. *L'Esito* determina l'attribuzione dei punti di quell' *Incantatio*.

Passo a spiegare le situazioni possibili.

- **Copito:** l'avversario non esegue azioni oppure il suo incantesimo Difensivo risulta **Non Efficace**.  
**L'attaccante riceve +1**
- **Mancato:** l'avversario si **sposta visibilmente lanciandosi** fuori dal raggio di azione dell'incantesimo oppure l'attaccante mira da tutt'altra parte..  
**Nessun punto assegnato.**
- **Respinto:** Se i due avversari lanciano insieme il primo incantesimo o con una differenza non così netta da non decretarne un "più veloce" gli incantesimi si colpiscono a mezz'aria e si annullano.  
**Nessun punto viene assegnato.**
- **Protetto:** l'avversario usa **Protego**, **Scutum** o **Finite** oppure si ripara con qualcosa di materiale sufficiente.  
**Nessun punto assegnato.**
- **Contrattacco:** l'avversario risponde all'incantesimo con il giusto *Controincantesimo* (esempio: *Aguamenti- Incendio*) o con un incantesimo diverso dai 3 generici incantesimi di difesa che riesce a contrastare (logicamente) l'incantesimo lanciato. Questa situazione potrebbe anche rinviare l'incantesimo attaccante o un altro incantesimo costringendo l'attaccante a proteggersi a sua volta se la difesa risulta *Efficace*.  
**Il difensore riceve +1 ed ha la possibilità di Colpire.**
- **Non Sufficiente:** verificabile nel caso di difesa se l'incantesimo scelto non è sufficiente a contrastare la situazione (esempio: *Contro un Bombarda Maxima, serve un Protego Maxima, il solo Protego non è sufficiente*).  
**L'Attaccante riceve +1.**

**ATTENZIONE: L'Esito Respinto consente di usare incantesimi *Ostili* come *Difensivi* pertanto possono essere usati per proteggersi. Tuttavia sprecare un incantesimo di Attacco come Difesa è sconsigliato poiché non potrebbe essere riusato. Per non parlare del fatto che potrebbero crearsi delle situazioni di Non Sufficiente per gerarchia (esempio: *Bombarda Maxima - Stupeficionum*)**

## **Tecniche Particolari.**

### *Protezione.*

Si consideri che è difficile usare Incanti di Territorio (esempio: *Protego Totalum, Fianto Duri, Savio Hexia*,...) poiché richiedono del tempo per essere eseguiti e quindi non si possono inserire nella rapidità di un duello.

Come usare gli incantesimi è elementare:

- Protego* per difendersi da una magia (esempio: *Stupeficionum*).
- Scutum* per proteggersi da un oggetto (esempio: *Depulso*).
- Finite* per interrompere un incantesimo permanente (esempio: *Draconifors*).
- Protego Maxima* per difendersi da *Bombarda Maxima*.

### *Controattacco.*

Non potendo elencare tutti i controattacchi possibili o plausibili (ricordatevi che se plausibili valgono nel duello) mi soffermo solo sul porre l'attenzione a due tipi di *Controattacco*:

-*Controattacco Semplice* è generato da incantesimi che annientano o annullano il flusso di magia dell'avversario (esempio: *Incendio – Aguamenti*). Si considerano anche getti che si annullerebbero in volo come se gli incantesimi fossero fatti di cariche opposte che assieme si bilanciano e si annullano. (esempio: *Stupeficionum-Reinnerva*).

-*Controattacco e Attacco* avviene quando si utilizza un controincantesimo che respinge l'incanto o qualcosa al mittente che dovrà difendersi ed al quale si applicheranno le normali regole di un duello considerando i ruoli invertiti (esempio: *Waddiwasi – Depulso*).

### *Le Combo.*

Per quanto sacra sia la regola di un incantesimo a testa in un *Incatatio*, tali incanti si possono combinare se coerenti e parte di un unico attacco (esempio: *Avis, Oppugno*). In questi casi potrebbe anche costringere il difensore ad usare due o più incantesimi difensivi (esempio: una serie di incantesimi distruttivi per ogni uccellino) oppure il difensore potrebbe volgere la combo a suo favore con un'altra combo. (esempio: *Avis, Oppugno – Duro, Relascio*).

**ATTENZIONE: ricordate che non si può ripetere due volte lo stesso incantesimo: una volta utilizzato esso diventa impronunciabile e produce un risultato Non Efficace se usato.**

## **Il Tempo.**

Ultimo elemento deglo di nota, il Tempo, verrà scandito dal **Primo Arbitro**, indicando dalla baccetta dell'Attaccante (seguendo la traiettoria di mira) fino al punto di impatto. Questo lasso di tempo (circa 2s) è il tempo a disposizione del Difensore per fare qualcosa. Dopodiché il **Primo Arbitro** procede a determinare l'esito. Qualsiasi incantesimo lanciato in contemporanea o nell'arco di tempo che impiega l'Arbitro a Tracciare viene ritenuto Respinto se di pari potenza. **La Traiettorie deve essere tracciata dal Primo Arbitro ogni volta che un incantesimo viene lanciato che sia quelli di Attacco o di Controattacco e Attacco.**

**ATTENZIONE: Eseguire combo fa aumentare il tempo di Traiettorie INDICATIVAMENTE di 1s per ogni incantesimo aggiuntivo (esempio: Accio Sacco, Engorgio, Waddiwasi arriverà a destinazione dopo CIRCA 3s).**

## **Fine del Duello.**

Le consizioni che decretano la fine di un duello sono:

- Uno degli avversari arriva ad un punteggio stabilito (3 o 5)
- Nessuno degli avversari arriva al punteggio sufficiente entro un tempo prestabilito (3 o 5 minuti).
- Un avversario si arrende.
- Viene lanciato un Incantesimo Proibito.

## **Conclusioni.**

Il modo migliore per eseguirli e quello di cercare di immaginarsi realmente la situazione e capire la cosa migliore da fare. E' molto difficile, lo so, ma attenzione, fantasia e un po di fortuna potrebbero davvero permettere di fare cose davvero incredibili e spettacolari.