

# *Bollaverde Live*

**Associazione per il gioco di ruolo dal vivo**

**PASSARE AL NUOVO REGOLAMENTO**

**-Tomo IV-**



**Bollaverde Live – Associazione per il gioco di ruolo dal vivo**

[info@bollaverdelive.it](mailto:info@bollaverdelive.it) [www.bollaverdelive.it](http://www.bollaverdelive.it)





## **Passare al Nuovo Regolamento– Indice:**

<b>1</b>	<b>AVVERTENZA</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>COME VERRA' GESTITO IL CAMBIO DI REGOLAMENTO</b>	<b>6</b>
2.1	I PERSONAGGI	6
2.2	L'EQUIPAGGIAMENTO	6
<b>3</b>	<b>Tomo I : Regole fondamentali</b>	<b>7</b>
3.1	IL COMBATTIMENTO	7
3.2	IL MANA	7
3.2.1	PERCHE' QUESTI CAMBIAMENTI?	8
3.3	INCANTESIMI AD AREA E DI V LIVELLO	8
3.4	SCONTRI DI MAGIA	9
3.5	OGGETTI DI GIOCO E CARTELLINI	9
3.6	ATTENUARSI	9
3.7	LE CHIAMATE	10
3.8	REGOLA DELLO SVANTAGGIO	10
3.9	CONSIGLI DELLA NONNA	10
<b>4</b>	<b>Tomo II : Regole avanzate</b>	<b>11</b>
4.1	GILDE E CONGREGHE	11
4.2	ABILITA GENERICHE	11
4.3	ABILITA DI RAZZA	11
4.4	ABILITA DI ACCADEMIA	11
4.5	INCANTESIMI E INVOCAZIONI	13
<b>5</b>	<b>Tomo III : Ambientazione</b>	<b>14</b>
5.1	STORIA DI DOGMA	14
<b>6</b>	<b>IN CONCLUSIONE...</b>	<b>15</b>



## 1 AVVERTENZA

Questo breve “Tomo” è pensato per facilitare il passaggio al nuovo regolamento per chi conosceva quello precedente a quello in vigore a partire da Agosto 2009.

*ATTENZIONE! Dopo la stesura di questo Tomo, è stata effettuata una revisione del regolamento, con alcune piccole modifiche. Le modifiche apportate non sono segnalate in questo testo, ma sono segnate in rosso negli altri Tomi, di modo che possiate trovarle facilmente.*

Non si tratta di un elenco analitico di tutti i cambiamenti fatti, la qual cosa sarebbe risultata molto noiosa tanto da leggere quanto da scrivere e avrebbe probabilmente omesso qualcuno dei tanti piccoli cambiamenti apportati.

Il nuovo regolamento cambia molto per molti aspetti quello precedente, e non è possibile riassumere in queste poche pagine tutti i cambi apportati.

Non solo, non desideriamo farlo: vi esortiamo invece a leggere tutti e tre i tomi di nuovo, sarete stupiti di notare che esistono regole di cui non vi ricordavate affatto!

I principi ispiratori del regolamento sono rimasti gli stessi di quanto cinque anni fa Bollaverde Live debuttò nel mondo del gioco di ruolo dal vivo: un regolamento di base semplice e “user friendly”, che non rinunci però a un elevato spessore per chi vuole e può dedicare più tempo e attenzione al gioco.

Un regolamento che prediliga giocabilità a realismo, sicurezza a efficacia e spirito a lettera.

Dunque perché apportare dei cambiamenti?

1. In primo luogo per accomodare tutte le risposte alle di tante domande o situazioni limite emerse nel corso degli anni.
2. In secondo luogo, per dare spazio ai suggerimenti migliori propugnati dai nostri giocatori.
3. In terzo luogo, perché non temiamo di tentare nuove strade che siamo convinti essere migliorative.

Le regole sul Mana, ad esempio, siamo convinti rappresentino una reale innovazione nel mondo del GRV, e siamo fieri di averci pensato.

Non abbiamo l’arroganza di credere che tutto funzionerà a meraviglia.

Non c’è modo di testare veramente un regolamento per trecento e passa giocatori, quindi abbiamo pensato di testarlo insieme.

Per questa ragione consideriamo il periodo che va sino a Dicembre 2009 come un lungo playtest nel quale sistemeremo le varie magagne del regolamento, per pubblicare in occasione del Gran Ballo d’Inverno 2010 di Gennaio il regolamento completo e definitivo per i prossimi anni.

Non siate timidi: sul sito internet potete dire la vostra, segnalare errori o incongruenze, riportare esperienze di gioco.

Ricordate però di esprimerne sempre il vostro parere in modo gentile e pacato, argomentando le vostre posizioni.

“Mi piace” o “non mi piace” non aggiungono molto alla discussione, anche se possono fare piacere.

Ricordate che c’è un gruppo di persone che ha dedicato mesi e notti e ore di sonno a preparare per voi questo regolamento, per renderlo il migliore possibile, soppesando varie alternative e valutando ogni singolo suggerimento pervenuto: non compite l’errore di credere che la prima cosa che vi salta in mente sia necessariamente la scelta migliore.

Con ogni probabilità, ci abbiamo pensato anche noi.



O magari no.

Quindi, commenta pure, ma con delicatezza e senza pretendere che i tuoi suggerimenti siano accolti per forza come verbo divino.

Parlando di team, voglio ringraziare tutti coloro che hanno dedicato tempo e energie a questa nostra creazione, in particolare Ale “Prez” Verga per la dedizione instancabile, Enrico Billi per la grande pensata del portamana, una rivoluzione negli incantesimi del GRV, e Marco R.E.D.S per l’analisi pacata e l’idea di estendere il mana ai non caster.

A Ale “Alben Destroyder” Benetel per le tante considerazioni valide e la capacità di scovare bug e carenze di pauer, a Ema A. “Sguardo che uccide” Marchese per rendere lieti i momenti tesi, per l’ospitalità e i suggerimenti un po’ folli.

A Max “Sexmet” Moretti per la solidità, l’ordine e la disciplina.

A Alessandro “De la Croix” Francescati per l’ottimo lavoro di impaginazione in tempi rapidissimi, e per la discrezione.

A tutto il corpo staff per lo sbattimento, i suggerimenti, la presenza sempre e comunque.

A voi, per essere parte di tutto questo con la vostra voce e la vostra presenza.



## **2 COME VERRA' GESTITO IL CAMBIO DI REGOLAMENTO**

In gioco il cambio di regole, che rappresentano nel nostro mondo fantastico le leggi naturali del mondo di gioco, avviene in conseguenza di alcuni avvenimenti su cui non vogliamo troppo soffermarci qui per non rovinare le giocate dei personaggi che sono o potrebbero essere coinvolti.

Fuori gioco il cambiamento viene gestito in due modi.

### **2.1 I PERSONAGGI**

I punti esperienza dei personaggi vengono restituiti integralmente a eccezione dei punti spesi per le abilità di creazione e di quelli che vengono spesi in automatico alla selezione della razza. Non vengono però cancellate le iscrizioni alle accademie o gilde o la divinità prescelta. In questo modo, un personaggio non potrà variare solo i parametri più stringenti del proprio personaggio – la razza, la religione, la professione, eventuali caratteristiche innate come il lignaggio nobiliare – ma sarà libero di spendere nuovamente tutti gli altri punti esperienza in modo da non trovarsi danneggiato dalle nuove regole e abilità, o semplicemente tagliato fuori dalla possibilità di scegliere abilità nuove.

Sul perché le capacità dei propri personaggi cambiano: banalmente, le regole del mondo sono cambiate, e ogni personaggio reimpara a utilizzarle a suo modo.

Questa è la spiegazione generica, se qualcuno vuole utilizzare ragionevoli spiegazioni alternative è libero di farlo.

### **2.2 L'EQUIPAGGIAMENTO**

Attenzione perché questa regola è spiegata soltanto qui e sul forum, ed è molto importante specialmente per i vecchi giocatori.

La maggior parte degli oggetti e delle abilità speciali di gioco sono ancora utilizzabili e non è necessario cambiare o ristampare alcunché, ci siamo molto sforzati per innovare il regolamento senza troppo inficiare la retroattività.

Alcuni oggetti, e con "oggetti" intendiamo tanto cartellini blu o verdi o rossi o cartellini mono uso come pozioni, pergamene e così via, al contrario, risulteranno evidentemente non in linea col nuovo regolamento.

Ad esempio, un pugnale che dichiara "VELENO!" non ha più senso nel nuovo regolamento. In questi casi, è compito del giocatore portare in segreteria questi oggetti al primo raduno cui partecipa perché vengano aggiornati.

Non solo è vantaggioso per il giocatore avere questi oggetti "in regola" e quindi utilizzabili, ma anche sia noto che se ci accorgiamo di reperti non più validi ancora in giro, lo staff è autorizzato a ritirarli dal gioco senza aggiornarli, ciò a scapito di chi cerca di fare il furbo perché magari intende stiracchiare le regole e usare un oggetto in modo platealmente poco corretto.

Se sei nel dubbio, portaci i tuoi oggetti e ti diremo se serve cambiarli!

Ciò vale anche per le maledizioni: sei tenuto a portarcele perché vengano aggiornate, ti anticipiamo che molte maledizioni non sopravvivranno ai cambi avvenuti nel mondo e lasceranno libero il personaggio!

Nei primi due raduni, prepareremo una zona apposta per effettuare questi cambi prima dell' in gioco vicino alla segreteria.

Se arrivate più tardi, dovrete attendere la disponibilità di un master autorizzato al cambio.

Passiamo ora a dare un' occhiata ai vari cambiamenti.

## 3 Tomo I : Regole fondamentali

### 3.1 IL COMBATTIMENTO

Il maggior cambiamento introdotto nel combattimento è la *regola del secondo*, che in pratica prevede che i personaggi possano sferrare al massimo un colpo per secondo, e che chi riceve un danno a cui non è immune debba simulare di accusare il colpo per un secondo, con la tranquillità di sapere che mentre interpreta il colpo subito non verrà martellato con ulteriori colpi.

La ragione di questa regola è il tentativo di innalzare il livello di gioco da un punto di vista che riteniamo migliorabile, quello della scenicità dei combattimenti.

Durante gli anni, molto è stato fatto da organizzatori e giocatori per rendere sempre migliore il gioco di questa associazione. Le location sono spettacolari, le trame numerose e (speriamo) coerenti e coinvolgenti quanto possibile visto il numero di giocatori molto elevato, i costumi sono spesso di ottimo livello.

L'interpretazione e il "gioco autoprodotta" dei giocatori migliorano col tempo, e comunque poco hanno a che vedere con il regolamento.

Invece i combattimenti possono decisamente migliorare. Per evitare di vedere tapping eccessivo e in favore, auspichiamo, di scene di battaglia più soddisfacenti per chi le gioca e per chi le guarda.

Chi indossa armature pesanti, pur non potendo portare più di un colpo al secondo, è immune al secondo di interpretazione del colpo.

La ragione di ciò è incentivare chi indossa scomode e costose armature metalliche per fini estetici con un significativo vantaggio in gioco, senza eccedere però, per evitare che diventi una scelta non più personale ma dovuta al pauer del personaggio.

### 3.2 IL MANA

Tutto il sistema del mana e della magia è stato rivoluzionato.

Nel vecchio regolamento, ogni personaggio in grado di lanciare incantesimi riceveva cinque cartellini mana prestampati di carta per ogni livello di incantesimo per ogni giorno di raduno, e poteva usare questi cartellini fino a esaurimento.

Il mana poteva essere utilizzato per lanciare incantesimi di livello inferiore ma non superiore al livello del mana utilizzato.

I personaggi privi di incantesimi non ricevevano mana.

Ora invece ogni personaggio ha la possibilità di "comprare" il mana separatamente dalla conoscenza di incantesimi o meno, come fosse una normale abilità, fino a un massimo di due cartellini mana per personaggi privi di incantesimi e fino a cinque cartellini mana per maghi e chierici di alto livello (o personaggi di gilde in grado di lanciare incantesimi).

Le liste di incantesimi possono essere separatamente acquistate, e rappresentano la conoscenza o meno di incantesimi o preghiere agli dei.

Ma, al di là della conoscenza, ogni personaggio può disporre di potere magico, e questo mana può essere "bruciato" temporaneamente per attivare abilità quasi magiche di vario tipo, non solo per gli incantesimi.

Il mana diventa insomma il carburante di molti diversi effetti soprannaturali che necessitano di magia per funzionare.

Quindi, i draconici lo usano per soffiare fuoco o ghiaccio contro i nemici, i guerrieri e gli esploratori lo utilizzano per mettere a segno colpi prodigiosi, gli elfi neri per evocare il potere delle tenebre e così via.



Ma come funziona questo nuovo mana?

Tramite un ingegnoso sistema (il “portamana”) abbiamo elaborato un semplice strumento da cintura che permette a un giocatore di portare il proprio mana e di “sganciarlo” una volta utilizzato, per “riagganciarlo” al termine dello scontro o quando si verificano condizioni di gioco che permettono il recupero del mana.

I maghi possono imparare a recitare una formula di concentrazione, un mantra, che li aiuta a rigenerare il mana velocemente per disporre di diversi incantesimi in ogni situazione.

### **3.2.1 PERCHE' QUESTI CAMBIAMENTI?**

Innanzitutto per svincolarci dal costoso, ingombrante, impegnativo e antiestetico sistema del mana a cartellini.

In secondo luogo perché ci pare più allineato con il fantasy che tutti conosciamo.

In terzo luogo per ampliare la gamma di poteri disponibili a tutti i pg (anche se lo abbiamo fatto con parsimonia: l'uso del mana rimane principale appannaggio delle classi che ragionevolmente conoscono la magia).

Infine, per permettere a maghi e chierici di non esaurire mai le loro capacità.

Precedentemente, un mago e in misura minore un chierico potevano effettuare alcuni scontri con una potenza di fuoco devastante, a patto di essere praticamente inutili per il resto del raduno.

Ora, non possono lanciare nella stessa battaglia dieci o venti incantesimi di fila senza mai riposarsi, ma in compenso non cesseranno mai di avere potere magico a disposizione, perché lo rigenerano col passare del tempo secondo un meccanismo che ci pare elegante e funzionale.

I singoli incantesimi non sono meno potenti, ma sarà possibile lanciarne solo una manciata in ogni combattimento dopodiché il mago dovrà fermarsi qualche istante a recuperare le energie, questo crediamo porterà una ulteriore, interessante componente strategica al gioco.

Il mana, da ultimo, viene utilizzato per dare energia ai poteri di alcuni oggetti magici, sostituendo di fatto anche le vecchie “cariche magiche” che pure rimangono in essere per casi molto limitati.

Crediamo davvero di avere inventato un diverso standard per gli incantesimi nel gioco di ruolo, più versatile e migliore, il tempo ci dirà se abbiamo avuto ragione.

### **3.3 INCANTESIMI AD AREA E DI V LIVELLO**

Gli incantesimi ad area sono stati potenziati negli effetti e resi ancora più temibili dal fatto che non è possibile rifletterli al mittente. D'altro canto, chi li usa consuma tutto il proprio mana per lanciarli e sarà quindi molto vulnerabile dopo avere scaricato la sua energia magica tutta insieme, il che pone scelte interessanti se consideriamo che gli incantesimi (e gli effetti) ad area non sono riflettibili ma possono essere resistiti con appositi incantesimi.

Anche gli incantesimi di V livello consumano tutto il mana: con il nuovo sistema, non è consigliabile che un singolo mana possa scatenare la forza di incantesimi così potenti.

Quando un personaggio li usa, scatena una forza terribile, che deve essere recuperata col tempo o la concentrazione.

### **3.4 SCONTRI DI MAGIA**

Gli scontri di magia sono stati resi più interessanti grazie ad alcune nuove regole.

Riflettere un incantesimo o resistervi sono ora meccaniche separate che hanno vantaggi e svantaggi diversi, rendendo l'attesa dell'incantesimo avversario per rifletterlo non più la scelta necessariamente migliore.

Un incantesimo che venga ignorato dal bersaglio che evidentemente “non lo sente” non viene sprecato, così come un incantesimo interrotto prima del termine.

Esistono rare abilità o incantesimi in grado di bruciare il mana altrui, aggiungendo un ulteriore elemento di profondità.

Gli incantesimi – tutti e sempre – devono essere pronunciati ad alta voce, come se fosse lo sprigionarsi di una incontenibile energia arcana.

Niente più incantesimi sussurrati a mezza bocca: un mago che lancia un incantesimo o un chierico che invoca un dio sono momenti di un certo peso!

### **3.5 OGGETTI DI GIOCO E CARTELLINI**

Il maggiore cambiamento è che ora gli oggetti speciali non necessitano più dei minuti di adeguamento dell'aura per essere utilizzati

Invece, la prima cosa che un giocatore deve fare quando raccoglie un cartellino è leggerlo, per sapere se accade qualcosa di spiacevole immediatamente.

Se non può leggerlo, non può raccoglierlo.

Sono state leggermente modificate le regole di alcuni oggetti speciali, e altri che erano assenti nel regolamento come le aree speciali sono stati aggiunti.

Ad esempio, i veleni possono ora essere spalmati sulle armi da chi possiede determinate abilità, serrature e trappole possono essere spostate negli scrigni dei giocatori e viene spiegato come trattare gli oggetti di gioco degli altri giocatori in caso di cattura o perquisizione.

### **3.6 ATTENUARSI**

Attenuarsi è stato reso meno vantaggioso in combattimento e più utile per infiltrazione o difesa.

In sostanza, si può parlare e camminare a velocità normale, ma attenuarsi brucia tutto il mana e quindi a parte in casi molto isolati chi ha accesso alla attenuazione non potrà uscire dall'attenuazione lanciando un devastante incantesimo ma dovrà basarsi sulle sole chiamate con armi.

Il che, considerato che chi si attenua sono principalmente i maghi, rende questa abilità più simile alla forma spettrale per fuga e infiltrazione che all'arma definitiva che era diventata.

Naturalmente, alcuni rari mostri potrebbero avere abilità speciali più favorevoli.



### **3.7 LE CHIAMATE**

La chiamata **DISARMO!** È stata resa parabile con armi e scudo.

Introdotta la nuova chiamata **BRUCIAMANA!**

La chiamata **VELENO!** è cambiata: d'ora in avanti servirà solo a ritardare l'effetto di altre chiamate di 30 secondi sempre che non riceva la chiamata **NEUTRALIZZA!VELENO!**

**RIFLESSO!** È stata meglio specificata, e soprattutto non rende immuni alla chiamata riflessa.

**IN QUEST'AREA** non è riflettibile e causa sempre l'effetto **BRUCIAMANA!**

### **3.8 REGOLA DELLO SVANTAGGIO**

Abbiamo formalizzato una regola introdotta già da un po', e cioè la "regola d'oro": in caso di dubbio sulla applicazione delle regole, applica sempre la soluzione a te più svantaggiosa, all'insegna di un gioco ancora più sportivo.

### **3.9 CONSIGLI DELLA NONNA**

Abbiamo deciso di dedicare un capitolo ai consigli su come prendervi cura di voi durante i raduni. Leggerlo non può far male, e l'esperienza ci insegna che per qualcuno magari può essere utile vedere queste cose scritte.

## **4 Tomo II : Regole avanzate**

### **4.1 Gilde e Congreghe**

È stata introdotta la spiegazione delle congreghe, che sono gruppi meno strutturati delle accademie o delle gilde nel mondo di gioco, e che permettono l'acquisizione di una manciata di abilità particolari, di solito di bassa utilità in combattimento.

Vengono enumerate le gilde più note, anche se le abilità che insegnano rimangono riservate e non presenti nel regolamento.

### **4.2 Abilità Generiche**

Il grosso cambiamento nelle abilità generiche è l'introduzione delle abilità Mana e Mantra, di cui si è già detto sopra.

In particolare il Mantra permette ai maghi e ai chierici di recuperare il mana durante gli scontri, auspicabilmente dando il via a scene in cui i maghi cercano il riparo dei loro compagni armati mentre recuperano la concentrazione.

Nelle altre abilità, alcuni costi sono stati rivisti, ed è stata introdotta una abilità che rende giustizia all'uso dell'elmo.

Alcune abilità, ad esempio leggere pergamene, sono leggermente variate.

### **4.3 Abilità di Razza**

Sono state riviste alcune abilità iniziali, in particolare goblin, hobbit e mannequin, questi ultimi finalmente inseriti nel regolamento.

Sono state introdotte le abilità di terzo livello, alcune delle quali molto caratteristiche.

Sono facoltative: a differenza di quelle iniziali, i pg non sono costretti a acquisirle.

Sono state introdotte per permettere una maggiore differenziazione dei personaggi in quei livelli in cui le abilità di accademia non sono ancora disponibili.

Anche le abilità di settimo livello sono state riviste alla luce della esistenza del Mana aperto a tutti.

### **4.4 Abilità di Accademia**

La riflessione che ha portato alla introduzione di nuove abilità per le accademie è quella di permettere "tipi" di personaggio diversi all'interno della stessa accademia.

L'accademia delle armi vede prendere corpo la possibilità di specializzarsi con l'uso di armi a una mano, a due mani o nella difesa, gli esploratori vedono numerose abilità non solo con l'arco, ma anche a supporto del guerriero leggero o dell' "avventuriero multiuso" in grado di compiere diversi "trucchetti del mestiere".

I Maghi hanno ora anche abilità per creare pergamene, oggetti magici e rune, potendo infine creare gli oggetti che loro o altri personaggi utilizzeranno.

I chierici hanno avuto una sostanziale revisione dei poteri divini e l'introduzione di possibili alternative al chierico da battaglia.





## **4.5 INCANTESIMI E INVOCAZIONI**

Con la nuova struttura del mana, gli incantesimi non cessano mai di essere potenzialmente utili. Sono stati quindi ridotti a 6 per livello eliminando gli incantesimi inutili o meccanicamente troppo complessi.

La meccanica della riflessione agli incantesimi è stata variata, per introdurre l'elemento strategico resistenza-o-riflesso, gli incantesimi ad area sono stati potenziati e resi non riflettibili ma in compenso spossano le risorse di mana di chi li utilizza, così come gli incantesimi di V livello.

La logica è che gli incantesimi di V livello rappresentano un potere magico molto forte, e non si devono vedere di frequente né possono costare quanto incantesimi minori.

Infine, molti incantesimi di IV e V livello dei chierici sono ora divisi per divinità, in modo da specializzare sensibilmente il tipo di miracoli che gli dei offrono ai loro discepoli più esperti.



## **5 Tomo III : Ambientazione**

### **5.1 STORIA DI DOGMA**

Come già in passato, l'ambientazione di Dogma non è stata modificata ma solo ampliata.

Sono quindi stati introdotti i riassunti di tutti i raduni giocati sino a Giugno 2009, sono state effettuate alcune correzioni ai nobili e sono state introdotte le maggiori leggi introdotte nel mondo di gioco.

I mannequin e i rashiddin sono stati introdotti infine nel regolamento, così come l'Alto Ordine dei cavalieri e la fazione del Castello delle Accademie.

L'ambientazione viene meno toccata dal cambio di regole, anche se come detto ne è parte integrante, perché il cambio delle regole non modifica il giocato o le premesse del giocato.

## **6 IN CONCLUSIONE...**

Speriamo che tu possa apprezzare gli sforzi profusi nel creare un regolamento che si mantenga semplice e facile da imparare, ampliando però la profondità delle regole e le possibilità di gioco.

Le regole sono state cambiate solo quando il gioco vale la candela: sappiamo che è difficile disimparare una regola.

Leggi i tre tomi, o almeno il primo e le abilità che ti interessano del secondo, e continua a divertirti con noi.

Il regolamento diverrà definitivo dopo i cambiamenti apportati durante i live di playtest, e rimarrà tale per qualche anno almeno.

È bello averti ancora con noi, continuiamo a giocare e divertirci insieme!

**Il consiglio direttivo Bollaverde Live**



**Questo è il regolamento ufficiale  
dell'Associazione Bollaverde Live – Associazione per il gioco di ruolo dal vivo.**

**Il regolamento è stato approvato dal consiglio direttivo e ha valore per ogni  
raduno di gioco a partire dal 1 Agosto 2009 sino a quando verrà approvata  
una successiva versione del regolamento.**

**È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in alcun modo.**

**Per informazioni contattare l'associazione all'indirizzo e-mail  
[info@bollaverdelive.it](mailto:info@bollaverdelive.it) o tramite il sito internet [www.bollaverdelive.it](http://www.bollaverdelive.it)**

