

Bollaverde Live

Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

– Tomo I –

REGOLE FONDAMENTALI



Il Regolamento

Bollaverde Live – Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

info@bollaverdelive.it

www.bollaverdelive.it

Indice

1. INTRODUZIONE	5
2. PARTECIPARE A UN RADUNO	6
2.1 LE SEI REGOLE DI SICUREZZA	6
2.2 COSA NON SI PUÓ FARE IN GIOCO	7
2.3 COME SI SVOLGONO I RADUNI	7
2.4 DEFINIZIONE DEI RUOLI	8
2.4.1 IL GIOCATORE	8
2.4.2 IL CONSIGLIO DIRETTIVO, I MASTER, I PNG e I SUPPORTER	8
2.4.3 I MOSTRI	9
3. IL PERSONAGGIO	10
3.1 IL CARTELLINO PERSONAGGIO	10
3.2 LE CARATTERISTICHE DI UN PERSONAGGIO	11
3.2.1 IL NOME	11
3.2.2 I PUNTI ESPERIENZA TOTALI	11
3.2.3 I PUNTI ESPERIENZA LIBERI	12
3.2.4 LE ABILITÀ	12
3.2.5 GRUPPO (CASATE O CLAN)	12
3.3 L'ONORE	13
3.4 PERSONAGGI NOBILI	13
3.5 MORTE DI UN PERSONAGGIO	15
4. IL COMBATTIMENTO	17
4.1 LOCAZIONI E PUNTI RESISTENZA	17
4.1.1 LE LOCAZIONI	17
4.1.2 I PUNTI RESISTENZA	17
4.2 USO DELLE ARMI	18
4.3 ACCUSARE IL COLPO	19
4.4 CHE COS'È UNA CHIAMATA	19
5. STATI DI UN PERSONAGGIO E SISTEMA DI CONTROLLO	21
5.1 LE CONDIZIONI DI SALUTE	21
5.2 MORENTE	21
5.3 GUARIGIONE	21
5.3.1 GUARIGIONE ATTRAVERSO LA LITANIA DI GUARIGIONE	22
5.3.2 GUARIGIONE ATTRAVERSO POZIONI O OGGETTI SPECIALI	23
5.4 MORTO	23
5.5 PIETRIFICAZIONE	24
5.6 PRIGIONIERI	24
5.7 PERSONAGGIO NASCOSTO O ATTENUATO	24
5.8 PERSONAGGIO CAMUFFATO	25
5.9 PERSONAGGIO FUORI GIOCO	26
6. LA MAGIA ED IL MANA	27
6.1 LA MAGIA	27

6.2 IL MANA	27
6.3 INCANTESIMI e LITANIE	28
7. CARTELLINO POTERE GIORNALIERO	29
8. OGGETTI DI GIOCO, CARTELLINI e MONETE	30
8.1 OGGETTI DI GIOCO	30
8.2 I CARTELLINI DI GIOCO	31
8.3 CARTELLINI PERMANENTI	31
8.3.1 OGGETTI MAGICI [VERDE CHIARO]	31
8.3.2 OGGETTI DI AMBIENTAZIONE [BLU]	32
8.3.3 STRUTTURA [GIALLO]	32
8.3.4 OPZIONE SPECIALE [ROSSO]	33
8.3.5 DOCUMENTI DI GIOCO	33
8.4 CARTELLINI CONSUMABILI "ONE SHOT"	33
8.4.1 ERBE e INGREDIENTI [COLORE VERDE SCURO]	33
8.4.2 POZIONI e VELENI	34
8.4.3 TAGLI E PLACCATURE [AZZURRO O ALTRO]	34
8.4.4 TRAPPOLE [QUALSIASI COLORE]	34
8.5 MONETE	35
8.6 RUNE e PERGAMENE	35
8.7 LETTERE E LIBRI	35
8.8 LE MURA	36
8.9 I FURTI NEL GIOCO	36
8.9.1 LA PERQUISIZIONE	36
8.9.2 SOTTRARRE IL CARTELLINO	366
8.9.3 ABILITÀ ARTE DEL RUBARE	37
9. CRAFTING	388
10. ELENCO DELLE CHIAMATE	39
10.1 CHIAMATE DI DANNO	39
10.2 CHIAMATE A TEMPO	39
10.3 CHIAMATE AD EFFETTO	411
10.4 META-CHIAMATE	422
10.5 CHIAMATE DEI MASTER	444
10.6 SOMMARE GLI EFFETTI DELLE CHIAMATE	444
11. LA REGOLA DELLO SVANTAGGIO	466
12. I CONSIGLI DELLA NONNA	477
13. IL CAPITOLO PIÙ IMPORTANTE	48
14. CENE IN GIOCO	500
15. ISCRIVERSI A UN RADUNO	522
16. GLI ALTRI TOMI DEL REGOLAMENTO	Errore. Il segnalibro non è definito. 3

Chiudi gli occhi e immagina.

“La bruma del mattino rende il bosco alle tue spalle un luogo misterioso e affascinante. Il castello più avanti ti aspetta invitante... È diroccato, ma sai che al suo interno un centinaio di avventurieri stanno preparando un piano di difesa. Vorresti entrare, ma lì dentro sai che un uomo di Luxia aspetta solo il momento giusto per tirarti un colpo basso. D’altro canto, nel bosco tu e i tuoi compagni avete appena affrontato una creatura da incubo, uno spettro dall’armatura lucente in grado di paralizzarvi, e altri potrebbero arrivarne. D’un tratto, lo stomaco ti brontola: ti sei alzato presto per venire fino a qui e hai dannatamente voglia di qualcosa di caldo. E castello sia. Chissà, forse imparerai un nuovo incantesimo, laggiù...”

Aspetta! Lo stai facendo nel modo sbagliato! Immagina meglio. Che costume indossi? Hai un’arma o usi la magia? E sei venuto in macchina o in treno? Sì, perché quella qui sopra non è una storia di immaginazione soltanto, non è una serie TV e nemmeno un gioco di ruolo o un libro fantasy: è una situazione reale in cui ti troverai spesso se vieni a giocare con noi. Esattamente così, davvero... Dal vivo.

È questo che distingue il gioco che ti propone Bollaverde Live. Un gioco di ruolo fantasy, ma dal vivo, che condividerai con centinaia di altri giocatori... Tutti immersi in questo mondo speciale, ma in un modo solo vostro, individuale, unico: la tua storia sarà diversa dalla loro. Affronterai i Raduni, così si chiamano gli eventi di gioco, e insieme a loro deciderai come porti rispetto a situazioni e sfide comuni, ma il modo in cui lo farai, le scelte che prenderai, le frasi che pronuncerai e le battaglie che combatterai sono solo tue.

E giocando, forgerai, talvolta in modi irrilevanti, talvolta cambiandolo per sempre, il mondo di tutti gli altri. E scoprirai, giocando, che a volte un dialogo marginale, una scelta modesta ma sofferta, ti emozioneranno più di una battaglia campale.

È questo che rende il gioco di ruolo dal vivo speciale: è tutto vero, è tutto specialmente tuo. Quel castello esiste veramente, le persone che incontri sono reali. E quaggiù, in questo posto speciale, la magia esiste davvero.

BVL, la nostra associazione, organizza questi eventi da più di 21 anni. 21! Ci sono storie che durano meno di 21 giorni. Ad esempio, quelle di alcuni personaggi avventati. Si scherza, dai. Un po’. E se perdi un personaggio, ne potrai fare un altro, col sorriso, perché il sorriso è da sempre un elemento importante per noi: ci piace rendere BVL un luogo in cui, tolto il mantello, posata la spada, sia piacevole anche bere una birra con i tuoi nuovi amici.

Un nuovo staff ha preparato per voi, investendo il proprio tempo libero, gratis, con la vostra stessa emozione, le storie e gli eventi per immergersi con voi in questo mondo unico. Dategli una possibilità, che è gente in gamba. E non trovo parole migliori che quelle che aprivano questo regolamento, in una sua forma più immatura, più grezza, ventuno anni fa...

Vestitevi di armi e mantelli e siate pronti: come dicono i bardi, lo spettacolo sta per cominciare, e lo spettacolo siete voi...

Il Bremen, a nome di tutto lo staff

1. INTRODUZIONE

Quello che stai leggendo è il regolamento per giocare dal vivo con l'Associazione Culturale senza fine di lucro Bollaverde Live.

Questo Tomo contiene tutte le informazioni che ti servono per partecipare ad un evento di gioco e interagire con gli altri giocatori.

Il Tomo II conterrà tutto ciò che serve a sviluppare il tuo personaggio e approfondire la conoscenza delle regole ed il Tomo III racconterà la storia, i protagonisti e l'ambientazione fantastica in cui ti troverai a vivere.

Il gioco di ruolo dal vivo è un po' gioco e un po' recitazione. Da quando si entrerà IN GIOCO!, una volta che un Master avrà narrato che cosa ha dato origine al raduno in corso, ti calerai nel ruolo del personaggio fantastico che hai scelto di interpretare e parlerai ed agirai come farebbe lui.

L'ambientazione di Bollaverde Live è un'ambientazione fantastica, quindi i personaggi che tu e gli altri giocatori interpreterete interagiranno tra loro e con i personaggi interpretati dagli organizzatori come se vivessero in un medioevo fantasy.

Non c'è un copione da seguire: le parole che dirai e le azioni che farai le deciderai al momento e così faranno gli altri giocatori, ognuno secondo la propria interpretazione.

Non è complicato come sembra, è semplicemente un gioco... ed ogni gioco ha le proprie regole da rispettare.

Se è il primo evento a cui partecipi, ti saranno sufficienti le nozioni che apprenderai in questo Tomo e le regole di base che seguono. Più avanti, se il gioco sarà di tuo gradimento, potrai approfondire la conoscenza del mondo nei Tomi secondo e terzo di questo regolamento o sul sito internet: www.bollaverdelive.it.

2. PARTECIPARE A UN RADUNO

2.1 LE SEI REGOLE DI SICUREZZA

Trattare di regole è sempre un po' spiacevole ma è necessario per svolgere un raduno in sicurezza. Le regole che seguono sono le più importanti di tutto il regolamento perché affrontano questioni di sicurezza. Vale la pena ricordare che, ovviamente, le leggi dello Stato Italiano hanno la precedenza su tutto quanto qui scritto: tutti devono attenersi e la responsabilità per il loro rispetto è personale.

1 – È vietata ogni forma di contatto fisico.

Ogni volta che dovrai simulare un'azione che implichi contatto (ad es. imbavagliare un Personaggio), dovrai comunicarlo al giocatore e questi reagirà secondo le regole. In caso di bavagli o nodi dovrai garantirgli movimento e parola, così che in caso di emergenza il giocatore stesso possa muoversi.

È vietato legare o imbavagliare qualcuno veramente o avere con un'altra persona un contatto fisico che non sia esplicitamente permesso dalle regole o a cui l'altra persona abbia acconsentito.

2 – È possibile usare solo armi finte, appositamente progettate per il gioco di ruolo dal vivo, che prima dell'inizio dell'evento siano state visionate ed approvate da un organizzatore.

L'unico contatto fisico deve avvenire attraverso l'uso di armi innocue destinate al gioco.

Il Controllo Armi può rifiutare quelle armi che, anche se costruite secondo i canoni di sicurezza previsti per essere innocue, si siano rovinate esponendo parti pericolose (come ad esempio l'anima rigida dell'arma).

Un organizzatore potrà sempre, durante un evento, squalificare un'arma ritenuta pericolosa.

Rimane comunque tua responsabilità utilizzare un'arma adeguata al gioco di ruolo dal vivo e smettere di utilizzarla qualora, in seguito a danneggiamento, diventi pericolosa.

3 – Qualsiasi sia l'arma adoperata, si può colpire solo di taglio, mai di affondo.

Le armi approvate dall'apposito Controllo Armi in genere hanno un'anima rigida, e in affondo potrebbero fare male. Inoltre, usa un minimo di buon senso: anche se colpisci di taglio, non mettere mai troppa energia nei colpi che porti... In fondo un colpo parato è in qualsiasi caso un colpo privo di effetti.

4 – È vietato colpire il volto, la nuca, la testa o i genitali di un giocatore.

In gioco non è mai possibile danneggiare un altro personaggio colpendolo in testa o ai genitali o in punti sensibili: tutti i colpi che dovessero accidentalmente raggiungere la localizzazione testa di un giocatore o provocare dolore si considerano come non apportati, in termini di efficacia di gioco, e possono portare all'espulsione del giocatore che ha portato il colpo qualora sia evidente l'intenzionalità offensiva.

5 – Gli organizzatori possono allontanare dal gioco chiunque si comporti in modo pericoloso per la salute di sé stesso o degli altri giocatori ed anche in caso di gravi infrazioni del regolamento di gioco.

È una situazione spiacevole che speriamo non si verifichi mai, ma se un giocatore (deliberatamente o meno) si comporta in modo dissennato - per esempio colpendo in modo troppo violento o al volto gli altri giocatori - oppure mette in condizione di pericolo sé stesso e/o gli altri, per esempio calandosi da una finestra in altezza, potrà essere immediatamente espulso dall'evento.

Anche infrangere in modo grave il regolamento di gioco, indipendentemente dal pericolo causato a sé stesso e/o agli altri, può portare alle stesse conseguenze.

È il motivo principale per cui ti abbiamo fatto firmare che accetti queste regole, per garantire il più possibile la sicurezza di tutti. Osserva con buon senso queste sei regole e non accadrà mai.

6 – Non è mai possibile sottrarre o danneggiare una proprietà materiale di un altro giocatore o dell'associazione, né sottoporre un altro giocatore a trattamento degradante.

A tutela di armi, costumi e quant'altro di proprietà dei giocatori e dell'associazione non è mai possibile spostare, utilizzare, sottrarre oggetti fisici ad un altro partecipante all'evento.

Non si possono nemmeno compiere azioni che implichino il rovinare in modo sensibile il costume di un personaggio (come ad esempio ricoprirlo di fango per nascondere, o togliergli un pezzo di armatura). L'unica eccezione a questa regola è costituita dagli "oggetti di gioco" spiegati in seguito in questo Tomo.

Si considera trattamento degradante l'utilizzo dei poteri In Gioco dei propri personaggi per creare disagio o danno ad un altro giocatore. Non è possibile, ad esempio, costringere un giocatore a compiere sforzi fisici superiori a una leggera corsa o costringerlo a bere una birra se è astemio: in casi simili l'azione dovrà essere simulata. **Se ti sentissi a disagio e non volessi continuare una scena ti chiediamo di avvisare gli altri giocatori con un perentorio "VACCI PIANO"**. Invitiamo tutti i giocatori a non abusare di questa parola di sicurezza, in quanto potranno venire applicate delle penalità In Gioco e/o Fuori Gioco proporzionate al disturbo che verrà arrecato agli altri giocatori qualora se ne abusi in modo sleale.

Naturalmente è necessario rispettare anche la proprietà del luogo in cui si gioca: invitiamo i giocatori a tenere un comportamento civile evitando di gettare a terra mozziconi di sigaretta o fogli di gioco, di danneggiare l'area in cui si svolge il raduno e di spostare, utilizzare o sottrarre gli oggetti fisici presenti nella struttura (No, non puoi prendere quella balestra dell'800 appesa alla parete!) così da poterci tornare altre volte.

2.2 COSA NON SI PUÓ FARE IN GIOCO

In generale ciò che non è vietato dalle regole di sicurezza o dal regolamento può essere fatto in gioco: ovviamente, poiché si tratta di un gioco di ruolo dal vivo, è possibile compiere solo le azioni che si possono fare *per davvero*.

Non è quindi mai possibile, ad esempio, mutilare un Personaggio, infierire sul cadavere di un Personaggio morto o disarmare un Personaggio sottraendogli fisicamente le armi.

Nel dubbio rivolgetevi sempre ai master, riconoscibili da un cappuccio verde ed il simbolo di Bollaverde Live, che sono gli unici abilitati a permettere che un'azione normalmente non possibile venga simulata e considerata valida.

ESEMPIO: Leonardo attacca di soppiatto il personaggio Baldoino e lo uccide. Vorrebbe scavare una buca e seppellirne il corpo, ma la cosa non è fattibile per diversi motivi di sicurezza. Leonardo dunque, non potendo davvero compiere quest'azione, non può "simularla": dovrà trovare un'altra via per eliminare le prove, come portare Baldoino in una zona boschiva poco frequentata (ma sul terreno di gioco) e attendere che il cadavere scompaia dopo quindici minuti come spiegato al paragrafo "morte di un personaggio e sistema di controllo".

2.3 COME SI SVOLGONO I RADUNI

Per ogni raduno sono indicati sul sito www.bollaverdelive.it gli orari di apertura della segreteria e di inizio del gioco. Ti preghiamo di presentarti all'apertura della segreteria per svolgere con calma le attività necessarie prima dell'inizio del gioco (ritirare il materiale di gioco, controllare le armi e così via). Prima dell'inizio del gioco è anche possibile prendere in prestito, versando una minima cauzione e lasciando un documento di identità, armi di gioco o una semplice tunica.

Al momento dell'inizio del gioco verrà tenuto dagli organizzatori un briefing durante il quale verranno date comunicazioni speciali riguardanti il raduno e verrà introdotta la ragione per cui i personaggi si trovano lì. Fino alla fine del briefing ti preghiamo di muoverti solo tra la zona del parcheggio, dell'eventuale campeggio e la segreteria: è vietato girare nell'area di gioco prima dell'inizio del gioco!

Se ti sei perso il briefing e sei arrivato in ritardo potrai comunque partecipare all'evento: indossa il tuo costume in una zona Fuori Gioco dove non rechi disturbo al gioco già iniziato e ritira presso l'Emporio la busta con il cartellino PG (sempre che qualche tuo compagno non l'abbia già presa per te), che devi **sempre** avere con te. E non appena entri In Gioco ricordati di chiedere ad altri giocatori che erano presenti al briefing le informazioni su eventuali regole speciali valide per l'evento in corso!

Al termine del raduno, cioè dopo la chiamata FUORI GIOCO!, verrà tenuto un debriefing durante il quale verranno tirate le fila degli avvenimenti occorsi durante l'evento e ci si saluterà... Con diverse risate, di solito!

2.4 DEFINIZIONE DEI RUOLI

Nel resto del Tomo useremo spesso questi termini, pertanto è fondamentale essere in grado di distinguere bene i ruoli che sono presenti nell'area di gioco e le gerarchie che li comandano.

2.4.1 IL GIOCATORE

Il giocatore sei tu: la persona fisica che partecipa all'evento. La distinzione tra giocatore e personaggio è fondamentale per la comprensione del nostro gioco.

2.4.2 IL CONSIGLIO DIRETTIVO, I MASTER, I PNG e I SUPPORTER

Il Consiglio Direttivo, i Master, i Png ed i Supporters sono coloro che hanno preparato le vicende che si dipaneranno nel corso dell'evento e che in generale collaborano al suo svolgimento.

Interpretano Personaggi Non Giocanti e mostri desiderosi di aiutarvi o di ostacolarvi e controllano che il gioco si svolga in conformità al presente regolamento, gestiscono i rapporti con la proprietà del luogo in cui si gioca, prendono decisioni inerenti al regolamento e ad eventuali diatribe tra giocatori.

Quando interpretano un personaggio o un mostro indossano un costume il più possibile adeguato ed è possibile interagire con loro come se fossero normali personaggi, anche se non hanno l'obbligo del cartellino personaggio come i giocatori. Quando indossano il cappuccio verde con il simbolo di Bollaverde Live, invece, sono da considerarsi FUORI GIOCO.

Ricorda: se il membro staff indossa il cappuccio verde è FUORI GIOCO!. In questi abiti è presente per seguire l'azione dall'esterno, influenzando sullo stato dei personaggi tramite le "chiamate" (ti spieghiamo più avanti di cosa si tratta), oppure è semplicemente di passaggio. In ogni caso ricorda che non puoi interagirci con il tuo personaggio!

Al gruppo Master spetta prendere le decisioni in caso di dubbi riguardo alle regole o alle trame in corso.

Quando un Master prende una decisione, per quanto azzardata possa sembrare, il giocatore è tenuto a rispettarla (ad esempio se un Master dice che il tuo personaggio è morto il tuo personaggio è morto). Se non sei soddisfatto della decisione di un Master potrai, alla prima occasione, interpellare un membro del Direttivo [A. Verga, M. Moretti, M. Pusceddu, C. Zanaschi], il cui scopo è dirimere le controversie e permettere un appello contro una decisione che pare ingiusta. A tal fine, il membro Direttivo interpellerà sempre il Master che ha preso la decisione iniziale. Se e solo se la decisione presa apparirà gravemente pregiudizievole al giocatore sarà cura degli organizzatori porre rimedio nel miglior modo possibile.

Attenzione, però: poiché la linea che seguiamo è quella di rendere il gioco il più scorrevole possibile porremo rimedio solo alle situazioni più gravi, ad insindacabile giudizio del Direttivo. Chiedere continuamente appello per decisioni minori o interpellare Master diversi rallenta l'evento e, oltre ad essere considerato cattivo gioco, espone a penalità.

Per le domande di regolamento ci saranno delle persone preposte, ogni membro staff saprà indicarvi chi sono.

La distinzione tra Consiglio Direttivo, Master, Png e Supporters riguarda la struttura organizzativa dell'associazione.

In estrema sintesi: i membri del **Consiglio Direttivo** si occupano della gestione amministrativa dell'associazione; i **Master** sono coloro che seguono, regolano e controllano le trame del gioco; i **Png** sono coloro che preparano ed interpretano i personaggi di suddette trame, rendendo vivo e speciale il mondo che i vostri personaggi vivono; i **Supporters**, con il loro instancabile aiuto e sostegno, fanno quanto serve per aiutarvi a presentarvi il miglior raduno possibile.

Nessun organizzatore, Master, Png o Supporter ha personaggi propri attivi nella campagna di gioco, anche se possono interpretare ruoli ricorrenti di vario rilievo per i raduni.

2.4.3 I MOSTRI

“Mostro” è una categoria generale che indica l’insieme degli avversari e dei Personaggi Non Giocanti che interagiscono con chi invece partecipa al raduno con un proprio personaggio.

È possibile partecipare ai raduni di Bollaverde Live come mostro. Essere mostri non permette di seguire la “crescita” del proprio personaggio, ma può essere un modo economico e divertente di provare il gioco, anche se ti avvisiamo: spesso i mostri devono attendere con pazienza che sia pronto un ruolo per loro.

Infatti i mostri cambiano continuamente ruolo nel corso del raduno a seconda delle trame sviluppate dai Master. I mostri devono ovviamente seguire le direttive dei Master riguardo ai poteri di cui dispongono e le azioni generali che debbono compiere.

Durante il raduno a volte potrà capitarti di sentire il suono di una campana: si tratta del segnale che gli organizzatori hanno bisogno di un numero molto elevato di mostri per un'imminente azione di gioco. Potrai recarti verso la campana ed arruolarti come mostro “temporaneo”, quindi soltanto per il tempo necessario allo svolgersi dell'azione. Non ti preoccupare: ai mostri arruolati in questo modo non vengono spiegati retroscena sulle trame tali da rovinare il successivo svolgimento del raduno e a volte vi sono anche vantaggi Fuori Gioco per il giocatore.

3. IL PERSONAGGIO

Per giocare avrai bisogno di un personaggio da interpretare.

Il personaggio è il ruolo fantastico che stai interpretando: ha il suo nome, le sue abilità, il gruppo di appartenenza e quant'altro serve sapere riportato sul suo cartellino personaggio. Sa fare cose che tu non sai fare, e probabilmente tu sai fare cose che non sa fare lui ed i suoi principi non sono necessariamente i tuoi: potrai uccidere o derubare i personaggi altrui e loro potrebbero fare lo stesso al tuo.

Per tutta la durata dell'evento tu (che sei un giocatore) interpreterai il tuo personaggio e dovrai agire, recitare e parlare come se fossi lui, in conformità alle regole che trovi in questo Tomo e in armonia con l'ambientazione fantastica in cui, per qualche ora, starai vivendo. Per esempio, se il tuo personaggio viene colpito da un colpo di spada, dovrai simulare il dolore; se subisci un incantesimo del sonno, dovrai fingere di addormentarti all'istante.

Questo significa essere IN GIOCO!, e ricordati che si è sempre in gioco per tutta la durata dell'evento: non smetteremo mai di ricordarvelo!

A ogni evento sarà possibile iscrivere uno e un solo personaggio, ma è possibile cambiare personaggio da interpretare tra un evento o l'altro.

Se decidi di abbandonare il gioco con un personaggio, devi avvisare un Master, dopo avere raggiunto una delle aree indicate come punto di uscita.

In ogni raduno sono sempre presenti aree considerate FUORI GIOCO!. Lì puoi rilassarti, parlare di altro e fare una chiamata al cellulare senza incorrere in penalità. Non farlo IN GIOCO!.

Qualsiasi cosa succeda, ricorda che è solo un gioco: nessuno ti potrà costringere a fare qualcosa che tu – giocatore – non puoi fare perché pericolosa o contraria ai tuoi principi. Se hai un motivo veramente serio, potrai agire contro le regole del gioco: non sei certo un prigioniero. Avvisa gli altri giocatori con un "VACCI PIANO" se desideri ridurre un'azione che consideri troppo forte per te e non vuoi continuare la scena. Se invece, al contrario, vuoi alzare il grado di immersività del gioco usa un "TUTTO QUI?", così da far sapere agli altri giocatori che l'interazione e la scena possono proseguire senza problemi.

3.1 IL CARTELLINO PERSONAGGIO

Il cartellino personaggio è la carta d'identità del tuo personaggio. Dovrai portarlo sempre con te e mostrarlo subito nel caso fosse richiesto da un organizzatore. Lo potrai ritirare in segreteria oppure stamparlo a casa, accedendo al tuo account nella sezione **Portale** del sito www.bollaverdelive.it.

Puoi creare la scheda del tuo personaggio registrando un account personale sul **Portale** e utilizzando la sezione apposita, una volta fatto l'accesso. Potrai provare tutte le combinazioni di abilità che vuoi, ricordati solo - una volta scelto e creato il Personaggio che vorrai interpretare durante i nostri raduni - di impostarlo come Personaggio Principale selezionando l'opzione nella scheda principale del Personaggio. Se vorrai fin da subito dettagliare il più possibile il tuo Personaggio potrai scrivere il suo Background (che deve essere coerente con l'ambientazione) e caricarlo nella sezione omonima del tuo account affinché gli organizzatori possano leggerlo.

Ricorda: il background non è obbligatorio! È importante per il tuo personaggio ma non è scontato che generi trame ad esso connesse - anche se può sempre fornire degli spunti interessanti per eventuali sviluppi. Ovviamente non può contenere eventi significativi sulla trama, come la conquista di regni o fondazione di imperi (... Anche se il tuo personaggio, In Gioco, può dire quello che vuole...!).

Se sei un giocatore alla prima esperienza con il gioco di ruolo dal vivo e/o non hai creato un personaggio tramite account online, potrai creare in segreteria il tipo di personaggio che vuoi interpretare e riceverai un cartellino bianco. Questo significa che il tuo personaggio è un “apprendista”, che non ha ancora deciso quale sarà il suo futuro. Al tempo stesso, il Personaggio Cartellino Bianco dovrebbe essere trattato con una certa pazienza da giocatori veterani, come lo faranno gli organizzatori... Ma se sei un giocatore inesperto, ti consigliamo comunque di comportarti con prudenza: se pesti i piedi sbagliati il tuo personaggio potrebbe avere vita molto breve!

Dopo il raduno, se hai giocato un Personaggio Cartellino Bianco, ricordati di creare la tua scheda Personaggio come descritto sopra e di mandare una mail all’indirizzo aggiornapg@bollaverdelive.it, specificando il numero del Personaggio appena creato su cui accreditare i Punti Esperienza del raduno a cui hai partecipato.

In generale, tutti i giocatori che partecipano ad un raduno interpretando un Personaggio per la prima volta possono modificare la scheda del Personaggio, eccezionalmente e per un’unica volta anche cambiando tutte le abilità, comunicandolo via mail subito dopo il raduno all’indirizzo aggiornapg@bollaverdelive.it.

Il Cartellino Personaggio fa fede riguardo tutte le caratteristiche del personaggio stesso: quando partecipi a un evento di Bollaverde Live, che sia un raduno o una cena in gioco, porta sempre con te il Cartellino Personaggio stampato o vidimato dallo staff. Se hai acquistato ad esempio un’abilità nella scheda del Personaggio ma non possiedi un Cartellino Personaggio stampato o vidimato dallo staff che riporti tale abilità, si considera che il tuo Personaggio non abbia ancora imparato a usare tale abilità e quindi non potrai usarla in gioco.

Ricorda: ogni giocatore che interpreti un personaggio deve procurarsi un costume adeguato e indossarlo! Se, ad esempio, un personaggio possiede l’abilità Armatura ad anelli, per riceverne i benefici il giocatore deve indossare un’armatura verosimile del tipo indicato.

Se sei un giocatore esperto di gioco di ruolo e vuoi passare direttamente all’acquisto delle abilità lo puoi fare dal tuo account nel **Portale**. Unico passaggio obbligato sarà leggere la parte relativa alla descrizione delle abilità – e al loro costo in punti esperienza – nel Tomo II.

3.2 LE CARATTERISTICHE DI UN PERSONAGGIO

Le caratteristiche di un personaggio sono quelle indicate sul cartellino personaggio interpretato, a partire dal nome del giocatore, il numero BVL, il numero personaggio, la data di validità e altre caratteristiche: in poche parole la carta d’identità del giocatore!

3.2.1 IL NOME

Il nome indica come si chiama il personaggio del giocatore.

Ricorda: non scegliere mai un nome sciocco per il tuo personaggio, o in seguito potresti pentirtene!

3.2.2 I PUNTI ESPERIENZA TOTALI

I punti esperienza (PX) totali indicano l’esperienza che il personaggio ha accumulato. Ad ogni giornata di gioco in cui un personaggio sopravvive ottiene un certo numero di punti esperienza (di norma **1** punto esperienza per giornata); altri potranno essere guadagnati ottenendo particolari successi durante il gioco, ad esclusiva discrezione dello staff.

Un personaggio inizia normalmente il gioco con 20 punti esperienza totali.

3.2.3 I PUNTI ESPERIENZA LIBERI

I punti esperienza liberi indicano quanta parte dell'esperienza accumulata come punti esperienza totali il personaggio è ancora libero di investire nell'acquisto di abilità. Infatti, man mano che il personaggio accumula punti esperienza potrà spenderli – tra un raduno e quello successivo – per acquistare abilità. Un personaggio inizia normalmente il gioco con tanti punti esperienza liberi quanti gli sono concessi.

Spendere i punti nelle abilità conosciute è il metodo più comune per acquisire nuove conoscenze: indicano a che cosa il tuo personaggio si è dedicato tra un raduno e il successivo.

Ricorda: scegli bene le abilità da acquistare durante la creazione del Personaggio perché determineranno i suoi primi passi. Esistono abilità che possono essere acquistate solo con dei prerequisiti, se si posseggono altre abilità o se si fa parte di qualche gruppo organizzato oppure “segreto”.

3.2.4 LE ABILITÀ

Le abilità, riportate sul cartellino, indicano ciò che un personaggio sa fare; si tratta di quelle capacità che sono in qualche modo soggette alle regole del gioco: che tipo di danni il personaggio causa in combattimento, quali incantesimi è in grado di formulare, le armature che può indossare e così via.

Trattandosi di un gioco dal vivo non sono incluse capacità personali dipendenti dal giocatore, come per esempio la velocità di corsa o la capacità di convincere gli altri.

Le abilità sono spiegate per esteso nel Tomo II: è bene che tu lo legga sia per la creazione del tuo personaggio, così da conoscere quali abilità puoi acquistare, sia per sapere quali poteri i personaggi che incontri potrebbero essere in grado di usare.

Alcune abilità possono essere acquistate solo alla creazione del personaggio e non in seguito; altre invece solo se un personaggio ha raggiunto un determinato livello di esperienza o l'affiliazione a un gruppo organizzato, o se si possiede un'altra abilità specifica.

Questa nuova campagna è stata pensata per permettere a un nuovo personaggio, se lo desidera, di eccellere in un particolare campo ed essere rilevante da subito anche al cospetto di personaggi che invece esistono da diversi anni: tutti contano!

3.2.5 GRUPPO (CASATE O CLAN)

Il gruppo mostra l'appartenenza o meno di un personaggio a una delle antiche Casate e/o Clan presenti nell'ambientazione oppure creata ed organizzata da un gruppo di giocatori stessi. Un personaggio può appartenere solo e soltanto ad un gruppo. Per associare un personaggio a una Casata o Clan è necessario richiederne l'accesso nell'apposita sezione “Gruppo” della scheda del Personaggio sul Portale, avendo la correttezza di contattare prima il Giocatore che interpreta il Personaggio nobile di quel Gruppo.

L'appartenenza ad un Gruppo ha importanti risvolti In Gioco e conseguenze Fuori Gioco sullo sviluppo del Personaggio. La gestione degli ingressi e delle uscite dei personaggi dai Gruppi va prima di tutto trattata in gioco tra personaggi. È possibile, per esempio, per un Personaggio uscire dal proprio gruppo, ma solo il Nobile può estrometterlo, richiedendo la rimozione del Personaggio attraverso la propria scheda Personaggio nel Portale.

ATTENZIONE: Il gruppo non costituisce per forza un legame di lealtà o di vincolo indissolubile (**non in termini “meccanici” di regolamento, almeno... ma potrebbe esserlo a livello di “onore” e di interpretazione!**) con il Nobile, e un personaggio non è obbligato ad averne uno. Appartenere ad un gruppo può offrire dei vantaggi ma sei sempre libero di agire come ritieni... affrontandone le conseguenze in gioco!

3.3 L'ONORE

Nel nostro mondo di gioco, l'onore è un concetto importante che regola la vita dei personaggi e viene utilizzato come modo per risolvere le controversie senza ricorrere a un conflitto esteso tra gruppi: potremmo dire che è proprio per questo che nel mondo di gioco il concetto di "onore" ha preso piede. L'onore è una mescolanza di rispetto e paura, legato alle azioni di una persona o di una casata. Ogni gruppo ha le proprie sfumature ma in generale onore significa mantenere la parola data, coraggio davanti al nemico, cortesia verso i sottoposti, fermezza nelle decisioni, non uccidere e rubare all'innocente. Soltanto i personaggi più "malvagi" lo considerano non necessario al vivere comune, e vengono per questo disprezzati da tutti.

Ferire o attentare all'onore di qualcuno innesca un circolo che può portare a risultati deleteri. Insultare apertamente, non rispettare un patto, mettere in discussione una promessa o la veridicità di un'affermazione o non usare il rispetto dovuto sono tutti esempi di motivi di possibili messe in discussione dell'onore di un individuo, e certamente lo sono rubare, ferire o uccidere al di fuori di circostanze eccezionali come l'autodifesa. Non tutte queste situazioni hanno la stessa gravità e spesso dipende dal contesto o da chi è coinvolto in questo tipo di disputa: una circostanza leggermente differente o la stessa situazione con soggetti diversi può cambiare totalmente la reazione. L'onore esiste, metterlo in discussione genera conflitto, tutti sanno di cosa si parla, ma è un concetto per sua natura vago.

Esistono due modi per risolvere le controversie di onore.

Il primo, generalmente utilizzato per controversie minori, è il semplice compenso: la parte "offendente" riconosce la propria mancanza e offre degna compensazione. Cosa significhi "degn" sarà da vedersi in gioco ed è totalmente lasciato alle parti: è interesse di chi ha offeso, se ritiene di voler appianare la diatriba, offrire qualcosa di adeguato. Quando la compensazione viene giudicata risibile dall'offeso o non viene nemmeno offerta, allora generalmente si ricorre a una sfida a duello.

Per i casi più gravi si passa direttamente al Duello. Il Duello è uno scontro fisico tra due contendenti, che è sempre pubblico (tutti devono vedere chi ha ragione!) e può mettere fine "legalmente" a una disputa. I Duelli sono ritualizzati e hanno regole di ingaggio concordate dai contendenti. Se i contendenti non riescono a trovare un'intesa, vigono le regole di consuetudine: il duello inizia a dieci passi e ogni contendente può utilizzare qualunque abilità, oggetto o artificio di cui disponga. I Duelli possono essere "al primo sangue", come da consuetudine, oppure mortali, nei casi in cui l'offesa sia tale da giustificare il ricorso a un duello di questo tipo (unica occasione in cui la morte di uno dei due contendenti può essere considerata accettabile). Rifiutare un duello è una grave ferita all'onore: per quanto non abbia conseguenze "meccaniche" nel regolamento, il PG verrà considerato un paria e in generale feccia dalla maggior parte dei PNG e, auspicabilmente, dei PG.

Esempio: Leandra, nobildonna di Rivargento, viene trattata malamente da Zarxis, personaggio di un'altra città. Leandra si considera offesa e chiede compensazione; Zarxis rifiuta. Leandra lo sfida a duello, sceglie il poderoso Daemon come proprio campione, e si prepara a dare una bella lezione a Zarxis, che non potrà rifiutarsi senza disonore.

3.4 PERSONAGGI NOBILI

I **Nobili (Discendenti delle Antiche Stirpi)** rappresentano l'élite più antica e riconosciuta del regno, discendenti di famiglie che possono vantare origini millenarie. Solo le casate nobiliari possono risalire con certezza ai propri avi, rendendole custodi di un passato glorioso e immutabile. Questa eredità li pone su un piano separato dal resto della popolazione: i più tradizionalisti tra loro non esitano a considerarsi una razza a parte, superiore e inaccessibile.

La Nobiltà è una scelta importante che puoi fare in creazione del Personaggio semplicemente acquisendo una costosa Abilità specifica, che però definirà in molti modi il tuo modo di giocare, per cui pensaci bene prima di interpretare un Nobile!

I Nobili hanno il rispetto degli altri Nobili e, almeno in facciata, di tutti i plebei, in quanto a loro è stata data fiducia per il governo di un villaggio, di un borgo oppure semplicemente perché discendenti di famiglie antiche e potenti.

Può darsi che il tuo personaggio provi per i Nobili rispetto reverenziale, invidia o persino odio, ma anche nel caso di personaggi che appartengano a contesti che non hanno Nobili tra le loro fila dovrai mostrare almeno la consapevolezza che questi hanno un ruolo dominante nella struttura sociale del mondo.

Attorno a loro si radunano folle di plebei desiderosi di ottenere favori, premi e protezione. I Nobili ricompensano i loro seguaci con generosità calcolata: donativi, protezione dalle angherie di altri Nobili e, per i più fedeli, l'accesso a posizioni di prestigio e potere.

Tuttavia, non tutto è alla loro portata. **Le Accademie, istituzioni nate e guidate dai plebei per i plebei, limitano la loro influenza:** ai Nobili è concesso apprendere al loro interno, ma non possono ricoprire ruoli di rilievo o avere un impatto diretto sulle loro decisioni.

Per loro l'onore è sempre centrale, anche se talvolta solo di facciata, poiché rappresenta da sempre il calibro della nobiltà, sia di sangue che di spirito. Essendo l'onore così importante, le diatribe tra Nobili possono facilmente sfociare in duelli combattuti di persona o tramite un campione designato. Inoltre alcuni Nobili possono emergere come figure predominanti all'interno della propria fazione, assorbendo l'onere e l'onore di guidare i propri conterranei, diventando simboli di riferimento per il loro popolo.

Il "**Comandante della Spedizione**" è un titolo molto prestigioso a cui può ambire solo un Nobile. Egli rappresenta la propria Fazione e la sua parola è la parola dell'intera Fazione: è lui che rappresenta, davanti al Re, tutti i personaggi di quella Fazione, e sarà lui a ricevere dal Re ricompense o punizioni.

Ogni fazione sceglie il proprio Comandante della Spedizione, che rimane in carica un anno, al termine del quale la Carica gli può venire riconfermata o può essere rimessa in gioco - solitamente durante un Raduno particolare. Quando ciò avviene, ogni Fazione si raccoglie e ogni Nobile dichiara se vuole proporsi come nuovo Comandante: il cedente funzione chiede ai plebei chi appoggia la candidatura del Nobile, e questi devono schierarsi dietro di lui. Al termine del giro, il cedente funzione individua il candidato Nobile col seguito maggiore e chiede agli altri Nobili se ne accettano la nomina a Comandante della Spedizione, visto che è il più forte, il più supportato, il più voluto. Se i Nobili accettano (facendo un "passo indietro" con tutto il loro seguito), c'è un nuovo Comandante. Se qualcuno non accetta... se la vedrà con gli altri! Come? Ogni fazione può scegliere il metodo che preferisce: indire una sfida campale oppure organizzare un duello tra campioni, sfruttare le alleanze oppure corrompere gli altri con soldi o doni.

Ogni Fazione farà bene a tenere ben stretto il proprio Comandante: se il Comandante muore, la città ne resta priva fino alla prossima elezione. Saranno tutti i Nobili a gestire la Fazione in concerto... o nel Caos, ma avranno certamente minore peso al cospetto delle altre.

Tutti i Nobili hanno diverse prerogative speciali.

Sono i soli a poter partecipare a uno speciale rituale che si effettua una sola volta all'anno e permette a ogni Fazione di riportare alla vita uno e un solo Personaggio morto, in qualunque momento storico. Non è un rituale semplice da attivare e richiede un certo accordo tra i Nobili della stessa fazione. Per antica tradizione ed editto Reale, nessun Nobile può mai essere riportato alla vita in questo modo: sebbene non sia una limitazione meccanica, si vocifera di un Re che in passato si sia reso in questo modo immortale, causando diversi danni a tutto il regno.

Sono gli unici a poter creare un gruppo di personaggi a loro fedeli da un punto di vista formale.

La loro parola conta e sono spesso chiamati a partecipare a concili esclusivi a cui rigorosamente possono partecipare soltanto i Nobili.

I Nobili sono più "onorevoli" dei plebei per definizione e nessun plebeo può metterne mai in discussione l'Onore come spiegato nel relativo paragrafo: solo un Nobile può sfidarne un altro e solo un Nobile può difendere un plebeo.

Un Nobile, e lui soltanto, può sempre delegare un Campione per un Duello.

Solo un Nobile può ambire alla carica di Comandante, come visto qui sopra.

Infine, ma non meno importante, i **Nobili dettano legge nella propria Fazione**. Sono garanti dell'ordine e la parola di un Nobile è legge all'interno della propria fazione. Attenzione! Fazione, non gruppo. Questo significa che un Nobile di Rivargento può condannare o ordinare ciò che ritiene a qualunque plebeo, ma non a un altro Nobile, di Rivargento. Non esiste, o se esiste non è necessario conoscerlo, un "codice delle leggi"; la legge la fanno i Nobili, e ogni Nobile di una Fazione è un Nobile per tutti, non solo per il proprio gruppo. Ogni Fazione può avere le sue sfaccettature ma è il Nobile a decidere della vita e della morte dei plebei, sulla base dell'Onore e del suo senno. Tuttavia un Nobile non ha mezzi speciali in gioco se non la propria autorità per eseguire una sentenza, quale che sia. Anche per questo avere un seguito è importante.

Come si regola nel mondo di gioco il possibile potere eccessivo dei Nobili? In due modi.

Innanzitutto un Nobile può contestare il giudizio di un altro Nobile, se è presente. Se lo desidera, un Nobile, e solo lui, può appellarsi ad una carica Nobiliare superiore. Ne esistono due: il Comandante della Spedizione e i Nobili di più alto rango appartenenti alla Corte del Re. Il Comandante della Spedizione può quindi dettare legge e giudicare i propri Nobili come i Nobili fanno con i plebei, proprio come fa la Corte del Re (interpretata dallo Staff) quando è presente.

Esempio: Caius, nobile di Luxia, è contrariato dal fallimento in missione di Ebilius, che considera un inetto, e decide di ordinargli di consegnare tutti i propri averi (oggetti di gioco) immediatamente. Ebilius sa che Caius è nel pieno diritto: potrebbe opporsi, ma Caius è un nobile potente e farlo pone Caius nella posizione di poter punire Ebilius ancora più gravemente. Per sua fortuna giunge in loco Travis, un Nobile che ha Ebilius in simpatia. Se ne prende le difese, la discussione passa ad un livello superiore, perché Caius non può dettare legge su Travis. Potrebbe finire in nulla, in un duello, o potrebbero deferire la situazione al Comandante... il quale certamente non ama doversi occupare di continuo di facezie e bisticci di scarsa importanza. È tutto gioco!

Da ultimo, esiste solo un altro grado nobiliare, i Cavalieri. Questi vengono nominati dal Re e da lui soltanto, diventando i suoi occhi e le sue orecchie a qualunque fazione appartengano. Il Cavaliere acquisisce tutti i benefici del Nobile, ma non può emettere giudizio e non può diventare Comandante della Spedizione.

Il Re presta loro il suo orecchio una volta all'anno quando si palesa con la Corte. I Nobili dovranno quindi stare attenti perché i Cavalieri li osservano: un Nobile che emetta spesso giudizi ingiusti o sconsiderati verrà chiamato a risponderne prima o poi e, se non dovesse intervenire il Comandante, potrebbe farlo direttamente il Re che gli è superiore.

I Cavalieri sono dunque normali PG che senza investire nella classe Nobile possono averne i benefici. I Cavalieri possono prendere le difese di chiunque in qualunque città, e scegliere di divenire Campione anche per un plebeo. Tuttavia, sono esposti al concetto di Onore più di ogni altro: un Cavaliere senza Onore può essere punito o persino bandito dal Re in persona.

3.5 MORTE DI UN PERSONAGGIO

Un personaggio può morire definitivamente in due modi:

- 1) Se subisce la chiamata "DISINTEGRAZIONE!" (vedi più avanti). Si tratta di una chiamata rara e potente, ma che può capitare.
- 2) Quando terminano i quindici minuti dello stato di MORTO (vedi oltre).

Quando un personaggio muore il giocatore si reca in zona staff tenendo una mano alzata, in modo che i giocatori che lo incontrano capiscano che è fuori gioco: non può in alcun modo interagire con loro. Non appena raggiunge la zona staff, se è presente un Master, **consegna il proprio cartellino personaggio, tutti gli oggetti in gioco che nessuno dovesse avere raccolto dal "cadavere" del proprio personaggio e i propri cartellini rossi (es. maledizione)** per una verifica; altrimenti dovrà attendere in area staff la disponibilità di un master.

È tradizione rivolgersi ai sacerdoti del Culto per dare un giusto saluto ai personaggi deceduti; quali effetti saranno innescati solo il gioco potrà rivelarlo. Tornare dall'oltretomba è possibile? Sì, è possibile, ma molto

raramente. Nelle leggende si racconta che esistono dei modi per far tornare in vita un defunto e riformarne nuovamente il corpo, ma queste conoscenze sono normalmente in mano a personaggi di grande potere. Esiste anche un potente rituale che annualmente i Nobili delle fazioni compiono per far ritornare uno e un solo personaggio deceduto nell'anno in corso... o anche molto, molto prima, al verificarsi delle giuste condizioni.

Comunque se il tuo personaggio muore, recati in sala staff e chiedi ad un organizzatore cosa dovrai fare.

Attenzione! I giocatori sono caldamente invitati a uccidere personaggi altrui solo se spinti da forti motivazioni. Il gioco di ruolo è libero per definizione, ma l'esperienza ci dice che uccidere personaggi altrui solo perché "il mio personaggio è un crudele assassino" porta a litigi, lamentele e spiacevoli vendette che a lungo andare rovinano il gioco di tutti. Inoltre, creare un buon personaggio implica spendere tempo e denaro per creare un background e un costume appropriato.

Per questa ragione, vediamo con sfavore gli omicidi inutili e/o immotivati.

Non vogliamo impedire il gioco di un personaggio contro un altro che, entro certi limiti, aggiunge pepe al gioco e crea spunti interessanti: vogliamo però che questa soluzione estrema e deleteria per gli altri giocatori sia proprio l'ultima spiaggia. Esistono duelli cortesi per l'onore oppure loschi piani per intralciare le altre fazioni che non portino necessariamente all'omicidio del personaggio più debole e che forse danno maggior soddisfazione.

Infine, quando resta senza personaggio, il giocatore cosa fa?

1) Se il raduno è iniziato da poco (a giudizio dei master) il giocatore può creare un nuovo personaggio con un cartellino bianco con cui potrà immediatamente tornare in gioco.

2) Se invece il raduno è in dirittura d'arrivo, al giocatore non resta che unirsi alle schiere dei mostri e dei personaggi non giocanti, naturalmente sotto la direzione dei master, sino al raduno successivo.

Un giocatore il cui personaggio muore non deve tuttavia disperare!

Se il Personaggio morto era il Personaggio Principale, il **50%** dei punti esperienza totali che il personaggio ha accumulato (decurtati dei punti esperienza iniziali) passeranno al personaggio successivo che il giocatore creerà. Tutto ciò ha una spiegazione all'interno del mondo di gioco: man mano che il tempo passa ed i raduni dimostrano la loro importanza, le persone che vi partecipano sono più esperte ed importanti. Fuori gioco, questo "premio di consolazione" serve a limitare la scontentezza dei giocatori: l'esperienza insegna che perdere un personaggio cui si era affezionati può essere fonte di malumori e, con questa ulteriore gestione della morte, speriamo di rendere più agevole il cambio di personaggio.

Ricorda infine che in questa campagna anche un Personaggio appena creato può essere perfettamente rilevante nel mondo di gioco, il regolamento è studiato appositamente in questo modo!

Dopo l'evento, verrà registrato lo stato "deceduto" del Personaggio nella sezione personale del **Portale** sul sito www.bollaverdelive.it. A questo punto potrai scegliere un nuovo Personaggio da impostare come Personaggio Principale e sulla cui scheda verranno trasferiti automaticamente i Punti Trapasso (se ce ne sono). Ricordati di mandare una mail ad aggiornapp@bollaverdelive.it indicando il nome e il numero del Personaggio morto e del nuovo Personaggio Principale in modo che anche i PX dell'ultimo evento siano caricati sul nuovo Personaggio!

4. IL COMBATTIMENTO

4.1 LOCAZIONI E PUNTI RESISTENZA

4.1.1 LE LOCAZIONI

Il personaggio possiede sei locazioni: gamba destra e sinistra, braccio destro e sinistro, tronco e testa.

Ricorda: non è mai possibile colpire la locazione “testa”; se vieni colpito alla testa il colpo non avrà effetti di gioco, e sarai anche autorizzato a segnalare la scorrettezza a chi ti ha colpito.

4.1.2 I PUNTI RESISTENZA

I punti RESISTENZA (PR) sono l'unica difesa che separa il tuo personaggio dalla morte. Tutti i Personaggi iniziano il gioco con 1 PR base e ad esso possono essere aggiunti ulteriori PR forniti da eventuali abilità, incantesimi od oggetti.

Questi punti sono sempre da considerare nel loro totale, sono pertanto ALOCAZIONALI, ovvero ovunque un Personaggio venga colpito i suoi Punti Resistenza vengono sottratti.

ESEMPIO. Se ho 3 PR e vengo colpito al tronco, sottraggo 1 PR ed ora ho 2PR. Successivamente vengo colpito alla gamba destra perdendo 1 PR, ora ho solo 1PR: è indifferente dove io venga colpito, sottraggo i PR dal totale!

Finché si hanno Punti resistenza, questi assorbono i danni; quando terminano i PR, il Personaggio perde coscienza e si deve accasciare in stato di MORENTE. I punti resistenza non possono avere un valore negativo, quindi se si subisce un numero di danni che porterebbe a meno di zero punti resistenza, si rimane a zero punti resistenza.

Puoi aumentare i tuoi PR in vari modi, il più comune è mediante l'acquisto di Abilità. Le Abilità che permettono di acquisire più PR (ma ne esistono altre) sono quelle che permettono di indossare Armature... che devi indossare veramente!

Esistono tre categorie di armature, e ognuna dona un Punto Resistenza in più della precedente. Per conoscerne i dettagli dovrai leggere le apposite abilità nel Tomo II, ma in sintesi sono le seguenti:

Tipo di armatura	Descrizione	Punti Resistenza
Vesti	Normali abiti di gioco, è la massima armatura che consente l'uso degli incantesimi	+0
Leggera	Pelle leggera o tessuto pesante, è la massima armatura che consente l'uso di abilità furtive	+1
Media	Cuoio lavorato rigido e/o piastre non metalliche, è la massima armatura che consente l'uso di una litania	+2
Pesante	Composte di piastre metalliche, armature di anelli metallici	+3

Per ottenere i PR relativi all'Abilità Armatura acquistata è necessario avere almeno 4 locazioni su 6 protette e una di queste deve essere il torso. Ogni locazione deve essere coperta almeno al 50% della propria superficie dal pezzo di armatura appropriato. Non c'è differenza tra “fronte” e “retro” per le locazioni, quindi un gambale che copra la parte anteriore di coscia e stinco sarà considerato in grado di proteggere tutta la locazione interessata.

Sebbene sia possibile che un PG indossi differenti tipi di armatura contemporaneamente, generalmente a fini estetici, puoi applicare i benefici di una Armatura solo se almeno 4 locazioni sono coperte da quel tipo di

Armatura, altrimenti potrai applicare i benefici del tipo di armatura più basso: se indossi meno di 4 locazioni su 6 (ma non meno di 2) allora vale l'armatura inferiore. **Indossare più strati non cumula i punti resistenza.** Attenzione: armature particolari di materiali diversi possono essere ritenute "pesanti" ad insindacabile giudizio dello staff, se lo desideri e se lo staff lo accetta. Consigliamo l'invio di foto prima dell'evento al fine di essere allineati sulle aspettative al raduno.

ESEMPIO: Vlad si presenta al raduno indossando un "gambeson" (armatura leggera), una cotta di maglia lunga (armatura pesante) e un'armatura di piastre completa (armatura pesante). Il personaggio ha 4 PR totali, uno di partenza +3 per Armatura Pesante.

ESEMPIO: Cyrill indossa invece bracciali di cuoio leggero, nessuna armatura sulle gambe, un elmo di cuoio rigido e sul tronco una armatura di piastre metalliche. Poiché ha quattro locazioni coperte, ha un'armatura valida, ma potrà considerarla solo leggera perché non ha quattro locazioni di una categoria superiore.

4.2 USO DELLE ARMI

Il combattimento si svolge portando colpi ai propri avversari mediante l'uso di apposite riproduzioni di armi fantasy costruite con specifici materiali per il gioco di ruolo dal vivo. **Non è mai possibile utilizzare armi vere, nemmeno a scopo estetico.**

I colpi devono sempre essere portati con scarsa forza: per questa ragione **un colpo che venga intercettato da un'altra arma non è efficace, nemmeno se poi colpisce una locazione.** Colpire con forza, quindi, non serve.

Ogni qualvolta un colpo va a segno, il personaggio **deve** dichiarare la corrispondente "chiamata" (vedi oltre).

Ricorda: i colpi che vengono vibrati contro gli avversari devono essere recitati in modo da sembrare realistici; viene considerato cattivo gioco e punito come tale effettuare un numero elevatissimo di colpi in breve tempo (il cosiddetto "tapping") approfittando della leggerezza delle armi di gioco.

ONE SECOND RULE: in generale, tra ogni chiamata dichiarata da un giocatore (che sia portata mediante arma o incantesimo o altro ancora) e la successiva chiamata pronunciata dallo stesso giocatore deve passare almeno un secondo.

Con le armi a una mano o le armi lunghe è possibile intercettare e parare qualsiasi colpo portato in corpo a corpo o tramite tocco, ma non è possibile parare o deviare frecce o armi da lancio. Se per caso tali armi a distanza impattano sulle armi di un personaggio, il giocatore dovrà considerarsi comunque colpito ed agire di conseguenza secondo le regole e le chiamate che verranno descritte in questo tomo.

Gli scudi e i buckler invece, qualora imbracciati, possono essere utilizzati per parare qualsiasi colpo, sia portato da armi in corpo a corpo, sia da armi da lancio o da tiro, sia le chiamate a tocco. Tuttavia, nemmeno gli scudi possono proteggere un personaggio dalle chiamate a distanza!

Le armi corte, gli archi, le balestre, le armi da lancio, le bacchette magiche e tutto ciò che un personaggio impugna che non rientri nella definizione di armi a una mano o armi lunghe non può essere utilizzato per parare o intercettare nessun tipo di colpo.

Se per caso un qualsiasi colpo o una chiamata a tocco viene intercettato da uno dei suddetti oggetti oppure colpisca una qualsiasi arma non impugnata o uno scudo non imbracciato o un qualsiasi componente del costume del personaggio, il giocatore dovrà considerarsi comunque colpito e agire di conseguenza secondo le regole e le chiamate che verranno descritte in questo tomo.

4.3 ACCUSARE IL COLPO

I colpi vanno recitati sia in attacco sia in difesa! Quando un personaggio subisce un danno, e non ne è immune, deve simulare di accusare il colpo. Qualora il giocatore non rispetti questi parametri minimi di recitazione del combattimento, lo staff si riserva di penalizzarlo nel modo che ritiene più adeguato. Per i mostri interpretati dallo staff per esigenze di gioco, in caso di combattimenti in cui sono coinvolti molti personaggi contro pochi mostri, lo staff può limitare questa necessità di interpretare ogni colpo per ovvie ragioni pratiche.

4.4 CHE COS'È UNA CHIAMATA

Tutti i giocatori devono conoscere le chiamate: il sistema è pensato in modo che conoscendole si possa affrontare qualunque interazione in gioco, in quanto si sa come reagire correttamente ad ogni colpo o incantesimo. È uno sforzo necessario e obbligatorio, dopotutto non sono molte.

Le chiamate devono essere sempre portate a voce alta, quindi essere chiaramente udibili a parecchi metri di distanza, a meno che nel testo dell'abilità, dell'incantesimo o dell'oggetto che permette di effettuare tale chiamata sia specificato diversamente.

Ogni volta che viene portato un colpo, chi lo effettua deve dichiarare una e una sola chiamata tra quelle che il Personaggio è in grado di effettuare.

Le chiamate sono gli effetti che il colpo produce nel gioco qualora non venga evitato o parato. Si considerano parati i colpi che vengono intercettati con la propria arma (ad esclusione delle armi corte, che non possono essere usate per parare i colpi) prima che eventualmente possano raggiungere una qualsiasi locazione o che vengono fermati da uno scudo. Alcune chiamate hanno effetto anche se vengono parate.

Tutte le chiamate vengono riconosciute nel gioco dai personaggi.

ESEMPIO: se Aliss vibra un colpo di pugnale dichiarando "MAGICO!", i personaggi attorno si renderanno conto che il colpo inferto è potente, come se si generasse il rumore di uno scontro o lo schiocco di un bacio.

Anche gli Incantesimi spesso permettono di dichiarare Chiamate. **Tutti gli Incantesimi devono essere pronunciati a voce alta indipendentemente dal tipo di chiamata che includono:** non è possibile mettere a tacere la potenza magica sprigionata. Un incantesimo pronunciato sussurrando non produce effetti, a meno che sia specificato diversamente nella descrizione dell'Incantesimo stesso.

Ricorda: gli incantesimi a tocco non hanno effetto se colpiscono un'arma o uno scudo, a meno che abbiano come bersaglio lo scudo o l'arma stessi.

Se una chiamata è parte di un incantesimo o è una chiamata che non agisce tramite il contatto ma viene pronunciata a distanza, gli effetti sono sempre da riferirsi alla locazione TRONCO.

Non è mai possibile effettuare colpi a corpo libero (calci, pugni, morsi o colpi con uso di parti anatomiche) durante un combattimento. Fuori da un combattimento, è possibile dichiarare le chiamate "PUGNO!" o "CALCIO!" sempre e solo fermando il proprio colpo ad almeno trenta centimetri di distanza dall'avversario. Le chiamate in questione non causano danni né effetti speciali, ma chi le riceve deve simulare di accusare il colpo.

Un personaggio può dichiarare soltanto le chiamate che il proprio personaggio è abilitato a compiere in virtù di Abilità o Oggetti che utilizza, può scegliere quale chiamata effettuare liberamente tra quelle a propria disposizione. Alcuni oggetti speciali o abilità costringono il possessore ad utilizzare una specifica chiamata anche se ne conosce altre.

ESEMPIO: Efesto possiede un'abilità che gli permette di dichiarare "A TERRA!" con armi a due mani e possiede una spada a due mani che dichiara "MAGICO!". Efesto quando colpisce, può scegliere se dichiarare "A TERRA!" o "MAGICO!", o anche "CIOP!" visto

che le spade fanno questa chiamata di base. Efesto, incontrando un non morto, lo manda a sedere dichiarando "A TERRA!", poi lo finisce dichiarando "CIOP!" con i colpi successivi.

In qualche raro caso è possibile dichiarare o subire due o più chiamate insieme: sarà una specifica Abilità, Incantesimo od oggetto speciale a definirlo. Inoltre, alcune Chiamate sono appositamente pensate per essere spesso associate ad altre (come ad esempio VELENO!). In questo caso, chi le subisce deve applicare tutti gli effetti di tutte le chiamate.

Le regole di combattimento si possono riassumere in:

- 1) Devi recitare i colpi che porti e che subisci.**
- 2) Quando effettui un colpo, devi effettuare una e una sola chiamata tra quelle che puoi fare.**
- 3) Sono vietati i colpi in affondo.**
- 4) Devi intervallare i colpi e le chiamate con almeno un secondo di intervallo tra loro.**
- 5) Un colpo intercettato è un colpo parato: non colpire forte o ti cacciamo!**
- 6) È vietato colpire la testa o i genitali di un altro giocatore.**

5. STATI DI UN PERSONAGGIO E SISTEMA DI CONTROLLO

5.1 LE CONDIZIONI DI SALUTE

Le condizioni di salute dei personaggi sono sempre riconoscibili da tutti.

Se un personaggio vuole sapere le condizioni di un altro personaggio, lo può chiedere al giocatore in questione (convenzionalmente si usa la frase fuori gioco: “analisi stato di salute”), il quale deve rispondere onestamente se è ferito (ovvero se ha perso dei PR) o se è in altra condizione. Le condizioni più comuni che si devono dichiarare sono: stato di MORENTE, di MORTO, di PIETRIFICAZIONE o stordito (per le descrizioni si veda la tabella delle chiamate).

È vietato simulare uno stato diverso da quello in cui effettivamente si è: un personaggio non può insomma “fingersi morto”! Ciò è dovuto al fatto che un personaggio morente si deve distinguere chiaramente da un personaggio privo di danni o ferite, che nel gioco non vengono riprodotte.

Ricorda: un personaggio in stato di incoscienza deve rimanere immobile e zitto per il tempo previsto dallo stato in cui si trova. Il personaggio è ignaro di ciò che accade intorno a lui. Chiamare aiuto o chiacchierare coi vicini è considerato barare e viene punito con penalità di gioco.

5.2 MORENTE

Quando i PR totali di un Personaggio vanno a zero, il personaggio non muore immediatamente ma entra in uno stato di completa incoscienza e immobilità, definito in modo convenzionale MORENTE, della durata di 5 minuti (il giocatore deve contare mentalmente 300 secondi, con la massima onestà). Tale condizione è un’ approssimazione o una simulazione dei diversi stati che nella realtà si potrebbero riscontrare in un individuo che abbia subito una ferita potenzialmente letale.

Nello stato di MORENTE il personaggio non è cosciente, quindi non può utilizzare tutte le abilità che necessitano uno stato di coscienza (come usare il proprio mana per un’immunità oppure decidere scientemente di fare una certa azione); oggetti magici, rune o altri artefatti continuano a funzionare. Esistono delle abilità che possono essere usate anche nello stato di MORENTE e questo funzionamento è specificato nella descrizione delle abilità stesse.

Non è possibile velocizzare il tempo che si passa nello stato MORENTE arrecando ulteriori danni al personaggio; tuttavia è possibile che un personaggio in stato MORENTE subisca delle chiamate che ne cambino lo stato di salute. Inoltre esistono alcune abilità che possono sospendere per un certo tempo o modificare il conteggio dello stato di MORENTE.

Un personaggio esce dallo stato di MORENTE se recupera almeno 1 PR oppure al termine del conteggio dei 300 secondi, in cui muore ed entra in stato di MORTO.

5.3 GUARIGIONE

Un giocatore che si trova in stato di MORENTE (cioè si trova a 0 PR) può uscire da questo stato solo con l’opportuna chiamata: GUARIGIONE!.

La chiamata GUARIGIONE! è sempre associata ad un numero (GUARIGIONE! 2! ad esempio), ove il numero indica quanti PR si recuperano. Recuperare PR ti fa uscire dallo stato di MORENTE, di conseguenza azzeri il conteggio per la MORTE e ti permette di tornare in gioco immediatamente.

Esistono diversi modi per ricevere la chiamata GUARIGIONE!: attraverso pozioni od oggetti speciali oppure attraverso le cure di un altro personaggio mediante la Litania di Guarigione.

5.3.1 GUARIGIONE ATTRAVERSO LA LITANIA DI GUARIGIONE

La prima volta che partecipi ad un Raduno troverai nella tua busta personaggio un “cordoncino”. Si tratta di un importante e speciale Oggetto di gioco che devi sempre tenere con te esposto e facilmente raggiungibile, ma NON al collo come collana. Non temere: nel mondo di gioco questo è uno speciale oggetto benedetto che non ti può mai essere sottratto da nessun personaggio o mostro.

Se sei in stato di MORENTE (e soltanto in questo caso), quando un altro personaggio ti cura mediante la Litania di Guarigione (una particolare abilità della durata di un minuto), al termine della stessa ti metterà al collo il tuo Cordoncino, per indicare la condizione di FERITO, ed effettuerà la chiamata GUARIGIONE 10!.

Ricorda: quando hai il cordoncino al collo sei nello stato di FERITO.

Nella condizione di FERITO subisci il seguente effetto: il tuo numero massimo di PR e MANA è dimezzato, arrotondando per eccesso. Da quel momento in poi tale numero sarà il tuo nuovo punteggio massimo di PR e MANA e non potrai mai superarlo (nemmeno utilizzando pozioni od altri oggetti), almeno fino a quando avrai il Cordoncino indossato al collo. In tale condizione quindi non potrai mai avere più della metà dei tuoi punti ferita indipendentemente dalla quantità di PR che cura la fonte dell’incantesimo, né potrai avere più della metà dei tuoi MANA anche se hai la possibilità di recuperarli con l’abilità MANTRA.

Esempio1: in battaglia, Shar si avvicina a Tehodius, un personaggio in stato MORENTE; si inginocchia e gli pone una mano sul petto iniziando la Litania di Guarigione, una speciale Litania che deve ripetere varie volte. Poiché non viene interrotto, al termine della Litania (sarà Shar a sapere quando), gentilmente prende il Cordoncino di Tehodius e glielo pone al collo dichiarando “GUARIGIONE 10!”. Tehodius ha un massimo di 4 PR e di 2 Mana, ma dopo la cura si risveglia in stato FERITO, col cordoncino al collo, e con soli 2 PR e 1 Mana per il resto del combattimento!

Esempio2: Ethel ha il Cordoncino al collo, è dunque nella condizione di FERITO: i suoi 7 PR e 3 MANA sono dimezzati relativamente a 4 PR e 2 MANA. Durante la battaglia Ethel viene abbattuta nuovamente, entrando nello stato MORENTE. Taramis decide di curarla attraverso la Litania di Guarigione: Taramis dichiara GUARIGIONE 10!, ma Ethel può recuperare solamente fino a 4 PR (ovvero il suo nuovo massimale dato dalla condizione di FERITO).

Per questa ragione è per te molto conveniente farti curare finché sei ancora in piedi (cioè prima di finire in stato MORENTE), così da riuscire ad evitare la condizione di FERITO.

L’effetto che vogliamo raggiungere è far vivere la sensazione di paura rispetto alla morte, limitando inoltre una ripresa dalla stessa troppo veloce e poco veritiera, e rendere visibilmente chiari (perché hanno il cordoncino al collo) i personaggi provati dalla battaglia con l’incedere del combattimento. Questo per avere scontri maggiormente tattici e quindi più realistici.

La rimozione del Cordoncino (e quindi il ripristino del punteggio massimo di PR e MANA) è possibile attraverso due abilità: la Litania di Guarigione e Seconda Possibilità.

- 1. Un personaggio può effettuare la Litania di Guarigione con l’intento di rimuovere il Cordoncino. Ciò è possibile solamente al termine della scena in corso, passati diversi minuti da quando non ci**

sono combattimenti visibili o udibili in corso (saprà più precisamente lui quando grazie alla sua Abilità). In tale occasione, egli toglierà il Cordoncino dal collo dell'altro personaggio e lo riconsegnerà al giocatore. **Nota: non è necessario che il Cordoncino sia tolto dallo stesso personaggio che lo ha messo in precedenza, anzi, qualora tu stesso conoscessi la Litania di Guarigione, potrai curarti da solo.**

- 2. Attraverso l'Abilità Seconda Possibilità potrai toglierti da solo il Cordoncino, senza la necessità di effettuare una cerimonia. Nota: anche in questo caso è possibile utilizzare questa abilità solamente quando il combattimento è terminato e l'intera scena è conclusa.**

Ricorda: se un personaggio NON conosce la Litania di Guarigione né Seconda Possibilità, NON può togliere a sé o ad altri il Cordoncino, nemmeno al termine del combattimento.

È compito di ogni giocatore tenere un conteggio onesto delle condizioni di salute del proprio personaggio.

Ricorda: Barare serve solo a rendere meno divertente il gioco per te e per gli altri; inoltre, se ti scopriamo (e prima o poi ti scopriamo, perché ci verrai segnalato più e più volte), il tuo personaggio verrà punito in maniera atroce. Promesso!

5.3.2 GUARIGIONE ATTRAVERSO POZIONI O OGGETTI SPECIALI

Un altro modo per evitare la condizione di FERITO è quella di curare un personaggio in stato MORENTE con una pozione. Sebbene spesso le pozioni curino pochi PR, in questo modo si eviterà l'apposizione del Cordoncino al collo in quanto le pozioni non fanno transitare il personaggio dallo stato di FERITO.

È inoltre possibile rimuovere lo stato di MORENTE anche con oggetti speciali. In questo caso è sufficiente seguire pedissequamente le istruzioni presenti sul cartellino dell'oggetto.

5.4 MORTO

Quando un personaggio finisce il conteggio dello stato di MORENTE oppure se un personaggio subisce la chiamata CREPA!, entra nello stato di MORTO. Tale condizione è quanto di più simile alla morte definitiva possa essere simulato nel nostro gioco di ruolo. Il personaggio è incosciente, non può muoversi né parlare. Le abilità, abilità speciali, gli incantesimi e gli oggetti posseduti continuano a funzionare in questo stato, a meno che non sia espressamente indicato il contrario nella loro descrizione.

Dopo un quarto d'ora in questo stato il personaggio scompare magicamente: questo è quello che avviene su questo mondo, il corpo non può esistere a lungo senza vita, disgregandosi.

Un giocatore che si trova in stato di MORTO può uscire da questo stato solo con l'opportuna (rarissima!) chiamata: RISVEGLIO!.

Sia nel caso si subisca la chiamata RISVEGLIO! sia dopo i 15 minuti in stato di MORTO, il giocatore alza la mano e raggiunge fuori gioco la Sala Staff, in attesa di indicazioni.

5.5 PIETRIFICAZIONE

Il personaggio diventa di pietra. Ai fini del gioco, il personaggio si immobilizza e perde la capacità di muoversi, potendo essere spostato solamente da un minimo di 4 personaggi che collaborano, e perde conoscenza.

In aggiunta a questi effetti ed alle eventuali immunità già possedute, il personaggio ottiene immunità (deve dichiarare IMMUNE!) a tutte le chiamate, ad eccezione delle chiamate ARTEFATTO!, NEUTRALIZZA! PIETRIFICAZIONE! e DISINTEGRAZIONE!. Se il personaggio subisce una chiamata CRASH! a cui non è immune per altri motivi, la converte (dichiarando CONVERTO!) in ARTEFATTO! CREPA!, e la chiamata PIETRIFICAZIONE! termina.

A differenza delle altre chiamate a tempo, questa ha una durata base di **30 minuti** (a meno che non venga dichiarata una durata diversa insieme alla chiamata): se questa chiamata non viene neutralizzata prima della sua naturale scadenza, il personaggio subisce ARTEFATTO! CREPA! quando essa termina. Per ogni altra meccanica di gioco, il personaggio funziona come da regole standard.

RICORDA: se per qualunque ragione desideri o hai necessità di smettere di interpretare un personaggio pietrificato, hai la possibilità di azzerare in qualsiasi momento il tempo rimanente della chiamata, subendo le conseguenze della chiamata non neutralizzata (ovvero ARTEFATTO! CREPA!).

5.6 PRIGIONIERI

Quando un personaggio viene preso prigioniero si può simulare che venga legato o imbavagliato: in questi casi dovranno essere usati degli strumenti adatti (come lacci, catene e bavagli), che non diano alcun fastidio o reale impedimento al giocatore. Tali strumenti verranno consegnati al personaggio prigioniero che se li applicherà da solo secondo la propria sensibilità ed in modo tale che siano in ogni momento facilmente rimuovibili.

Un personaggio a cui sono stati legati i piedi non potrà camminare da solo, ma solamente accompagnato da un altro personaggio ed entrambi non potranno mai correre. Se un personaggio ha le mani legate non potrà con esse mai compiere alcuna azione. Se un personaggio è imbavagliato non potrà produrre alcun suono. Chiunque può liberare un personaggio prigioniero da lacci, bavagli o catene a prescindere da chi li abbia applicati, a meno di Cartellini in gioco che specificchino altrimenti.

Le porte che simulano celle non possono mai essere chiuse realmente e in gioco qualsiasi personaggio è in grado di aprirle liberamente, a meno che non vi sia applicata una Serratura o una Runa.

Un giocatore il cui personaggio è tenuto prigioniero per più di 15 minuti può recarsi in zona staff e comunicare il suo stato: egli può dichiararsi morto oppure rimettersi alla decisione di un master.

5.7 PERSONAGGIO NASCOSTO O ATTENUATO

Esistono alcune rare abilità che consentono ad un personaggio di diventare nascosto o attenuato: modalità di esistenza a metà tra l'invisibilità e la smaterializzazione. Rimane possibile per qualunque personaggio tentare di nascondersi alla vista normalmente, come farebbe nella vita reale: quanto qui indicato riguarda invece l'uso di particolari abilità o incantesimi.

Gli altri personaggi e mostri devono ignorare il personaggio attenuato o nascosto completamente, a meno che non posseggano un'abilità od un oggetto speciale che esplicitamente permetta di individuare questi personaggi.

Un personaggio attenuato o nascosto è immune agli attacchi e agli incantesimi di mostri e personaggi, tranne nel caso in cui chi porta il colpo sia in grado di vederlo. Non è invece immune alle chiamate ARTEFATTO! quando portate AD AREA!.

Ricorda: Il personaggio in grado di vedere chi è nascosto o attenuato, deve dichiarare al principio di una qualsiasi interazione o attacco, "VISTO!", in modo che il personaggio bersaglio sappia che chi lo colpisce è in grado di vederlo.

Come si può capire se un personaggio è nascosto o attenuato?

- **Un personaggio nascosto tiene in alto un braccio con il dito indice della mano alzato, per rendere nota la sua condizione agli altri.**
- **Un personaggio attenuato incrocia le braccia sul petto toccandosi le spalle.**
- **Se il personaggio non mantiene la posizione della mano o delle braccia, l'effetto del nascondersi e dell'attenuazione termina.**

Un personaggio nascosto o attenuato che subisca una chiamata cui non è immune diventa visibile a tutti i personaggi e non è più nascosto o attenuato.

I personaggi nascosti o attenuati non perdono invece il loro stato per i rumori che provocano né se parlano.

Il Nascondersi è tipico di esploratori e altri personaggi furtivi. Un personaggio nascosto non può compiere alcuna azione (se non per effettuare piccoli movimenti, come sedersi) né effettuare chiamate o recitare incantesimi, pena la perdita dello stato di nascosto (a meno che non gli venga permesso da una sua Abilità).

L'Attenuazione è tipica di Incantesimi o mostri di tipo spettrale. Un personaggio attenuato può camminare ma non può compiere alcuna azione, né effettuare chiamate o iniziare a formulare Incantesimi o Litanie, pena la perdita dello stato di Attenuato; **tuttavia, una Litania già iniziata può essere mantenuta nello stato di Attenuato**. Nota: entrare o uscire dallo stato di Attenuazione non necessariamente brucia tutto il Mana residuo.

Quando un personaggio attenuato si trova a meno di 5 metri da un altro personaggio, questo ne percepisce la presenza sotto forma di una strana sensazione, un brivido, un presentimento, ma non può vederlo né colpirlo senza l'adeguata abilità.

Un personaggio nascosto può tenere solo nella mano libera una qualsiasi arma o un oggetto (mai uno scudo).

Un personaggio attenuato può tenere invece in entrambe le mani incrociate sul petto un'arma o un oggetto (mai uno scudo), a patto che sia chiaramente visibile la posizione delle braccia stesse.

5.8 PERSONAGGIO CAMUFFATO

Qualunque personaggio può camuffarsi per celare le proprie sembianze, per impedire, cioè, di essere riconosciuto (ma non per passare per un altro specifico personaggio).

Il camuffamento deve essere credibile: se un personaggio cerca di camuffarsi semplicemente modificando in minima parte il proprio costume, è ragionevole che gli altri personaggi lo riconoscano a vista. Quindi per camuffarsi è necessario farlo in maniera professionale e credibile in quanto, se si viene riconosciuti in gioco, si può essere scoperti.

Ricorda: un personaggio incosciente o immobilizzato può essere smascherato, semplicemente comunicandogli fuori gioco che lo si smaschera e chiedendogli “Ti riconosco?”; il giocatore è così costretto a rivelare l'identità del personaggio.

5.9 PERSONAGGIO FUORI GIOCO

La mano aperta ed alzata sopra la testa può venire usata da master o mostri per indicare che non è possibile interagire con loro, in quanto ad esempio si stanno spostando da una zona di gioco ad un'altra.

Ricorda: SOLO i master sono autorizzati a “mettersi fuori gioco” in questo modo oppure autorizzare gruppi di mostri o giocatori a farlo.

6. LA MAGIA ED IL MANA

6.1 LA MAGIA

La nostra ambientazione è un mondo fantasy, pertanto è possibile, con le giuste capacità, lanciare incantesimi, invocazioni, litanie miracolose o attivare poteri magici.

Ricorda: non è necessario conoscere gli incantesimi esistenti né il loro funzionamento per partecipare a un raduno di Bollaverde Live.

Il regolamento è strutturato in modo che una volta conosciute le chiamate e le regole di questo Tomo, si conosca già l'indispensabile per giocare.

Se invece sei interessato ad interpretare un personaggio in grado di formulare incantesimi o utilizzare poteri magici, dovrai leggere almeno quelli che sei in grado di utilizzare nel Tomo II.

6.2 IL MANA

Nel gioco il "Mana" è un'abilità che ogni personaggio può acquisire (che rappresenta il potere magico del personaggio), anche se per utilizzarlo sono necessarie altre abilità od oggetti speciali che ne prevedano l'uso. Viceversa, non è necessario disporre di Mana per acquisire un'abilità che ne richieda l'uso: semplicemente il personaggio privo di Mana conosce l'abilità, ma non è in grado di attivarla.

Ogni qual volta un personaggio disponga della capacità di lanciare incantesimi, di attivare chiamate o poteri tramite uso del mana, consuma temporaneamente il mana utilizzato "bruciandolo".

Un Mana è un tassello di plastica stampato su entrambi i lati, di piccole dimensioni, simile nell'aspetto ad una carta di credito. Un lato del tassello rappresenta il mana quando è "attivo", ovvero libero e disponibile all'uso, mentre l'altro lato rappresenta il Mana utilizzato, cioè "bruciato" per aver attivato un incantesimo, un potere o un oggetto magico. I cartellini mana sono forati su entrambi i lati più stretti, così da poterli gestire come meglio credi, permettendo agevolmente di sganciarli da uno dei due lati e quindi di lasciarli pendere dall'attaccatura quando vengono utilizzati. In questo modo il Mana disponibile è attaccato e visibile, mentre quello consumato si sgancia e pende.

Non ti preoccupare: è più semplice farlo che spiegarlo, ti abituerai in breve!

I cartellini Mana sono oggetti fuori gioco: non possono essere rubati in alcun modo.

Il Mana si rigenerano dopo che sono passati cinque minuti dalla fine dell'ultimo combattimento a cui il personaggio abbia partecipato oppure, se un cartellino mana viene bruciato al di fuori di un combattimento, esso si rigenera 5 minuti dopo il suo utilizzo se si verificano le seguenti condizioni (a meno di specifiche differenti o interventi esterni):

- 1- Il personaggio ha almeno un PR ed è cosciente;
- 2- Non ci sono combattimenti in vista;
- 3- Il personaggio non è nascosto o pietrificato.

Esiste un'abilità, Mantra, che permette di recuperare più velocemente il mana utilizzato: è un'abilità magica. Tutte le abilità o gli incantesimi che provocano la chiamata BRUCIAMANA! su chi le usa o li lancia hanno come effetto che bruciano tutto il mana residuo del personaggio quando vengono attivati.

Può capitare che un giocatore non senta un incantesimo o una chiamata a lui indirizzata a causa del caos della battaglia. In questo caso, e in questo caso soltanto, chi effettua la chiamata o l'incantesimo è autorizzato a ripeterla senza bruciare ulteriore mana sino a quando è evidente che il bersaglio ha recepito la chiamata, fosse anche per dire che ne è IMMUNE!. Nel caso un bersaglio dichiari IMMUNE! ad un incantesimo, il mana comunque deve essere bruciato.

Non è necessario "girare" il Mana come nei regolamenti precedenti (ma se preferisci farlo, nessuno te lo vieterà!). È però ancora necessario avere con sé esposti tutti i cartellini Mana posseduti: semplicemente dovrai essere tu a contare a mente quanti ne hai consumati. Ciò avviene per facilitare il gioco e l'utilizzo del Mana soprattutto in combattimento, visto che molte Abilità lo richiedono. Attenzione: come per ogni altro aspetto, barare ti espone a segnalazioni, è scorretto, e rende il gioco meno divertente per tutti. E prima o poi ti becchiamo...

6.3 INCANTESIMI e LITANIE

Nel mondo di gioco di BVL il modo più comune di effettuare prodigi magici è lanciare Incantesimi o Litanie. Esistono vari tipi di ognuno di essi, ma non ti serve conoscerli da subito, li potrai approfondire quando e se deciderai di creare un personaggio che li sappia padroneggiare.

È però bene sapere che gli Incantesimi sono un tipo di magia che richiede studio e la capacità di padroneggiare antiche formule. Esistono Incantesimi che la rispettabile Loggia di Cristallo (Accademia dei Maghi) conosce perfettamente, ma esiste anche quella che viene chiamata Magia Occulta: un campo sperimentale in cui ogni mago può avventurarsi, ottenendo Incantesimi speciali che soltanto lui conosce... a volte, senza comprenderne il pieno funzionamento.

Le Litanie sono prodigi clericali padroneggiati dalla Dogma Purpurea (Accademia dei Chierici) e consistono in formule ripetute che evocano la protezione e la forza divine. Ne esistono di vario tipo, quelle più comuni sono le Benedizioni, che permettono a un personaggio di proteggere fino a tre bersagli, e le Invocazioni, che fortificano chi le proferisce. Senza dimenticare l'importantissima Litanìa di Guarigione, di cui abbiamo già trattato.

Ricorda: non è necessario conoscere gli incantesimi e le litanie esistenti né il loro funzionamento per partecipare ad un raduno di Bollaverde Live.

Il regolamento è strutturato in modo che una volta conosciute le chiamate e le regole di questo Tomo, si conosca già l'indispensabile per giocare.

7. CARTELLINO POTERE GIORNALIERO

Il cartellino potere giornaliero è un cartellino stampato sul cartellino personaggio all'interno della busta: è compito del giocatore ritagiarlo.

Il cartellino potere giornaliero dà la possibilità ad un giocatore di utilizzare le abilità che riportano nella descrizione "potere giornaliero". Quando si utilizza un potere giornaliero il "cartellino potere giornaliero" deve essere strappato simultaneamente e non può essere più utilizzato.

Il numero di cartellini giornalieri massimi che il giocatore possiede sono quelli che trova sulla scheda personaggio, riportano il nome dell'evento e non possono essere cumulati in nessun modo. Il giocatore sarà libero di usare questi cartellini durante l'evento come desidera, ma una volta terminato l'evento i cartellini potere giornaliero integri ancora in possesso del giocatore sono da considerarsi perduti.

8. OGGETTI DI GIOCO, CARTELLINI e MONETE

8.1 OGGETTI DI GIOCO

Con “oggetti di gioco” indichiamo il materiale introdotto ai raduni con lo scopo di circolare liberamente tra i personaggi, passando anche di mano in mano, e che presenta sempre e comunque un cartellino.

La prima regola da seguire è la seguente: **quando si interagisce, si raccoglie o si prende in mano un oggetto di gioco o un cartellino è necessario leggerne il testo, perché potrebbe contenere informazioni su cosa accade al personaggio, su nuove capacità oppure potrebbe essere una trappola.**

Non è possibile entrare in possesso o inserire in scarsella un cartellino senza averne letto il testo!

Vengono esclusi dalla categoria “oggetti di gioco”:

- 1- Gli oggetti privati dei giocatori e degli organizzatori, armi comprese, che non possono mai essere sottratte o allontanate dal proprietario (ad esempio non si può togliere fisicamente un’arma a un prigioniero o un personaggio incosciente, anche se si può riporla a breve distanza).
- 2- Il mobilio e le suppellettili dei luoghi dove giochiamo, magari usati dai proprietari a scopo scenico, che non possono mai essere sottratti o utilizzati da altri senza l'esplicito consenso dei proprietari stessi.
- 3- Il materiale associativo utilizzato come scenografia, che non può essere danneggiato, occultato o sottratto in alcun modo. Vi si può interagire in maniera rispettosa e con cura: in caso di dubbio chiedere sempre a un master prima di agire.

Tutti i personaggi sono in grado di riconoscere a vista gli oggetti di gioco come tali: il Personaggio conosce quello che il Giocatore legge su qualsiasi cartellino o sull’oggetto stesso nel caso di pergamene o rune, anche se per utilizzare tali oggetti fosse necessaria un’abilità specifica.

Quando un oggetto di gioco è indicato come tale dalla presenza di un cartellino, quest’ultimo deve essere allacciato all’oggetto tramite elastico in modo visibile e facilmente slegabile in caso di furto.

Si considerano oggetti celati tutto il materiale di gioco (compresi eventuali relativi cartellini) che sia completamente nascosto nel costume, in accessori, scarselle o fagotti che il personaggio porta con sé.

Un personaggio deve sempre portare in gioco tutti gli oggetti di gioco e i cartellini di gioco che possedeva quando ha concluso il precedente evento di Bollaverde Live, raduno o cena in gioco che sia. In pratica non è possibile accumulare o tenere “al sicuro” fuorigioco parte o tutti i possedimenti di un personaggio.

Inoltre non è possibile scambiare o cedere oggetti di gioco e cartellini tra giocatori fuori gioco tra un evento e l’altro o durante un evento. Se un Giocatore perde oggetti di gioco FUORI GIOCO non gli verranno né sostituiti né ristampati i cartellini, e se trova oggetti di gioco FUORI GIOCO che non gli appartengono deve riconsegnarli a un membro staff.

Ricordiamo che tutto il materiale di gioco è proprietà dell’associazione Bollaverde Live. Servono per giocare, non per accumularli in soffitta!

8.2 I CARTELLINI DI GIOCO

I cartellini di gioco indicano che un oggetto è utile ai fini del gioco. Non necessariamente tutti gli oggetti hanno effetti immediati: alcuni potrebbero non averne per nulla.

Non è indispensabile memorizzare attentamente i tipi di oggetto che seguono: è sufficiente che tu legga una volta il testo per conoscerne l'esistenza e sapere come comportarti se ne incontri uno. Tutti i cartellini di gioco riportano di norma le informazioni su cosa rappresenti nel mondo di gioco quel medesimo cartellino e gli eventuali effetti previsti.

I Cartellini di Gioco si suddividono in due categorie:

A) Permanenti – PLASTIFICATI

- | | |
|--|----------------|
| 1- Oggetto Magico | [VERDE CHIARO] |
| 2- Struttura (<i>passaggi segreti, aree speciali</i>) | [GIALLO] |
| 3- Opzioni Speciali (<i>malattie, maledizioni, abilità speciali</i>) | [ROSSO] |
| 4- Oggetti di Ambientazione | [BLU] |
| 5- Documento di gioco (<i>non plastificato</i>) | [formato A4] |

B) “One Shot” o Consumabili – NON PLASTIFICATI

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 1- Erbe / Ingredienti | [VERDE SCURO] |
| 2- Pozioni / Veleni | [AZZURRO] |
| 3- Trappole | [QUALSIASI COLORE] |
| 4- Tagli / Placcature | [AZZURRO O ALTRO] |
| 5- Rune | [GIALLO ADESIVO] |

Ricorda: I Permanenti vanno sempre portati appesi ad un oggetto del tipo indicato sul cartellino e, se non si tratta di un oggetto, possono essere appesi al collo.

I Consumabili non richiedono di essere legati ai rispettivi oggetti, se non diversamente scritto. I manufatti sono cartellini adesivi ed hanno durata di un live.

8.3 CARTELLINI PERMANENTI

8.3.1 OGGETTI MAGICI [VERDE CHIARO]

Sono gli oggetti magici che hai sempre sognato di possedere leggendo un libro fantasy o guardando estasiato l'ultimo film del genere; durante il gioco potrai incappare in uno di questi oggetti, riconoscibili da un cartellino Plastificato di colore Verde Chiaro.

Questo cartellino va sempre portato appeso ad un oggetto del tipo indicato sul cartellino stesso. Se non possiedi un oggetto corrispondente alla descrizione del cartellino allora dovrai portarlo al collo (è un “oggetto instabile”), ma non godrai di nessuno dei vantaggi dati dal medesimo. Quando avrai recuperato un oggetto adeguato, dovrai legarci il cartellino. È possibile portare uno e un solo oggetto instabile al collo alla volta, a meno di abilità particolari.

Se il cartellino non può essere allacciato all'oggetto (ad esempio i cartellini di oggetti di piccole dimensioni come gli anelli), lo puoi mettere al collo e godere comunque dei bonus descritti sul cartellino.

Nascondere il cartellino dell'oggetto all'interno della propria mano o in altro modo è considerato barare, così come legare l'intero cartellino all'oggetto con corde o spago.

Ricorda: se vuoi nascondere il cartellino devi riuscire a celare completamente l'oggetto a cui è attaccato. Se invece porti al collo il cartellino (oggetto instabile o di piccole dimensioni) puoi scegliere se tenerlo in vista o celarlo all'interno del costume.

Gli oggetti magici funzionano usando come fonte di energia l'aura del proprio possessore e quando passano di mano si adattano all'aura del nuovo possessore.

Questo spiega In Gioco il cambio della forma dell'oggetto e Fuori Gioco il motivo per cui un giocatore può non essere in grado di riconoscere a prima vista un oggetto che ha già posseduto (come una spada magica), perché il cartellino è appeso ad un oggetto fisicamente differente dal proprio.

Ricorda: Nessun personaggio può portare più di tre oggetti VERDE CHIARO. Non può quindi raccogliere né possederne un quarto se prima non si disfa di uno dei suoi. Alcune abilità illustrate nel Tomo II aggirano questa regola.

8.3.2 OGGETTI DI AMBIENTAZIONE [BLU]

Gli oggetti di colore BLU identificano una tipologia di oggetti di gioco che hanno un elevato valore storico e di ambientazione ed il più delle volte non sono di proprietà del personaggio.

Questi oggetti possono non avere particolari poteri a fronte della simbologia che rappresentano o del ruolo che hanno. Ad esempio, rientrano in questa categoria la reliquia di una divinità, la corona di un re, il tomo antico di una accademia.

Un personaggio può portare con sé al massimo un oggetto BLU alla volta: questo oggetto NON rientra nel conteggio degli oggetti magici posseduti, che rimane 3, a meno di abilità che dicano diversamente.

I Cartellini BLU devono, alla fine di ogni singolo evento BvL (senza eccezioni di sorta), essere riconsegnati ad un master.

8.3.3 STRUTTURA [GIALLO]

Alcune strutture, oggetti od aree di gioco possono presentare questo tipo di cartellino; se ne incontri uno, devi avvicinarti e leggerlo subito per sapere cosa succede entrandovi in contatto e/o che livello serve per interagirvi.

Fanno parte di questo gruppo i Passaggi Segreti, le Barriere Magiche e Le Aree Speciali.

Questi cartellini sono INAMOVIBILI e nessuno di questi cartellini e gli oggetti ai quali sono legati possono essere trafugati o spostati dal luogo in cui si trovano, né possono essere staccati ed apposti altrove. Le Strutture sono cartellini fuori dal gioco e l'oggetto fisico su cui si trovano è proprietà degli organizzatori.

Un personaggio che sia privo dell'abilità necessaria per interagire con il Cartellino Struttura non può aprire/interagire con l'oggetto reale a cui questi è legato. Le Strutture aperte (per esempio passaggi segreti e barriere) si richiudono automaticamente dopo che il giocatore che le ha aperte le rilascia; quindi bisogna nuovamente riaprirle con l'apposita abilità richiesta. Le barriere magiche vengono segnalate sempre mediante apposito cartellino giallo su cui è anche riportato il loro funzionamento.

Ricorda: In occasione di alcuni raduni in cui i giocatori possono costruire le loro zone di campo, gli organizzatori spesso ricompensano questi sforzi stampando "Aree Speciali" in tono con ciò che i giocatori creano con fatica e fantasia.

ESEMPIO: in un'area incantata potrebbe essere impossibile combattere, oppure nella tana dei pirati bere un sorso di grog potrebbe farti guarire da ogni ferita!

8.3.4 OPZIONE SPECIALE [ROSSO]

I cartellini opzione speciale sono di colore rosso e servono a spiegare abilità particolari, normalmente svantaggi o vantaggi di gioco, che un personaggio ha appreso.

Ricorda: non rappresentano un oggetto di gioco, indicano una capacità rara o un incantesimo non spiegato in questo regolamento, oppure vantaggi che possono essere usati solo dal personaggio.

Sono personali e non possono essere mai rubati o ceduti dal personaggio. Con la morte del personaggio vanno riconsegnati in segreteria o ad un master. Eventuali eccezioni sono descritte sul cartellino.

8.3.5 DOCUMENTI DI GIOCO

Il documento di gioco è un particolare cartellino in formato A4 non plastificato. Riporta tutte le informazioni presenti anche negli altri cartellini, come il codice di creazione e la tipologia.

Questo cartellino può contenere rituali, pergamene o altro; il contenuto sarà esplicitato all'interno del documento stesso. Segue le stesse regole degli altri cartellini.

8.4 CARTELLINI CONSUMABILI "ONE SHOT"

I cartellini consumabili possono avere una scadenza stampata direttamente su di essi; in tal caso essi sono utilizzabili fino al giorno indicato compreso. I cartellini scaduti non possono essere portati in gioco. Se vi capita durante il gioco di trovarne uno, sarete obbligati a strapparli e consegnarli ad un master.

8.4.1 ERBE e INGREDIENTI [COLORE VERDE SCURO]

Nel gioco esistono Erbe ed Ingredienti dotati di particolari poteri; riconoscibili come cartellini di colore VERDE SCURO non plastificati, tutti questi sono utilizzabili per creare pozioni e veleni oppure manufatti portentosi, seguendo ricette conosciute (o meno).

Quando un personaggio ne entra in possesso, è tenuto a leggere immediatamente la descrizione per comprendere gli eventuali effetti presenti.

8.4.2 POZIONI e VELENI

Una pozione o un veleno si presentano come un cartellino cartaceo azzurro da strappare all'utilizzo. Sono riconoscibili da qualunque personaggio e **chiunque, quando li prende in mano o ne viene a contatto, deve immediatamente leggerne la descrizione in modo da capirne gli effetti ed eventualmente usarli su sé stesso**, seguendo le disposizioni presenti.

La durata degli effetti di ogni cartellino azzurro può essere diversa: alcuni di questi esauriscono la loro potenza dopo il primo utilizzo, altri durano sino al termine di una battaglia o per un numero limitato di colpi. In nessun caso una Pozione, un Veleno o un Manufatto dura oltre quanto previsto dalla scadenza.

In alcuni casi potrà capitare che un personaggio beva o mangi sostanze in cui qualcuno, poco prima, ha aggiunto del veleno. L'aggiunta del veleno in gioco si simula allegando il cartellino cartaceo che spiega gli effetti del veleno ad una bottiglia, un bicchiere, un piatto o così via, mettendo il cartellino al di sotto del contenitore ove si versa il veleno (separandolo quindi dalla boccetta).

Solo personaggi dotati delle apposite abilità, spiegate dal Tomo II, sono in grado di mescolare un veleno a cibi o bevande, di riconoscere cibi o bevande avvelenate o di spalmare un veleno su un'arma.

Ricorda: Ogni pozione o veleno può essere utilizzata soltanto una volta, dopo di che il cartellino DEVE essere strappato.

L'ingestione di una pozione o di un veleno può essere imposta ad un bersaglio solamente se questo è consenziente oppure incapacitato a difendersi dalla somministrazione (ad esempio si può far bere una pozione di GUARIGIONE ad un personaggio in stato MORENTE per curarlo).

ATTENZIONE! È possibile avere in circolo solo una Pozione (ma non un Veleno) alla volta, a meno di possedere particolari Abilità speciali; se si beve una seconda pozione, quest'ultima sostituirà gli effetti della precedente (sempre che non siano già avvenuti).

8.4.3 TAGLI E PLACCATURE [AZZURRO O ALTRO]

I Tagli e le Placcature sono delle etichette adesive azzurre o di altro colore disponibile e riportano la dicitura relativa, con la propria scadenza. Devono essere applicati all'oggetto a cui conferiscono l'effetto descritto.

8.4.4 TRAPPOLE [QUALSIASI COLORE]

Le Trappole sono cartellini non plastificati di qualsiasi colore. **Quando un personaggio prende in mano un cartellino deve sempre e immediatamente leggerlo perché potrebbe essere una trappola.** Se è una trappola, il personaggio subisce immediatamente quanto descritto nel cartellino trappola. Subito dopo che una trappola è scattata, il cartellino DEVE essere strappato anche se il personaggio dichiara IMMUNE! alla chiamata effettuata dalla trappola, per effetto di un'abilità, un oggetto o un incantesimo.

Ricorda: una trappola può scattare una sola volta, poi è da considerarsi distrutta.

8.5 MONETE

Esistono tre tipi di monete di gioco ed il nome è riportato sulle stesse, ovvero "Dogma":

La moneta D'ORO (intero)

La moneta DI RAME (pezzo)

La moneta di FERRO (scheggia)

Il cambio è il seguente:

1 Intero = 10 Pezzi

1 Pezzo = 10 Schegge

Le monete possono essere spese come ritieni più opportuno. I prezzi degli oggetti di gioco non sono stabiliti, ma sono quelli che in gioco ogni personaggio riesce a spuntare.

Esistono anche conii che vengono rinvenuti in battaglia utilizzati dal nemico, difatti è nota l'esistenza di monete rosse e azzurre.

8.6 RUNE e PERGAMENE

Le pergamene magiche contengono incantesimi e sono necessarie particolari abilità sia per scriverle che per utilizzarle (ma non per riconoscerle o trasportarle). Usare un incantesimo da pergamena consuma la quantità di Mana prevista come se lo si lanciasse al momento.

Le rune, dotate di ancestrali poteri di protezione, sono dei fogli adesivi e riportano gli effetti che si ricevono nell'applicare la runa stessa. Seguono regole simili alle pergamene, ma il loro utilizzo non consuma Mana: devono essere applicate sulla spalla o sul petto di un Personaggio o su strutture fisiche.

Una runa attivata non può essere riutilizzata su altri soggetti e/o oggetti. Cessa di funzionare nei seguenti casi: una volta disattivata da un Personaggio con l'abilità specifica, se non rimane appiccicata al bersaglio e si stacca da sola e alla fine della giornata di gioco.

ATTENZIONE! Puoi tenere attiva solo una runa alla volta.

Inoltre, le rune contengono anche frammenti di frasi: se le rune vengono combinate in modo da ottenere una frase completa, allora il personaggio può beneficiare del potere speciale contenuto nella frase (sempre fino a quando una runa non viene staccata da personaggio che possiede l'abilità specifica, oppure si stacca da sola o termina la giornata di gioco). **Solo in questo caso è possibile possedere più rune applicate contemporaneamente, ma l'effetto è solamente quello della frase composta (e non delle singole rune).**

8.7 LETTERE E LIBRI

Ogni personaggio è libero di scrivere testi, lettere o messaggi quando lo desidera e questi fogli verranno considerati normali oggetti di gioco: è quindi possibile che vengano sottratti da altri giocatori.

Nel caso dei libri, invece, visto il loro probabile valore economico, non possono essere sottratti da altri giocatori. Tuttavia, in caso di perquisizione, il personaggio che perquisisce ha facoltà di leggerne il contenuto, anche se non può portare via l'oggetto, come di consueto per gli oggetti fisici di altri giocatori.

8.8 LE MURA

In alcune occasioni verranno simulate delle mura in gioco mediante teli od ombreggianti fissati al terreno, per esempio intorno agli accampamenti di gioco (solitamente costruite dai giocatori) oppure nelle zone denominate dungeon (costruite dallo staff). Queste strutture simulano mura.

Tutte le mura sono impenetrabili da incantesimi, frecce o armi: è però possibile vedere e udire attraverso le mura, sempre che ci si veda o si senta realmente (alcune mura sono più alte o più spesse di altre).

Esistono appropriate abilità in gioco che permettono di scavalcare le mura SOLO ED ESCLUSIVAMENTE degli accampamenti. Non è MAI possibile scavalcare le mura dei dungeon, attraverso le quali non è MAI possibile passare.

8.9 I FURTI NEL GIOCO

In Bollaverde Live esistono tre modi per rubare un **oggetto di gioco** ad un altro personaggio: perquisire, sottrarre il cartellino fisicamente e usare l'abilità "Furto".

8.9.1 LA PERQUISIZIONE

Il primo modo è perquisire un personaggio in stato di incoscienza o che non possa opporre resistenza (come negli stati di MORENTE, MORTO o se è prigioniero). In uno di questi stati è possibile avvicinarsi e, simulando per almeno trenta secondi la perquisizione, ottenere tutti gli oggetti di gioco del personaggio, sia celati che visibili, che devono essere dati dal giocatore stesso.

Ricorda: la perquisizione deve essere simulata con entrambe le mani libere e il personaggio che perquisisce non può compiere alcuna altra azione, nemmeno camminare; non è sufficiente appoggiare una mano sul personaggio e dichiarare la perquisizione, si deve mimare senza mai toccare realmente il giocatore vittima. Quest'ultimo deve preparare i valori del proprio personaggio in modo da poterli consegnare prontamente allo scadere dei trenta secondi: ritardare la consegna significa barare.

8.9.2 SOTTRARRE IL CARTELLINO

Il secondo modo è rubare fisicamente il cartellino di gioco legato all'oggetto interessato, armeggiando realmente e riuscendo a togliere l'elastico. Ovviamente non è mai possibile sottrarre il cartellino sulla cui descrizione sia specificato che l'oggetto è inamovibile.

Ricorda: devi portare via solo il cartellino, mai l'oggetto fisico!

8.9.3 ABILITÀ ARTE DEL RUBARE

Il terzo modo è utilizzare l'abilità "Arte del rubare": chi possiede questa abilità viene dotato all'inizio di ogni evento di un certo numero di cartellini adesivi "Furto". Tali cartellini sono da considerarsi fuori gioco.

Durante il gioco questi adesivi possono essere applicati solo da chi possiede la detta abilità e sono efficaci in questi casi:

- Applicati al CARTELLINO VERDE o BLU plastificati dell'oggetto da rubare: in questo caso, l'oggetto su cui è attaccato il cartellino furto si considera rubato.
- Applicati sul personaggio (costume o accessori, escluso l'eventuale mantello indossato): se il cartellino è applicato ad un indumento o ad un accessorio vanno consegnati tutti gli oggetti di gioco celati che il personaggio possiede all'interno di quell'accessorio (ad esempio se applico un cartellino ai pantaloni darò quello che è celato nella tasche, se lo applico su una camicia quello che ho celato sotto di essa, se invece su una scarsella ne prendo il contenuto). NOTA: i cartellini furto non hanno alcun effetto se attaccati al solo mantello indossato.

I cartellini Furto NON sono in grado di oltrepassare la protezione fornita dalle casse dotate di cartellino "Serratura", nemmeno se il personaggio che applica il cartellino Furto fosse in grado di scassinare la serratura. Inoltre, non hanno alcun effetto su oggetti INAMOVIBILI.

Se un personaggio si accorge di avere un cartellino Furto attaccato addosso o su uno dei suoi averi non può toglierlo per nessun motivo e deve recarsi al più presto da un membro staff a segnalare tale cartellino. Invece se si accorge che un personaggio gliene sta applicando uno (quindi durante l'azione stessa), ha colto il ladro in flagrante!

Il ladro, dopo aver attaccato il cartellino, può recarsi da un membro staff che provvederà a ritirare il cartellino e consegnare al ladro la refurtiva recuperata con la maggiore discrezione possibile.

Il furto attraverso l'uso di cartellino è una meccanica di gioco che serve a simulare un'abilità che il personaggio possiede senza che necessariamente anche il giocatore che lo interpreta sia un vero maestro borseggiatore: rimane un'azione di gioco prettamente fisica senza alcun aspetto magico. Quindi se qualcuno è testimone dell'azione di appiccicare il cartellino Furto, egli si rende conto che è in atto un furto.

ESEMPIO1: *Lhui si avvicina a Dharma e gli attacca un cartellino Furto sulla scarsella ma Sparviero lo vede. Sparviero interviene urlando "Al ladro!" e Lhui scappa inseguito da Dharma e dal suo aiutante amico. Se non riescono ad acchiapparlo, Lhui potrà recarsi da un Master a segnalare la riuscita del borseggio.*

ESEMPIO2: *Lhui si avvicina a Dharma e gli attacca il cartellino Furto ma Sparviero lo vede. Sparviero però non interviene. Lhui va da un Master a comunicare di aver attaccato il cartellino a Dharma. Il Master va da Dharma e si fa consegnare FUORI GIOCO la refurtiva. In seguito Sparviero (che ha intenzione di sfruttare per sé l'occasione) potrà andare da Dharma ad avvisarlo dell'accaduto oppure da Lhui per ricattarlo...*

9. CRAFTING

E per tutti gli amanti del creazionismo cosa riserverà questa campagna?

Quello che possiamo dirvi è che avrete la possibilità di avere con voi delle ricette già note, ma ci sarà la possibilità di sperimentare e scoprire tante, tante, tante cose nuove.

Al primo acquisto di abilità legate al creazionismo di livello base e intermedio ogni giocatore riceverà in busta un numero prefissato di ricette conosciute.

Alcune saranno ricette famose che il regno ha fatto in modo si conoscessero in ogni dove, alcune di fazione, mentre altre saranno pescate a caso da un ampio pool di ricette: il vostro personaggio quindi potrebbe condividere le sue conoscenze con altri personaggi con le stesse capacità e scoprire le ricette di altre creazioni in mano loro o conosciute da qualche png, oppure potrete custodire avidamente le vostre conoscenze. A voi massima libertà di azione in pieno stile Bollaverde!

Le ricette prevedono non solo la presenza di componenti precise, ma anche della lavorazione da applicare ad ogni componente (es: mescolare 2 volte, scalpellare 3 volte, colpire 8 volte).

E per i Cuord'Alium?

Il difetto che vi portate dalla nascita vi regala diverse sorprese che acquisirete in gioco.

La capacità di portare, estrarre e lavorare l'Alium è un vostro potere innato e come tale non si studia, ma si manifesta col tempo, esplorando, conoscendo e magari andando a potenziare congegni che alimenterete per la creazione delle gemme o di altro. Per questo motivo non esistono abilità avanzate da apprendere in Accademia!

Anche voi avrete a disposizione un numero di ricette pescate casualmente da un pool di creazioni e come i creazionisti potrete decidere di condividere le vostre conoscenze o meno con altri Cuord'Alium.

A differenza del crafting tradizionale i Cuord'Alium devono semplicemente entrare in contatto coi componenti per plasmarli attraverso il congegno dedicato, perciò nelle ricette non troverete indicazioni sulla lavorazione dei componenti.

Tutte le attività legate al creazionismo andranno praticate in Emporio.

10. ELENCO DELLE CHIAMATE

Quello che segue è l'elenco delle chiamate valide in Bollaverde Live. Tutti i giocatori sono tenuti a conoscerle. Le chiamate si distinguono in più categorie e possono essere di tipo fisico o mentale.

Ricorda: per effettuare una Chiamata devi necessariamente disporre di una Abilità, Oggetto o Incantesimo che ti permetta di farla, a meno che sia diversamente indicato nella chiamata stessa!

10.1 CHIAMATE DI DANNO

Tutte le seguenti chiamate infliggono un danno (singolo o molteplice). Ciò che cambia è la tipologia di danno inferto.

Chiamata	Effetto
BLAM!	Infligge un Danno da arma contundente. Può essere effettuata da chiunque impugni un'arma da impatto.
CIOP!	Infligge un Danno da arma da taglio. Può essere effettuata da chiunque impugni un'arma da taglio.
GELO!	Infligge un Danno di tipo Elementale Gelo.
FUOCO!	Infligge un Danno di tipo Elementale Fuoco.
ARGENTO!	Infligge un Danno di tipo Elementale Terra.
ETEREO!	Infligge un Danno di tipo Elementale Aria.
MAGICO!	Infligge un Danno di tipo Magico.
SACRO!	Infligge un Danno di tipo Sacro.
CRITICO!	Infligge due (2) Danni.
DIRETTO!	Infligge due (2) Danni.
COMA!	Infligge cinque (5) Danni.

10.2 CHIAMATE A TEMPO

Le chiamate a tempo sono chiamate con un effetto che ha una durata temporale continuativa, normalmente di 10 secondi (se non diversamente specificato dalla chiamata "X TEMPO!"). Non infliggono alcun danno.

Le chiamate *debilitanti*, anche se richiedono di simulare azioni diverse o vengono portate da fonti differenti, hanno tutte lo stesso effetto regolistico: l'incapacità di compiere azioni offensive mantenendo però la possibilità di muoversi lentamente e difendersi.

Lo stesso avviene per le chiamate *incapacitanti*, il cui effetto regolistico è: l'impossibilità sia di compiere azioni offensive sia di muoversi e difendersi attivamente.

Il giocatore dovrà interpretare gli effetti delle chiamate in modo coerente, sempre senza mettere in pericolo sé o gli altri, coerentemente con la situazione in corso. Ad esempio, fermo restando l'effetto in gioco di non poter agire, se subisco A TERRA! mi potrei accasciare, buttare a terra o appoggiare ad un muro, a seconda della situazione intorno a me; se sento DOLORE! simulerò un dolore lancinante; e così via.

Chiamata	Effetto
A TERRA! (Fisico - <i>debilitante</i>)	Devi accasciarti a terra nel modo per te più svantaggioso possibile, coerentemente con la situazione di sicurezza in cui ti trovi, e rimanerci. Per tutta la durata ti puoi muovere lentamente, puoi parare, puoi usare il mana per difenderti, ma non puoi mai attaccare o compiere azioni offensive.
DOLORE! (Fisico - <i>debilitante</i>)	Devi simulare un dolore lancinante. Per tutta la durata ti puoi muovere lentamente, puoi parare, puoi usare il mana per difenderti, ma non puoi mai attaccare o compiere azioni offensive.
CONFUSIONE! (Mentale - <i>debilitante</i>)	Devi simulare di trovarti in uno stato di confusione mentale. Per tutta la durata ti puoi muovere lentamente, puoi parare, puoi usare il mana per difenderti, ma non puoi mai attaccare o compiere azioni offensive.
PARALISI! (Fisico - <i>incapacitante</i>)	Devi simulare di essere paralizzato, congelato nella posizione e nella situazione in cui ti trovi. Sei cosciente e puoi vedere e sentire. Per tutta la durata non puoi compiere alcuna azione di alcun tipo: non puoi parare, non ti puoi muovere, non puoi attaccare e non puoi utilizzare abilità che richiedono di spendere Mana per essere attivate.
SONNO! (Mentale - <i>incapacitante</i>)	Devi accasciarti a terra nel modo per te più svantaggioso possibile, coerentemente con la situazione di sicurezza in cui ti trovi, e rimanerci, simulando di stare dormendo. Sei incosciente, non vedi e non senti. Per tutta la durata non puoi compiere alcuna azione di alcun tipo: non puoi parare, non ti puoi muovere, non puoi attaccare e non puoi utilizzare abilità che richiedono di spendere Mana per essere attivate.
REPULSIONE! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata deve allontanarsi per almeno 10 metri dalla fonte della chiamata, entro 10 secondi. Mentre ti allontani puoi parare, puoi usare il mana per difenderti, ma non puoi mai attaccare o compiere azioni offensive.
SILENZIO! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata diviene muto per dieci secondi. Tutte le abilità che richiedono l'uso della parola non possono essere utilizzate. Il personaggio non può lanciare Incantesimi o utilizzare Litanie.
CECITÀ! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata diviene incapace di vedere e per tutta la durata deve guardare le punte dei propri piedi senza alzare lo sguardo. Non può combattere, non può parare con le armi o compiere azioni offensive. Non è inoltre possibile utilizzare alcuna abilità che abbia un bersaglio diverso da sé stessi.
COMANDO! (Mentale)	Il bersaglio deve fare quello che dice il comando, al meglio delle sue potenzialità, per la durata della chiamata. Ricorda! Senza diversa indicazione mediante la chiamata X TEMPO la durata è di 10 secondi.

10.3 CHIAMATE AD EFFETTO

Le chiamate ad effetto hanno ciascuna un particolare effetto.

Chiamata	Effetto
CRASH! (Fisico)	La Chiamata ha effetto solo se colpisce uno scudo, un buckler o un Bersaglio nello stato di PIETRIFICAZIONE. Scudi e buckler vengono resi inutilizzabili fino al termine del combattimento. Un Bersaglio pietrificato segue le regole previste dallo stato di PIETRIFICAZIONE (muore entrando nello stato di MORTO).
PIETRIFICAZIONE! (Fisico - <i>incapacitante</i>)	Il bersaglio che subisce questa chiamata entra nello stato PIETRIFICATO specificato sopra.
GUARIGIONE! X! (Fisico)	Il bersaglio di questa chiamata recupera istantaneamente X punti resistenza (PR). Ricorda! Se il personaggio sta indossando il cordoncino al collo deve considerare dimezzati i suoi Punti Ferita e Mana massimi: questi saranno per il giocatore il numero massimo di PR recuperabili anche se la chiamata GUARIGIONE! X! enuncia un numero di PR maggiore.
RISVEGLIO! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata può sfuggire alla morte. Il personaggio in stato di MORTO che subisce questa chiamata esce dallo stato e ritorna al massimo dei suoi PR. Il personaggio non perde alcun ricordo.
DISARMO! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata deve lasciar cadere tutto ciò che ha in entrambe le mani, poggiando delicatamente per terra gli oggetti fragili. Può chinarsi a recuperare gli oggetti caduti solo dopo che questi hanno raggiunto terra.
DISGIUNZIONE! (Mentale)	Se il personaggio ha attivo uno o più incantesimi a Concentrazione, perde la concentrazione e gli Incantesimi terminano.
BRUCIAMANA! (Mentale)	Chi subisce questa chiamata consuma tutto il proprio mana, che diventa quindi immediatamente bruciato e inutilizzabile. Un personaggio che non abbia mana attivo non subisce alcun effetto.
TELETRASPORTO! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata viene teletrasportato in un altro luogo. Il Giocatore deve alzare la mano per indicare di essere FUORI GIOCO! e recarsi in area Staff dove riceverà indicazioni, a meno di regole differenti specificate dalla fonte della chiamata. A questa chiamata può essere associato anche un bersaglio X, il quale subirà l'effetto della chiamata stessa.
DISINTEGRAZIONE! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata viene immediatamente polverizzato; il personaggio si considera MORTO e il giocatore deve alzare la mano e andare Fuori Gioco con tutto il suo equipaggiamento (vedi paragrafo "Morte di un personaggio e sistema di controllo"). Tutti gli oggetti in gioco e i cartellini che subiscono direttamente questa chiamata vengono disintegrati e devono essere consegnati immediatamente ai master. Se questa chiamata viene intercettata da uno scudo o da una spada, questi devono essere considerati distrutti (quindi non potranno essere utilizzati per 5 minuti). A questa chiamata può essere associato anche un bersaglio X (come ad esempio un'arma), il quale si considera distrutto e inutilizzabile per 5 minuti.
CREPA! (Fisico)	I Punti Resistenza di chi subisce questa chiamata vanno immediatamente a zero e il personaggio entra in stato di MORTO!.

10.4 META-CHIAMATE

Le meta-chiamate sono chiamate che modificano l'applicazione delle chiamate a loro associate.

Chiamata	Effetto
IMMUNE X!	Questa chiamata può essere dichiarata solo in risposta ad una chiamata che un personaggio subisce. Il Personaggio ignora ogni effetto della chiamata subita. Se un PG è immune all'intera chiamata che ha subito, può omettere di dire X!, dove X! è appunto la chiamata subita.
IMMUNITÀ X!	Questa chiamata può essere dichiarata solo in risposta immediata ad un'altra chiamata diretta verso lo stesso bersaglio di questa. Il personaggio bersaglio di questa chiamata ignora gli effetti della chiamata X! di cui è bersaglio. Questo effetto è istantaneo, e non garantisce una protezione prolungata nel tempo ma solo alla singola chiamata per cui viene dichiarata IMMUNITÀ! . Ricorda: se il bersaglio della chiamata IMMUNITÀ! non sente la chiamata e subisce normalmente l'effetto in arrivo, tale effetto non può essere retroattivamente cancellato, e non è possibile reiterare questa chiamata per provare a farlo: ormai l'effetto è stato subito.
RIFLESSO X!	Questa chiamata può essere dichiarata solo in risposta ad una chiamata che un Personaggio subisce. Questa chiamata è sempre associata alla chiamata che il personaggio ha subito. Il personaggio che dichiara RIFLESSO! subisce comunque la chiamata riflessa, a meno che ne sia IMMUNE! (nel qual caso deve dichiarare IMMUNE! RIFLESSO! X!). La chiamata subita viene riflessa a chi l'ha dichiarata, completa di eventuali chiamate aggiuntive (es. VELENO! X!): costui diventa quindi bersaglio della chiamata riflessa. Non è mai possibile riflettere chiamate associate a "IN QUEST'AREA!" o "ARTEFATTO" o "RIFLESSO!" . <i>Esempio: Tarsis incontra un Necrospettro e lancia l'Incantesimo Carne in Pietra, dichiarando "PIETRIFICAZIONE!". Il Necrospettro essendo immune alla chiamata, dichiara "IMMUNE!" e potendo rifletterla, risponde "RIFLESSO! PIETRIFICAZIONE!". Tarsis alzando il sopracciglio dichiara "IMMUNE!" perché anche lui è immune alla chiamata "PIETRIFICAZIONE!" (Nota: Tarsis è un osso duro e aveva anche la possibilità di rifletterla, ma non essendo possibile rispondere "RIFLESSO!" ad una chiamata "RIFLESSO!", non lo ha fatto).</i>
VELENO! oppure VELENO! (Fisico)	X! La chiamata VELENO! ritarda gli effetti della chiamata X! associata, se presente, di 10 secondi. In aggiunta a questo effetto, il bersaglio entra in stato Avvelenato: finché è in questo stato, ogni 10 secondi subirà 1 danno (generico, non prevenibile in alcun modo) e continuerà a subire 1 danno ogni 10 secondi fino a che non riceverà la chiamata NEUTRALIZZA! VELENO! (che rimuove lo stato di Avvelenato) od entrerà in stato di Morente o Morto, perdendo lo stato di Avvelenato. Se un personaggio non subisce la chiamata VELENO! (ad esempio perché immune o per via di una chiamata IMMUNITÀ!), non entra in stato Avvelenato né subisce la chiamata associata, se presente. Se invece il personaggio non subirebbe la chiamata associata (ad esempio perché immune o per via di una chiamata IMMUNITÀ!) ma subisce la chiamata VELENO! , entra comunque in stato Avvelenato e continuerà a subire il danno da questo (ma non subirà la chiamata associata, se presente). Non è possibile riflettere solamente la chiamata associata, ma si può riflettere il VELENO! (completo della chiamata aggiuntiva).

CONVERTO!	Questa chiamata può essere dichiarata da un personaggio solo per indicare di aver subito un effetto differente dalla chiamata subita, convertendo gli effetti di quest'ultima in altri effetti e/o danni, come descritto dalle abilità e/o oggetti magici in suo possesso che gli permettono di effettuarla.
IN QUEST'AREA!	Questa chiamata è sempre associata ad un'altra chiamata e fa sì che la chiamata associata abbia effetto nella direzione e nell'area di novanta gradi indicata aprendo le braccia, sino a una distanza di dieci metri. Tale chiamata ha effetto su tutti i personaggi presenti nell'area che non ne siano immuni e che non siano Nascosti o Attenuati. <i>Esempio: La Fiamma Purpurea, stanca dei suoi assalitori, apre le braccia a novanta gradi e grida "FUOCO! REPULSIONE! IN QUEST'AREA!": tutti i personaggi presenti subiranno un danno da "Fuoco!", e chi è sopravvissuto scapperà per 10 secondi.</i>
STORDISCI! (Fisico)	Questa chiamata è sempre associata ad una chiamata di "Danno" (Tabella 9.1) e può essere effettuata da chiunque . Fa sì che i Danni causati dalla chiamata principale svaniscano dopo un minuto. Non può essere associata ad incantesimi, a chiamate "a Tempo" (Tabella 9.2) e "a Effetto" (Tabella 9.3).
ARTEFATTO!	Questa chiamata è sempre associata a un'altra chiamata e ha l'effetto di superare qualsiasi immunità. Tutte le chiamate accompagnate alla chiamata ARTEFATTO! vengono sempre subite da chi le riceve, senza che siano considerate eventuali immunità. La chiamata viene sempre subita, gli effetti della chiamata seguono le normali regole e si applicano senza particolari modifiche. Nota: la chiamata ARTEFATTO! unita alla chiamata IN QUEST'AREA! colpisce anche personaggi nascosti e attenuati. <i>Esempio: la chiamata ARTEFATTO! VELENO! CREPA! viene sempre subita, ma è possibile dichiarare IMMUNE! o CONVERTO! alla chiamata associata CREPA!, dopo dieci secondi. La chiamata VELENO! ARTEFATTO! CREPA! viene subita dai personaggi che non possiedono una immunità a VELENO!, ma la chiamata associata CREPA! supera qualsiasi immunità. In entrambi i casi è sempre possibile annullare gli effetti del veleno con la chiamata NEUTRALIZZA! VELENO!.</i>
NEUTRALIZZA X!	Questa chiamata elimina gli effetti della chiamata ad essa associata. Se il personaggio che subisce questa chiamata è sottoposto a diversi effetti che questa chiamata può rimuovere, essi vengono tutti rimossi. <i>Esempio: NEUTRALIZZA! VELENO! elimina l'effetto dell'avvelenamento, NEUTRALIZZA! PARALISI! permette al bersaglio di PARALISI! di non essere più paralizzato.</i> <i>Esempio: Mellow subisce, in rapida successione, le chiamate VELENO! CREPA!, poi VELENO! DISINTEGRAZIONE! e VELENO! FUOCO!. Un singolo NEUTRALIZZA! VELENO!, se fatto in tempo, rimuoverà tutti questi effetti.</i>
VISTO!	Questa chiamata può essere effettuata dai Personaggi in grado di vedere i Personaggi Nascosti e/o Attenuati. La chiamata deve essere dichiarata prima di una chiamata che abbia come bersaglio un personaggio Nascosto o Attenuato. Può essere associata ad una o più chiamate. <i>Esempio: si dichiara VISTO! e subito dopo, colpendo con una spada il personaggio nascosto o attenuato, CIOP!.</i>
X SECONDI!, X MINUTI!, O altra espressione di tempo	Questa chiamata viene sempre associata ad una o più altre chiamate. Gli effetti delle chiamate associate hanno la durata indicata, invece che la loro normale durata. <i>Esempio: Markam subisce la chiamata PARALISI! 1 MINUTO!. Normalmente la chiamata PARALISI! durerebbe 10 secondi, ma in questo caso Markam deve rimanere immobile per 1 minuto, come specificato dalla chiamata.</i>

STOP!	Si usa questa chiamata per segnalare la presenza di un giocatore che si è fatto male o altra reale emergenza fuori gioco, avvertendo gli altri che non si tratta di una simulazione. È assolutamente vietato usare questa chiamata per interrompere l'azione in altre circostanze. I giocatori vicini sono tenuti a sospendere qualsiasi azione in corso.
--------------	--

10.5 CHIAMATE DEI MASTER

Le seguenti chiamate possono essere effettuate sempre e solo da un membro dello staff.

Chiamata	Effetto
CHIAMATA ERRATA!	La chiamata appena effettuata da un giocatore non è valida e non produce effetti.
FERMA TEMPO!	Chiunque si trovi nelle vicinanze del Master che ha effettuato la chiamata deve immediatamente bloccarsi, come se il tempo non stesse scorrendo in quella zona, guardare per terra ed effettuare un sonoro ronzio con la voce. Questo permetterà ai master di modificare la zona antistante senza che i giocatori si accorgano di ciò che viene preparato. Il gioco riprenderà a seguito dell'annuncio di un Master.
IN GIOCO / FUORI GIOCO	La chiamata indica l'uscita o l'entrata in gioco dei Personaggi.
POSSESSIONE! (Mentale)	Il bersaglio deve fare tutto quello che la fonte della chiamata gli ordina di fare fino a quando non subisce la chiamata NEUTRALIZZA POSSESSIONE.
ZOMBIE!	Questa chiamata può essere dichiarata solamente su un personaggio in stato Morente: un PG Morto o ancora dotato di PR ne è immune. Il personaggio recupera tutti i propri PR ma azzerà tutti i propri punti Mana. Il PG diventa un feroce ZOMBIE privo di razionalità, desideroso solo di attaccare con le proprie armi (se possedute) ogni altro personaggio. Il personaggio perde l'uso della parola, emettendo solo grugniti senza senso, e non potrà utilizzare alcuna abilità ad eccezione delle abilità di uso delle Armi e Armature, ed effettuare le sole chiamate di Danno di cui dispone in virtù di abilità od oggetti che possiede. Il PG, ogni volta che i suoi PR vengono azzerati ed entra in stato di Morente, si rialza al massimo dei propri PR dopo 90 secondi. Il solo modo di uscire da questo stato è subire una chiamata GUARIGIONE! mentre è di nuovo in stato di Morente.

10.6 SOMMARE GLI EFFETTI DELLE CHIAMATE

Come abbiamo visto, quando si porta un colpo con un'arma, si dichiara una e una sola chiamata. Tuttavia esistono incantesimi, abilità, oggetti incantati e mostri in grado di compiere più chiamate contemporaneamente: in tal caso si applicano nello stesso momento tutti gli effetti di tutte le chiamate.

***Esempio:** Elvira lancia un incantesimo sconosciuto a Ras bruciando un mana e dichiarando "Evoco l'Antico Potere: FUOCO! A TERRA!": Ras subisce un danno FUOCO! e si accascia a terra.*

Se un personaggio possiede, grazie alle sue abilità o ai suoi oggetti, un'immunità a una delle chiamate subite, deve dichiarare IMMUNE! X!, dove X è il nome della chiamata a cui è immune. Se è immune a tutte le chiamate che gli sono state fatte, dichiara semplicemente IMMUNE! senza specificare nulla.

Se subisci più di una chiamata ad effetto contemporaneamente, interpreti solamente la prima chiamata. Se invece le chiamate ad effetto hanno uno scarto anche solo di pochi secondi, interpreti subito la prima chiamata e successivamente, per il tempo rimasto, interpreti la successiva, e così via.

Esempio1: Scassinando un forziere, Zick si imbatte in una trappola che fa SONNO! A TERRA!. Zick quindi interpreta per 10 secondi la chiamata SONNO!. Passati i 10 secondi, si sveglia e continua a cercare tesori nel forziere. Non interpreta la chiamata A TERRA! perché il suo effetto è iniziato e finito contemporaneamente con quello della chiamata SONNO!.

Esempio2: Isabel sta combattendo contro un mostro. Questo le lancia un incantesimo di CONFUSIONE! e dopo 5 secondi un altro incantesimo di CECITÀ!. Isabel interpreta subito l'effetto di CONFUSIONE! per 10 secondi. Una volta concluso, subisce anche 5 secondi di CECITÀ!: i secondi di CECITÀ! che Isabel deve interpretare sono solamente 5 su 10 perché durante i primi 5 secondi Isabel era ancora sotto la chiamata CONFUSIONE!.

11. LA REGOLA DELLO SVANTAGGIO

Potresti trovarti in una situazione in cui non sei sicuro sull'applicazione di una regola. In tutte le situazioni di dubbio, devi applicare la soluzione per te più svantaggiosa.

Quindi, in caso di conflitto tra regole che non ti è chiaro come applicare, usa la soluzione a te più sconveniente:

- Se non sei sicuro se ti hanno colpito o meno, ti hanno colpito.
- Se non sai se puoi utilizzare o no un'informazione, non usarla.

Avrai sempre modo di chiedere in seguito a un master ad azione ultimata.

Questa regola è importante per il buon gioco e la convivenza con questo regolamento.

12. I CONSIGLI DELLA NONNA

Il nostro hobby può essere molto appassionante. Devi però sempre ricordarti che la tua salute e quella degli altri giocatori viene prima di qualunque azione di gioco.

Se sai di non essere in condizioni fisiche tali da permetterti di partecipare ad un raduno, non lo fare.

Sia che partecipi ad un raduno invernale o estivo, porta qualcosa per coprirti la sera: anche se fa caldo, la temperatura di notte cala e potrebbe esserci umidità. Non lasciare in soffitta il mantello che useresti se fossi in pieno Inverno e qualsiasi cosa useresti per coprirti in una serata in campeggio: meglio portarlo che rischiare un'influenza o un fastidioso raffreddore!

Ricorda: porta sempre con te un cambio d'abito e di scarpe (o un k-way); i cambi meteorologici non sono sempre prevedibili.

Durante un raduno, bevi spesso abbondantemente acqua. Mangia a sufficienza, evitando di saltare i pasti, e non ti affaticare oltre le tue forze. Sei il solo arbitro delle tue energie: al di là del gioco e del tuo certificato medico, pensa da te al tuo benessere fisico. E poi, con la pancia piena, si gioca meglio!

Se sai di essere allergico a determinati medicinali non dimenticare di portare i tuoi farmaci abituali, prescritti dal tuo medico.

Di norma sono presenti al raduno giocatori contraddistinti da una banda gialla con disegnata una croce: sono persone che hanno rudimenti di pronto soccorso.

Ricorda: La nostra associazione non è un ospedale e non somministriamo farmaci, né gli addetti al primo soccorso sono in grado di fare di più che offrire consigli medici generali.

Giocando spesso all'aperto è normale che siano presenti insetti di varia natura e - in alcune zone - pianticelle urticanti e/o arbusti; onde evitare di ferirti inutilmente trova calzature che proteggano i piedi, e in ogni caso fai attenzione a dove li metti.

Di sera c'è buio: munisciti di torcia elettrica/lanterna (le torce elettriche le potrai puntare solo verso il basso proiettando un fascio di luce simile a quello di una lanterna), ti sarà utile.

Se hai sonno vai a riposarti, il gioco continuerà l'indomani o al raduno successivo.

Non eccedere nel consumo di alcolici e non metterti alla guida se sei stanco o non in grado di guidare.

Sii responsabile di te stesso! Salvaguarderai la tua salute ed anche il gioco del tuo personaggio!

13. IL CAPITOLO PIÙ IMPORTANTE

Il gioco di ruolo dal vivo è un gioco che per molti può diventare un hobby. Un hobby, si sa, può diventare una passione, con il carico di emozioni e momenti unici che comporta.

Non devi però mai dimenticare che l'obiettivo è vivere una storia: non “vincere”, ma divertirsi insieme lasciandoci per alcune ore alle spalle una realtà che, per quanto meravigliosa, per persone dotate di molta fantasia a volte può risultare stretta. Non lasciarti abbattere se il tuo personaggio muore: ne creerai un altro, diverso, che saprà raccontarti una nuova storia. Non ti preoccupare troppo di punti esperienza o dei tesori: lo scopo non è far diventare il proprio personaggio il più forte possibile, ma vivere con lui momenti che ti piacerà ricordare con un sospiro o una risata.

E perdonaci se qualche volta faremo degli sbagli, o ti presenteremo una trama o un raduno non all'altezza delle tue aspettative: noi organizzatori ci facciamo in quattro, gratis, per farvi divertire, ma siamo consci di avere sbagliato in passato e che molto ancora sbaglieremo in futuro. Pazienza.

La potenza dei personaggi è transitoria, non te ne innamorare troppo. Ti accorgerai, anzi, che un personaggio “debole” può impressionarti per quello che riesce a fare, o per le giocate memorabili che saprà fare (magari anche in situazioni ordinarie): una conversazione, un sacrificio doloroso, una risposta azzeccata ed adeguata al personaggio anche se magari tecnicamente sfavorevole.

Le trame, gli oggetti, i mostri e gli avversari sono lì per dare più colore alla storia, non per diventarne i protagonisti. Non rinneghiamo certo la parte più ludica del gioco, ma il gioco non si riduce a scontri, né alla crescita del personaggio, né agli oggetti magici.

Ricorda: è fondamentale che tu tenga una condotta di gioco sportiva.

Faremo del nostro meglio per incoraggiare questo tipo di gioco: la nostra filosofia è che è meglio incoraggiare che punire. Quando ci capita di dare delle penalità ci dispiace sempre un po' e, se un giorno dovesse capitare a te, prendila come un monito benevolo, non come un castigo.

Giocare sportivamente, in ultima analisi, non dipende da noi, ma da te!

E lo sappiamo noi, come lo sai tu, che sei capace di capire quando stai giocando sporco.

A titolo di esempio: non raccontare in giro segreti di gioco! Ciò può rovinare il gioco altrui e, se si verifica questa eventualità, subirai penalità di gioco.

Non possiamo e nemmeno desideriamo controllare quello che i giocatori si dicono. In certa misura, parlare fuori gioco, “al bar” di quanto succede nel mondo di gioco è inevitabile: è sintomo di interesse per il gioco. Tuttavia, il nostro gioco è basato sulla fiducia reciproca e sull'immedesimazione in un mondo di fantasia: svelare ad altri accadimenti che non dovrebbero conoscere può compromettere il gioco dei giocatori, influenzandone le scelte.

Lasciamo alla vostra sensibilità che cosa può liberamente essere raccontato e che cosa no, ci permettiamo però di darvi come consiglio di non raccontare in giro qualcosa su qualche personaggio (incluso il tuo) che il personaggio in questione non sarebbe contento fosse noto a tutti.

Ricorda: se lo racconti a qualcuno e basta, fa pure conto che presto lo sapranno in molti.

Se il tuo personaggio diventa, poniamo, un pericoloso assassino e tu racconti questa cosa “al bar” agli altri giocatori, stai pur certo che si potranno presentare situazioni di gioco in cui ti verrà il dubbio che le informazioni diffuse in questo modo stanno influenzando gli eventi di gioco. E potrai biasimare soltanto te stesso.

I protagonisti sono i giocatori, con i loro personaggi: se il tuo gioco sarà di qualità, troverai più giocatori che ti stimeranno e vorranno interagire con te. E questo, crediamo, è il tesoro magico più prezioso di tutti.

14. CENE IN GIOCO

Le Cene di Gruppo sono l'occasione per poter giocare di ruolo con i vostri amici sfruttando l'ambientazione, le trame e le storie che vi siete creati per tessere ancora di più le relazioni interpersonali, scambiarsi opinioni, informazioni, pensieri ed oggetti, organizzarvi per il futuro, preparare le vostre azioni di gruppo e prendere decisioni epocali! Sarà uno strumento particolare, un momento per fare azioni che, altrimenti, tra un raduno e l'altro non sono permesse (ad esempio scambiare oggetti o informazioni segrete di gioco in quella sottile linea rossa che è il Fuori Gioco).

L'organizzazione di queste cene è di norma totalmente nelle mani di uno o più giocatori ed è l'Organizzatore stesso a decidere quali e quanti personaggi possono partecipare.

Le cene in gioco sono ufficiali quando sono autorizzate dai Master, a patto che i Master siano stati avvisati della cena ed abbiano garantito la presenza di almeno uno di loro.

Non sono possibili altri tipi di incontro tra personaggi appartenenti alla campagna di gioco di Bollaverde Live.

Quali regole si devono seguire?

Prima di tutto una fondamentale premessa: non è necessaria né garantita la presenza dello Staff! Badate bene, una cena di gruppo è comunque un evento realmente avvenuto, anche se lo Staff non può garantire la sua presenza costante ad ogni cena.

Fatta la premessa, ecco di seguito la "lista della spesa" per una Cena di Gruppo.

- Deve essere scelto un singolo organizzatore, appartenente al gruppo che organizza la cena, il quale deve interfacciarsi con lo Staff per comunicare la data, l'ora ed il luogo della cena entro minimo una settimana dalla data scelta. Egli sarà il referente con lo Staff per qualsiasi altro tipo di problema e dovrà usare, come unico canale di comunicazione senza eccezioni, la mail info@bollaverdelive.it.
- L'organizzatore della cena deve avere l'approvazione del capogruppo (il giocatore con Personaggio nobile che comanda il gruppo), qualora non siano la stessa persona.
- La cena ha validità se sono presenti almeno 5 partecipanti del gruppo protagonista.
- Il luogo **Fuori Gioco!** della cena può essere un locale pubblico o un'abitazione privata disponibile che possa garantire posto a sedere per ogni partecipante, cibo per tutti ed eventualmente una sistemazione al chiuso in caso di meteo avverso.
- Deve essere garantita una quota gratuita per ogni persona dello staff direttamente richiesta dall'organizzatore, non dipendente dal numero di partecipanti; invece, qualora non sia richiesta in maniera precisa una presenza staff, deve comunque essere garantita 1 quota gratuita staff ogni 10 Pg presenti alla cena. Questi Master così definiti non pagano la cena stessa e la loro quota è a carico di chi organizza.

Naturalmente, la stessa cena dei giocatori, niente di più! Le spese di trasporto e ogni altro master o appartenente allo staff che decida di partecipare sono a carico dei master o dell'associazione, non di chi organizza la cena.

- Queste cene devono essere ambientate ***In Gioco!***. Il luogo ***In Gioco!*** sarà comunicato dall'organizzatore e riceverà approvazione o eventuale richiesta di modifica dallo staff.

- Eventuali invitati alla cena di gruppo devono essere gestiti dall'organizzatore.

- Non è possibile, all'interno di queste cene, compiere azioni offensive nei confronti di altri Personaggi, come uccidere o sottrarre oggetti di un Personaggio contro la sua volontà, tranne in casi particolari approvati di volta in volta. Possono altresì essere compiute altre azioni offensive. L'intento è evitare, in assenza del controllo staff, giocate fuori controllo, barate, situazioni sul filo del rasoio o contestazioni varie.

- Queste cene sono a tutti gli effetti eventi della campagna di BollaverdeLive: per ogni situazione non citata vige il regolamento ufficiale.

Parlando di numeri:

- Il numero di cene possibili per gruppo è di n°2 in un anno di gioco, iniziando il conteggio dal primo giorno di ottobre.

- È permesso organizzare al massimo una sola cena dello stesso gruppo tra due raduni ufficiali BvL.

- Non è possibile richiedere la presenza dello staff per cene di gruppo nel week-end subito prima di un evento e quello subito successivo.

- Ogni anno trascorso il conto delle cene di gruppo viene azzerato: tra anni successivi il numero massimo non è cumulabile.

Come rendere effettiva la cena in caso di assenza dello staff?

Bisogna mandare un resoconto di non più di 5000 caratteri alla mail info@bollaverdelive.it, nel quale potete fare una descrizione sommaria e generale degli avvenimenti, degli argomenti principali trattati, degli obiettivi che avete considerato, degli accordi che avete stretto e degli scambi che avete effettuato. Il resoconto deve essere mandato dall'organizzatore della cena di gruppo, letto e approvato: sarà trattato come resoconto del tutto "privato" e non sarà pubblicato, a meno di indicazione diversa da parte dell'organizzatore.

15. ISCRIVERSI A UN RADUNO

Per poter partecipare ad un evento Bollaverde Live devi compilare il modulo privacy e un altro semplice modulo in cui dichiarare di essere a conoscenza delle regole riportate in questo Tomo e di sollevare l'associazione dai danni che possono derivare, a te o ad altri, dal tuo comportamento. L'associazione provvede ad iscrivere tutti coloro che abbiano firmato questo modulo ad un'assicurazione infortuni, ma la responsabilità per le tue azioni e verso terzi è solo tua.

Ogni giocatore contribuisce ad una parte delle spese organizzative dell'evento con la propria quota associativa. Tieni presente che la nostra è un'associazione senza scopo di lucro e che la cifra sarà sempre piuttosto contenuta.

Se prima di partecipare alle spese associative per un raduno vuoi provare cosa significa giocare di ruolo, puoi partecipare come mostro. La quota di partecipazione sarà inferiore o assente, visto che il ruolo del mostro serve in primo luogo a fornire avversari agli altri giocatori, ma non sarai libero di giocare come vuoi: dovrai seguire le direttive degli organizzatori per quanto concerne i ruoli che di volta in volta dovrai ricoprire e dovrai conoscere il regolamento.

L'iscrizione di un personaggio si può fare in tre modi:

1) Nel luogo in cui si gioca, il giorno del raduno, presso la segreteria, o presso l'**Emporio** se arrivi dopo l'inizio del raduno. Ricordati di portare la stampa della tua scheda Personaggio, che puoi creare sul sito www.bollaverdelive.it nel nostro gestionale chiamato "Portale", oppure puoi portare il tuo cartellino personaggio dell'ultimo raduno a cui hai partecipato, che verrà validato per l'evento in corso. Se sei al tuo primo raduno e hai dimenticato di creare il tuo Personaggio sul sito [Bollaverdelive.it](http://www.bollaverdelive.it), prepareremo comunque una scheda insieme.

2) Tramite pagamento della **quota associativa** sul C/C postale dell'associazione (57683955) con bollettino postale, inviandone copia scannerizzata o il numero a 20 cifre alla mail bollettini@bollaverdelive.it. Le istruzioni relative e i numeri occorrenti si trovano qualche settimana prima del raduno, sempre sul sito www.bollaverdelive.it. Ricorda di indicare nella mail il nome e il numero del Personaggio che interpreterai all'evento.

3) Tramite pagamento della **quota associativa** via Paypal, accedendo al proprio account su www.bollaverdelive.it nel Portale – opzione "iscrizione", e seguire le informazioni al suo interno.

I metodi di pagamento anticipato tramite posta o Paypal permettono una migliore gestione del raduno sia per i giocatori, che hanno così il proprio cartellino personaggio aggiornato, sia per gli organizzatori, che hanno modo di avere un'idea del numero di partecipanti al raduno e quindi preparare un evento adeguato.

Per queste ragioni, pagare anticipatamente garantisce sempre una quota ridotta, soprattutto per i giocatori che si organizzano in un'iscrizione di gruppo.

L'organizzazione si riserva la facoltà di chiudere le iscrizioni alle due categorie, quella dei mostri e quella dei personaggi, una volta raggiunta la quantità massima di giocatori gestibili in ogni raduno.

16. GLI ALTRI TOMI DEL REGOLAMENTO

Per iniziare a giocare non è necessario che tu legga altro. Presto però desidererai saperne di più sull'ambientazione fantastica in cui si svolgono i nostri raduni o sulle regole che gestiscono l'avanzamento di un personaggio e cosa egli sia in grado di fare.

Questo paragrafo ti aiuterà a leggere solo quello che ti è necessario.

Il Tomo II include la descrizione delle abilità più comuni, gli Incantesimi e le Litanie.

Se vorrai approfittare di uno di questi elementi dovrai leggere almeno il paragrafo corrispondente.

Appena vorrai creare un personaggio da subito completo o acquistare nuove abilità per il tuo "cartellino bianco" dovrai leggere le parti che ti interessano.

Il Tomo III tratta della storia, delle razze, dei Nobili e in generale dell'ambientazione.

Ti sarà utile leggerlo non appena vorrai saperne di più sul mondo che ti circonda, su come interagire con esso e su come farti strada al suo interno.

Per ora, sei pronto a partecipare ad un nostro raduno.

Il Sito Internet, come avrai intuito leggendo questo Tomo, serve a molteplici scopi che si possono così riassumere:

- 1) Veicolare informazioni: il sito è il modo più rapido ed aggiornato per reperire informazioni sui prossimi raduni, sulla nostra ambientazione e sulle novità introdotte nell'associazione dagli organizzatori, nonché reperire le informazioni pre-raduno comuni a tutti i giocatori;
- 2) Gestire il personaggio: dalla home page del sito è comodamente accessibile il proprio log-in al PORTALE, il gestionale che permette di creare e modificare con semplicità e completezza i propri personaggi fantastici;
- 3) Conoscere la community: nel sito puoi trovare i collegamenti ai diversi canali social dell'associazione, attraverso i quali puoi tenerti in contatto con gli amici e gli altri giocatori!

Infine ricorda: questo regolamento ha la precedenza su qualsiasi altro strumento di divulgazione delle regole o gestione delle abilità, PORTALE compreso. Se rilevassi qualsiasi incongruenza ti preghiamo di avvisarci mandando una mail a info@bollaverdelive.it.

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

Il regolamento è stato approvato dal consiglio direttivo ed ha valore per ogni raduno di gioco a partire dal 1° Maggio 2025 sino a quando verrà approvata una successiva versione del regolamento.

È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in alcun modo, facendo sempre riferimento a Bollaverde Live – Associazione Culturale per il gioco di ruolo dal vivo.

*Per informazioni contattare l'associazione
e-mail: info@bollaverdelive.it
o tramite il sito internet www.bollaverdelive.it*