

Bollaverde Live

Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

REGOLE FONDAMENTALI -Tomo I-



Regolamento 3.2

BollaverdeLive – Associazione per il gioco di ruolo dal vivo
info@bollaverdelive.it www.bollaverdelive.it



Sotto il cielo stellato, c'è un mondo come non se ne sono visti mai. È unico perché esso è ciò che rimane di tre Realtà, prima nettamente separate tra loro, e ora collassate in un evento apocalittico di distruzione totale.

La Realtà Perduta è tutto ciò che resta di Numea e le creature che la popolano vedono i superstiti delle tre Realtà antiche come estranei, rei, invasori.

I nati tra le razze del popolo degli Arcani sono stati allevati e addestrati secondo regole eterne e rigide caste, rese efficienti da secoli di immutabili tradizioni. Rifuggono ogni sentimento, perché fallibile, cercando la perfezione della ragion pura.

Ci sono poi coloro che si fanno chiamare Onirici, talmente variegati sia negli usi che nelle forme da essere quasi indescrivibili. Costoro, al contrario degli Arcani, hanno scelto di vivere a pieno ogni loro sentimento, sia esso emozione, istinto o la più cupa paura. Li vivono talmente a pieno da esserne dominati, ma siate sicuri che loro traggono il massimo godimento da questo.

Per secoli infiniti Arcani e Onirici si sono combattuti, approfittando dei brevi momenti in cui le loro Realtà di origine si toccavano. Ma ora sono costretti a sopravvivere in un unico mondo, ostile a entrambe le Razze.

Gli Umani, infine, provengono da una Realtà scoperta recentemente dalle altre Razze, ma essi si sono ultimamente evoluti in fretta, guidati dai Sapiienti erranti. Diverse sono le loro etnie per cultura, ognuna con propri usi, tradizioni e costumi.

Sapranno i pochi sopravvissuti di ogni Realtà mostrarsi all'altezza della nuova sfida?

Sotto l'unico, grande, cielo stellato di Numea ci sono anche dei luoghi magici, misteriosi, nei quali risiedono quattro potenti esseri, i Custodi dei Confini.

In questi luoghi vi recherete voi, arbitri del destino della vostra razza e della vostra sopravvivenza. A voi scegliere con quale dei grandi poteri del nuovo mondo schierarvi, quale idea abbracciare e quale lotta portare avanti. A voi scegliere del tempo che passerete a fianco dei vostri nobili e delle altre personalità di spicco che incontrerete lungo il vostro cammino.

Sino a quando personalità di spicco diverrete voi stessi, se questo desiderate e se la buona sorte e le capacità non vi mancheranno. E infine, sempre a voi scegliere i vostri obiettivi: gloria e potere oppure la vittoria della vostra ideologia?

Scegliete un ruolo che vi si confaccia, vestitevi di armi e mantelli e siate pronti: come dicono i bardi, lo spettacolo sta per cominciare e se si è abbastanza fortunati o abbastanza saggi da essere nel posto giusto al momento giusto... tutto può succedere.



Regole fondamentali – Indice:

1 INTRODUZIONE	5
2 PARTECIPARE A UN RADUNO	6
2.1 ISCRIZIONE	6
2.2 LE SEI REGOLE DI SICUREZZA	7
2.3 COSA NON SI PUÓ FARE IN GIOCO	8
2.4 COME SI SVOLGONO I RADUNI	8
2.5 DEFINIZIONE DEI RUOLI	8
2.5.1 GIOCATORE, DIRETTIVO, MASTER, PNG-PRO E SUPPORTER	8
2.5.2 IL GIOCATORE	8
2.5.3 IL CONSIGLIO DIRETTIVO, I MASTER, I PNG-PRO e SUPPORTER	9
2.5.4 I MOSTRI	9
3 I PERSONAGGI	10
3.1 IL PERSONAGGIO	10
3.2 IL CARTELLINO PERSONAGGIO	10
3.3 LE CARATTERISTICHE DI UN PERSONAGGIO	11
3.3.1 IL NOME	12
3.3.2 LA RAZZA	12
3.3.3 LA FAZIONE	12
3.3.4 IL LIVELLO	12
3.3.5 I PUNTI ESPERIENZA TOTALI	12
3.3.6 I PUNTI ESPERIENZA LIBERI	12
3.3.7 LE ABILITA'	13
3.3.8 GRUPPO (Casate/Clan) – PROFESSIONE (Carriere)	13
3.4 PERSONAGGI NOBILI	13
3.5 LA TABELLA DEI PUNTI ESPERIENZA	14
3.6 MORTE DI UN PERSONAGGIO	14
4 IL COMBATTIMENTO	16
4.1 LE LOCAZIONI	16
4.2 I PUNTI RESISTENZA	16
4.3 USO DELLE ARMI	17
4.4 ACCUSARE IL COLPO	17
4.5 CHE COS'È UNA CHIAMATA	18
5 STATI DI UN PERSONAGGIO E SISTEMA DI CONTROLLO	18
5.1 LE CONDIZIONI DI SALUTE	18
5.2 COMA	18
5.3 STABILIZZARE	19



5.4 CREPA	20
5.5 PIETRIFICAZIONE	20
5.6 PRIGIONIERI	21
5.7 PERSONAGGIO NASCOSTO O ATTENUATO	21
5.8 PERSONAGGIO CAMUFFATO	22
5.9 PERSONAGGIO FUORI GIOCO	22
6 IL MANA E LA MAGIA	22
6.1 LA MAGIA	22
6.2 IL MANA	22
6.3 COME UTILIZZARE I CARTELLINI MANA	24
7 OGGETTI DI GIOCO, CARTELLINI e MONETE	24
7.1 CHE COSA SONO	24
7.2 I CARTELLINI DI GIOCO	25
7.3 CARTELLINI PERMANENTI	26
7.3.1 OGGETTI MAGICI	26
7.3.2 STRUTTURA	27
7.3.3 ABILITA' SPECIALE E MALEDIZIONE	27
7.4 CARTELLINI CONSUMABILI/ONE SHOT	27
7.4.1 ERBE & INGREDIENTI	28
7.4.2 POZIONI, VELENI & MANUFATTI	28
7.4.3 TRAPPOLE	28
7.5 MONETE	29
7.6 PERGAMENE, LETTERE E LIBRI	29
7.7 LE MURA	29
7.8 I FURTI NEL GIOCO	30
7.8.1 PERQUISIZIONE	30
7.8.2 SOTTRARRE IL CARTELLINO	30
7.8.3 IL "FURTO"	30
8 L' ELENCO DELLE CHIAMATE	31
8.1 CHIAMATE DI DANNO	31
8.2 CHIAMATE A TEMPO	31
8.3 CHIAMATE A EFFETTO	32
8.4 CHIAMATE AGGIUNTIVE	34
8.5 CHIAMATE DEI MASTER	36
8.6 SOMMARE GLI EFFETTI DELLE CHIAMATE	36
9 LA REGOLA DELLO SVANTAGGIO	36
10 I CONSIGLI DELLA NONNA	36
11 IL CAPITOLO PIÙ IMPORTANTE	37
12 LE CENE IN GIOCO	38
13 GLI ALTRI TOMI DEL REGOLAMENTO	40
Tomo I "Regolamento 3.2"	

1 INTRODUZIONE

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

Il racconto introduttivo che hai letto e questo primo Tomo contengono tutte le informazioni che ti servono per partecipare a un evento di gioco e interagire con gli altri giocatori.

Il Tomo II contiene tutto ciò che serve a sviluppare il tuo personaggio e approfondire la conoscenza delle regole, e il Tomo III racconta la storia, i protagonisti e l'ambientazione fantastica in cui ti troverai a vivere. Tuttavia puoi rimandarne la lettura in un secondo momento, se lo desideri.

Il gioco di ruolo dal vivo è un po' gioco e un po' recitazione. Da quando si entra IN GIOCO!, e cioè da quando gli organizzatori avranno finito di distribuire il materiale di gioco e il Narratore 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 e 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 abitato da cavalieri, elfi, fate e orchi.

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.

Non ti preoccupare: non è tanto complicato come sembra.

Se è il primo evento a cui partecipi, ti saranno sufficienti le nozioni che hai appreso nel racconto introduttivo e le regole di base che seguono. Più avanti, se il gioco è di tuo gradimento, potrai approfondire la conoscenza del mondo di Numea nei Tomi secondo e terzo di questo regolamento, o sul sito internet:

www.bollaverdelive.it

2 PARTECIPARE A UN RADUNO

2.1 ISCRIZIONE

Per poter partecipare a un evento Bollaverde Live devi compilare un semplice modulo in cui dichiarare di essere a conoscenza delle regole di base del gioco, delle sei regole di sicurezza che tra poco leggerai e di sollevare l'associazione dai danni che possono derivare a te o ad altri dal tuo comportamento. L'associazione provvede a iscrivere tutti coloro che abbiano firmato il modulo ad una assicurazione per gli eventi più gravi, ma la responsabilità per le tue azioni è solo tua.

È probabile che tu debba contribuire a una parte delle spese organizzative. Tieni presente che la nostra è un'associazione senza scopo di lucro e che la cifra sarà sempre piuttosto contenuta.

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

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

1) Nel luogo in cui si gioca, il giorno del raduno presso la segreteria o l'Emporio se arrivi dopo l'inizio del raduno. Ricordati di portare la stampa della tua scheda Personaggio che puoi creare sul sito Bollaverdelive.it oppure se sei al tuo secondo o successivo raduno può bastare il tuo cartellino personaggio dell'ultimo raduno a cui hai partecipato che verrà validato per il raduno in corso. Se sei al tuo primo raduno e hai dimenticato di creare il tuo Personaggio sul sito Bollaverdelive.it, prepareremo comunque una scheda insieme e ti verrà consegnato un Cartellino Personaggio Bianco (ti sarà chiaro oltre).



- 2) Tramite pagamento della quota delle spese associative sul C/C postale dell'associazione (57683955) con bollettino postale, inviando alla mail **bollettini@bollaverdelive.it** o il numero di bollettino (20 cifre) oppure la ricevuta del versamento scannerizzandola. Le istruzioni relative e i numeri occorrenti si trovano sempre sul forum <http://bollaverde.forumcommunity.net/> qualche settimana prima del raduno. Ricorda di indicare nella mail il nome e numero del Personaggio che interpreterai all'evento.

Il secondo metodo è più laborioso, ma permette una migliore gestione del raduno sia per i giocatori, che hanno così il proprio cartellino personaggio aggiornato e plastificato, sia per gli organizzatori, che hanno così modo di avere almeno un'idea del numero di partecipanti al raduno e di preparare un evento adeguato al numero.

Per queste ragioni pagare anticipatamente via conto corrente garantisce sempre un certo "sconto", soprattutto per i gruppi di giocatori che si organizzano insieme.

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.

2.2 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 di ricordare che, ovviamente, le leggi dello Stato Italiano hanno la precedenza su tutto quanto sta qui scritto, tutti devono rigorosamente attenervi 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 (es. imbavagliare un Personaggio), dovrai comunicarlo al giocatore, questo reagirà secondo le regole. In caso di bavagli o nodi, dovrai garantire movimento e parola del giocatore, così che in caso di emergenza il giocatore stesso possa muoversi.

E' 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 acconsenta.

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

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

Il Controllo Armi permette di "bocciare" quelle armi che, anche se costruite secondo i canoni di sicurezza previsti per essere innocue, si siano rovinare esponendo parti pericolose come ad esempio l'anima rigida dell'arma.

Un organizzatore potrà sempre, durante un evento, squalificare un'arma ritenuta pericolosa e tale arma non potrà essere più usata durante l'evento. 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 hanno infatti in genere 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. Un colpo parato è un colpo privo di effetti, come vedrai in seguito, quindi non serve mettere troppa energia nei colpi.

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.

5 **Gli organizzatori possono allontanare dal gioco chiunque si comporti in modo pericoloso per la salute di se 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 colpendo per esempio in modo troppo violento o al volto gli altri giocatori oppure si metta in condizione di pericolo per se e gli altri calandosi per esempio da una finestra, potrà essere immediatamente escluso dall'evento da un organizzatore. Allo stesso modo, infrangere in modo grave il regolamento di gioco, anche in modo non pericoloso per la salute fisica, 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 sottoporlo a trattamento degradante**

A tutela di armi, costumi e quant'altro di proprietà di giocatori e associazione non è mai possibile spostare, utilizzare, sottrarre oggetti fisici a un altro partecipante all'evento, e nemmeno presenti nella localizzazione in cui si gioca.

Non si può nemmeno compiere azioni che implichino il rovinare in modo sensibile il costume di un personaggio (es. 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 abusare dei poteri in gioco dei propri personaggi per creare disagio o danno a un giocatore: non è possibile, a titolo di esempio, costringere un giocatore a compiere sforzi fisici superiori a una leggera corsa o costringerlo a bere una birra se il giocatore è astemio; in casi simili l'azione dovrà essere simulata.

Naturalmente, è necessario rispettare anche la proprietà del luogo in cui si gioca, quindi invitiamo i giocatori a tenere un comportamento civile evitando di gettare a terra mozziconi di sigaretta, fogli di gioco o danneggiando l'area in cui si svolge il raduno: ricordiamo che ogni danno a beni di terzi potrà essere perseguito a norma di legge.

Ci sforziamo molto per organizzare raduni nelle cornici più spettacolari possibili, e non vogliamo che l'avventatezza di pochi possa rovinare il divertimento di molti.

2.3 **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; poiché si tratta di un gioco di ruolo dal vivo, è possibile compiere azioni sempre che si possano fare per davvero.

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

Nel dubbio, rivolgetevi sempre ai master, che sono gli unici abilitati a permettere che un'azione normalmente non possibile venga simulata e considerata valida.



ESEMPIO: Siderius attacca di soppiatto il personaggio Odren e lo uccide. Vorrebbe scavare una buca e seppellirne il corpo, ma la cosa non è fattibile per diversi motivi di sicurezza. Siderius, dunque, non potendo davvero compiere quest'azione non può "simularla", dovrà trovare un'altra via per eliminare le prove, come portare Odren 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".

2.4 COME SI SVOLGONO I RADUNI

Per ogni raduno, sono indicati sul forum <http://bollaverde.forumcommunity.net/> 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 a prestito, versando una minima cauzione, armi di gioco o una semplice tunica bianca.

Al momento dell'inizio del gioco, verrà tenuto un briefing dagli organizzatori a beneficio di tutti gli iscritti, durante il quale verranno annunciate comunicazioni speciali riguardanti il raduno e verrà introdotta la ragione dello stesso. Fino alla fine del briefing, ti preghiamo di muoverti solo tra la zona del parcheggio, eventualmente quella del campeggio e la segreteria: è vietato gironzolare nell'area di gioco prima dell'inizio del gioco!

Al termine del briefing, inizierà il raduno vero e proprio, con eventuali intervalli negli orari indicati durante lo stesso briefing. Se te lo sei perso, chiedi sempre informazioni su eventuali regole speciali ad altri giocatori!

Al termine del raduno, e cioè alla chiamata FUORI GIOCO! sarà tenuto un debriefing durante il quale sarà spiegata la trama principale del raduno, verranno assegnati eventuali punti esperienza bonus ai Personaggi e/o gruppi che li hanno meritati (ti sarà chiaro oltre) e in generale ci si saluterà.

Se ad un raduno non riuscirai a presentarti in tempo per il briefing o la segreteria, potrai comunque partecipare: presentati indossando già il tuo costume, cambiandoti in una zona Fuori Gioco dove non rechi disturbo al gioco, e segui le indicazioni degli organizzatori per raggiungere il luogo denominato "Emporio".

2.5 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.

2.5.1 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.

2.5.2 IL CONSIGLIO DIRETTIVO, I MASTER, I PNG-PRO e SUPPORTER

Il Consiglio Direttivo, i Master, i Png-Pro 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 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 ed eventuali diatribe tra giocatori.

Quando interpretano un personaggio o un mostro indossano un costume il più possibile adeguato, non hanno l'obbligo del cartellino personaggio come i giocatori, ed è possibile interagire con loro come se fossero normali personaggi. Quando invece indossano una casacca di riconoscimento, sono da considerare FUORI GIOCO! Significa che sono presenti per seguire l'azione dall'esterno, oppure sono semplicemente di passaggio.



Ricorda: Un membro staff in casacca colorata è FUORI GIOCO! Può comunque influire sullo stato dei personaggi tramite le “chiamate” (sarà spiegato tra poco), cui il personaggio dovrà reagire secondo le regole.

Ai master spetta di decidere dei dubbi riguardo alle regole o alle trame in corso: le decisioni di un master sono finali!

Quando un master prende una decisione, per quanto azzardata possa sembrare, il giocatore è tenuto a rispettarla. 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 master in casacca “gialla” il cui scopo è dirimere controversie e permettere un appello contro una decisione che pare ingiusta. A tale fine, il master “giallo” interpellerà sempre il master che ha preso la decisione, e normalmente anche l’organizzatore responsabile della parte di ambientazione interessata. Se, e solo se, la decisione che è stata presa appare gravemente pregiudizievole al giocatore, sarà cura degli organizzatori porre rimedio nel miglior modo possibile.

Attenzione però: la linea che seguiamo è quella di rendere il gioco il più possibile scorrevole, porremo rimedio solo per le situazioni più gravi, a insindacabile giudizio di un master giallo. Chiedere continuamente appello per decisioni minori, o interpellare master diversi, rallenta l’evento, è considerato cattivo gioco ed espone a penalità.

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

In estrema sintesi, i membri del consiglio direttivo dell’associazione decidono dell’organizzazione dei raduni e della gestione dell’associazione, i master sono coloro che seguono, regolano e controllano le trame del gioco, i Png-Pro sono coloro che preparano ed interpretano i personaggi di suddette trame rendendo vivo e speciale il mondo che i vostri personaggi vivono ed i Supporters, con il loro instancabile aiuto e sostegno, fanno quanto serve per aiutarci a presentarvi il miglior raduno possibile prima, durante e dopo il raduno.

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

2.5.3 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.

Come anticipato, 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.

In un raduno i personaggi non giocanti sono gestiti dai master e interpretati da loro, dai Png-Pro, dai Supporter o dai giocatori mostri, non dai giocatori che allo stesso raduno hanno iscritto un loro personaggio.

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 e arruolarti come mostro temporaneo, soltanto per il tempo necessario allo svolgersi dell’azione necessaria.

Non ti preoccupare: ai mostri arruolati in questo modo, non vengono spiegati retroscena sulle trame tali da rovinare il successivo svolgimento del raduno.



3 IL PERSONAGGIO

3.1 IL PERSONAGGIO

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

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) interpreti 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 stai vivendo. Questo significa essere IN GIOCO! E ricordati che si è sempre in gioco per tutta la durata dell'evento.

Per esempio, se il tuo personaggio viene colpito da un colpo di spada, dovrai simulare il dolore, e se subisci un incantesimo del sonno fingere di addormentarti all'istante.

Se decidi di abbandonare il gioco con un personaggio, devi avvisare un master dopo avere raggiunto una delle aree indicate come punto di uscita. Se e quanti "punti esperienza" verranno acquisiti dal personaggio fuggito è a discrezione dei master a seconda della situazione.

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. Tuttavia se il tuo uscire dal gioco è dannoso per l'atmosfera di gioco che ci sforziamo di creare, ti potranno venire applicate delle penalità di gioco proporzionate al disturbo che hai arrecato agli altri giocatori.

Ciò è necessario per impedire che il tuo uscire dal ruolo rovini il gioco di altre persone, e per impedire abusi arbitrari ai danni degli altri giocatori.

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


3.2 IL CARTELLINO PERSONAGGIO

Il cartellino personaggio non è altro che una piccola tessera plastificata che dovrai ritirare in segreteria e che durante l'evento dovrai portare sempre con te, come la carta d'identità! Nel caso fosse richiesto da un organizzatore lo dovrai mostrare subito. Inoltre, esistono poteri di alcuni personaggi che potrebbero costringerti a mostrarlo ad altri.

Se sei un giocatore esperto del gioco di ruolo dal vivo, vorrai creare il tuo personaggio in modo particolareggiato, inventando per lui un background appropriato all'ambientazione e scegliendo ciascuna delle sue abilità. Per fare questo, dovrai leggere la parte relativa alla descrizione delle abilità – e al loro costo in punti esperienza – nel Tomo II e creare il tuo account personale sul sito internet www.bollaverdelive.it.

Qui puoi creare la scheda del tuo personaggio registrando un account personale e accedendo alla tua sezione denominate "Nebbie". Avrai la possibilità di fare diverse prove di combinazioni di abilità e una volta scelto e creato il Personaggio che vorrai interpretare durante i nostri raduni, ricordati di impostarlo come Personaggio Principale, selezionando questa opzione nella scheda principale del Personaggio.

A questo punto potrai sottoporre il tuo background agli organizzatori. Ti chiediamo di avere pazienza in attesa che venga approvato o modificato. Tieni anche presente che, salvo eccezioni autorizzate dallo Staff, tutti i personaggi sono nati negli ultimi 50 anni e provengono da una delle Realtà collassate di Numea. Inviare



il background permette agli organizzatori, in futuro, di creare trame incentrate proprio o anche sul tuo background.

Se sei un giocatore alla prima esperienza con il gioco di ruolo dal vivo, se non hai creato un personaggio tramite account on-line, 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... fate attenzione! Quindi se sei un giocatore inesperto, farai meglio a comportarti con prudenza: se pesti i piedi sbagliati potresti 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 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 a un raduno interpretando un Personaggio di livello 1 possono modificare la scheda del Personaggio eccezionalmente e per un'unica volta, anche cambiando tutte le abilità, comunicandolo via mail all'indirizzo aggiornapg@bollaverdelive.it subito dopo il raduno

Il Cartellino Personaggio fa fede riguardo tutte le caratteristiche del personaggio stesso: quando partecipi a un evento di Bollaverde, 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 puoi 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.

Allo stesso modo, i personaggi di una razza non umana devono avere i tratti caratteristici indicati nella descrizione delle razze al Tomo terzo, per essere immediatamente identificabili da tutti. Eventuali consigli per procurarsi l'equipaggiamento adatto sono reperibili sul nostro sito internet.

3.3 LE CARATTERISTICHE DI UN PERSONAGGIO

Sono quelle indicate sul cartellino personaggio interpretato: il nome giocatore, il numero BVL, il numero personaggio e la data di validità, in poche parole la carta d'identità del giocatore!

3.3.1 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!

3.3.2 IL LIVELLO

Il livello indica quanto il personaggio sia esperto. Più alto è il livello, più elevata è la fama del personaggio. Un personaggio appena creato inizia dal primo livello. Il limite massimo, se esiste, non è conosciuto.

Più il livello del personaggio è elevato, maggiore sarà la versatilità e la potenza del medesimo, a seconda dei punti esperienza totali. Il livello significa anche quanto il personaggio è noto ed esperto nel proprio circolo di conoscenti, non a tutto il resto del mondo e viene espresso con il termine di FAMA.



Ricorda: Il livello è un parametro fuori gioco!

ESEMPIO: Il personaggio Arathil non è consapevole di essere di livello nove, ma solo di essere molto esperto e conosciuto. Tale riconoscimento prende il termine di FAMA all'interno di alcune Organizzazioni; ognuna di queste da una connotazione differente alla FAMA dei propri membri...

3.3.3 IL CUSTODE

La scelta di un Custode implica l'adesione più o meno intensa del Personaggio a certi valori o ideologie. Solo tale scelta assicura al Personaggio di ricevere 1 moneta d'argento a raduno nella busta di iscrizione e ai personaggi nobili di ricevere le monete relative alle loro abilità di carriera nella busta di iscrizione. Inoltre il giocatore potrà avere accesso a uno dei vari canali di comunicazione in cui le varie fazioni possono confrontarsi, apprendere informazioni sul prossimo raduno, con i relativi obiettivi segreti o meno da perseguire sia su argomenti organizzativi come per esempio la costruzione dei vari campi di gioco o di eventi esclusivi. Attenzione! Una volta scelto un Custode, abbandonarlo ti costerà... 3000 PX!

3.3.4 LA RAZZA

La Razza, riportata sul fronte del cartellino, indica l'appartenenza del personaggio a una determinata etnia. I giocatori sono liberi di creare gruppi di personaggi, dotati di una certa autonomia e di una propria storia, rispettando struttura sociale, usi e costumi della Razza di appartenenza come viene spiegato nell'ambientazione.

3.3.5 I PUNTI ESPERIENZA TOTALI

I punti esperienza (PX) totali indicano l'esperienza che il personaggio ha accumulato. Ogni giornata di gioco cui un personaggio sopravvive ottiene un certo numero di punti esperienza, di norma 1500 punti esperienza per giornata, e altri potranno essere guadagnati ottenendo particolari successi durante il gioco.

Un personaggio inizia normalmente il gioco con 15.000 punti esperienza totali.

3.3.6 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 dalla razza cui appartiene. Un personaggio può guadagnare ulteriori Punti Esperienza Liberi tramite azioni di gioco che non andranno ad incrementare i Punti Esperienza Totali (3.3.4) ma solo quelli destinati all'acquisto di abilità.

Ricorda: spendere i propri punti esperienza, non è l'unico modo per imparare nuove abilità! È possibile che tu possa partecipare a una lezione di scherma di un maestro, o che leggendo un antico tomo tu possa imparare un particolare incantesimo sconosciuto ai più, ed in alcuni casi possono comportare una spesa in PX

Spendere i punti nelle abilità conosciute rimane però il metodo più comune per acquisire nuove conoscenze: indicano a che cosa il tuo personaggio si è dedicato tra un raduno e il successivo. Esistono abilità che possono essere acquistate solo a partire da un certo livello, se si posseggono altre abilità o se si è parte di qualche gruppo organizzato oppure.... "segreto".



Ricorda: scegli bene le abilità di acquistare alla creazione del Personaggio perché determineranno i primi passi del tuo Personaggio.

3.3.7 LE ABILITA'

Le abilità, riportate sul retro del 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: se si desidera creare un personaggio dal sito internet è bene leggerle per conoscere quali abilità si sta acquistando, e quali poteri i personaggi che incontri potrebbero essere in grado di usare.

Alcune abilità, quali ad esempio “Scintilla” o i Difetti, 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.

3.3.8 GRUPPO (Casate/Clan) – PROFESSIONE (Carriere)

Gruppo: Mostra l'appartenenza o meno di un personaggio a una delle antiche Casate e/o Clan presenti nell'ambientazione oppure organizzata da un gruppo di giocatori stesso. Un personaggio può appartenere solo e soltanto a una Casata o Clan. Per associare un personaggio a una Casata o Clan è necessario richiederne l'accesso nell'apposita sezione “Gruppo” della scheda del Personaggio sull'account personale del sito www.bollaverdelive.it, avendo la correttezza di contattare il Giocatore che interpreta il Personaggio nobile di quel Gruppo..

L'appartenenza a un Gruppo ha importanti risvolti in gioco e conseguenze fuori gioco sullo sviluppo dei Personaggio (es. acquisizione di Punti Esperienza Extra o di maggiori introiti monetari). La gestione degli ingressi e delle uscite dei personaggi dai Gruppi va prima di tutto trattata in gioco tra personaggi. E' 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 nelle Nebbie.

Carriera: Rientra tra le abilità del Personaggio; mostra la carriera professionale di un personaggio che gli garantisce il sostentamento durante la vita. Un personaggio può avere solo una Carriera, salvo abilità speciali, ma potrai scegliere se e quale selezionare in qualsiasi momento della vita del tuo Personaggio.

3.4 PERSONAGGI NOBILI

I nobili sono coloro che, per abilità o per fortuna sono in grado di esercitare il comando su un gruppo di persone, che volontariamente hanno deciso di seguirlo legandovisi per la vita.

I nobili hanno sicuramente il rispetto degli altri nobili ed 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.

Ricorda: si dovrebbe trattare i nobili con il rispetto che la loro carica richiede ma soprattutto per il seguito che ognuno di loro ha.

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 razze che non hanno nobili tra le loro fila dovrai mostrare almeno la consapevolezza che questi hanno un ruolo dominante nella struttura sociale di tutte le Razze di Numea.



Ogni nobile ha inoltre particolari benefici, a seconda del proprio giocato e del seguito su cui può contare.

Ricorda: per una loro dettagliata descrizione, per sapere come diventare nobile e quali vantaggi questo rango conferisca, si veda il Tomo III. Se non intendi giocare un personaggio Nobile, non è necessario che tu legga quella parte.

3.5 LA TABELLA DEI PUNTI ESPERIENZA

Indica la quantità di punti esperienza necessari per passare da un livello a quello successivo. I primi livelli si possono “scalare” relativamente in fretta, mentre quelli più avanzati richiedono più tempo.

Livello	PX necessari		Livello	PX Necessari	
1	15000		8	50000	8000
2	17000	2000	9	59000	9000
3	20000	3000	10	69000	10000
4	24000	4000	11	80000	11000
5	29000	5000	12	92000	12000
6	35000	6000	13	105000	13000
7	42000	7000	14	119000	14000

e via così.....

3.6 MORTE DI UN PERSONAGGIO

Un personaggio può morire definitivamente in due modi:

- 1) In primo luogo se subisce la chiamata “DISINTEGRAZIONE!” (vedi più avanti). Si tratta di una chiamata rara e potente, ma che può capitare.
- 2) In secondo luogo quando terminano i quindici minuti dello stato di CREPA (vedi oltre), il 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 e che 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 e i cartellini rossi (abilità speciale e maledizione) per una verifica, altrimenti dovrà attendere in area staff la disponibilità di un master: è proprio spacciato.

È tradizione di tutte le Razze rivolgersi al Culto dei Morti per dare un giusto saluto ai personaggi deceduti; quali effetti e/o eventi saranno innescati solo il gioco potrà rivelarlo... Tornare dal regno dei morti è quindi possibile? Non è dato saperlo.

Se muori, chiedi a un organizzatore poco prima del fuori gioco cosa dovrai fare.

Per questa ragione 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, sebbene nulla impedisca a Tizio di uccidere Caio per piacere personale, vediamo con sfavore gli omicidi inutili e/o immotivati. Dunque se vuoi uccidere un personaggio altrui sarà bene che ti studi un piano accurato, e che il gioco valga la candela, visti i rischi che corri...

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 portano necessariamente all'omicidio del personaggio più debole.

Infine, quando un personaggio muore, il giocatore cosa fa?

1) Se il raduno è iniziato da poco (a insindacabile giudizio dei master) viene creato al giocatore un nuovo personaggio di livello 1 con un cartellino bianco con cui potrai immediatamente tornare in gioco.

2) Se invece il raduno è iniziato già da un po' 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 muoia non deve tuttavia disperare!

In primo luogo, se il Personaggio morto era il tuo Personaggio Principale, il 60% dei punti esperienza totali che il personaggio ha accumulato (decurtati dei punti esperienza iniziali) passano al personaggio successivo che il giocatore creerà. Tutto ciò ha una spiegazione all'interno del mondo di Numea: man mano che il tempo passa ed i raduni dimostrano la loro importanza le persone che vivono su Numea diventano sempre più esperte a sopravvivere.

Fuori gioco, questo "premio di consolazione" serve a limitare il sangue amaro 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.

Non dimentichiamo che ciò permette di premiare quei giocatori che partecipando a molteplici raduni sostengono la nostra associazione, evitando loro di ripartire da capo come novellini.

Dopo l'evento, verrà registrato lo stato "deceduto" del tuo vecchio Personaggio nella tua sezione personale delle Nebbie sul sito www.bollaverdelive.it. A questo punto potrai scegliere un nuovo Personaggio di livello 1 da impostare come Personaggio Principale e sulla cui scheda ti verranno trasferiti automaticamente i Punti Trapasso (se ce ne sono). Ricordati a questo punto di mandare una mail ad aggiornapg@bollaverdelive.it indicando il nome e il numero del Personaggio morto e del tuo nuovo Personaggio Principale in modo che anche i PX dell'ultimo evento ti sia caricati sul tuo nuovo Personaggio.

4 IL COMBATTIMENTO

4.1 LE LOCAZIONI

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

Ricorda: non è mai possibile colpire la locazione "testa"; se vieni colpito alla testa il colpo non avrà effetti di gioco, e ti autorizza anzi a segnalare la scorrettezza a chi ti ha colpito.

4.2 I PUNTI RESISTENZA

I punti RESISTENZA (PR) sono l'unica difesa che separa il tuo personaggio dalla morte; ogni Personaggio parte con 1 PR e ad esso va aggiunto l'ammontare di PR a disposizione forniti da eventuali abilità, incantesimi o oggetti. Questi punti sono sempre da considerare nel loro totale, sono per tanto ALOCAZIONALI ovvero, ovunque un Personaggio venga colpito, i suoi Punti Resistenza totali vengono ridotti.



ESEMPIO. Ho 3 PR, 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!

Ricorda: finché hai Punti resistenza, questi assorbono i danni, quando termini i PR, il Personaggio perde coscienza e si deve accasciare in stato di COMA! I punti resistenza non possono avere un valore negativo, quindi se subisci un numero di danni che ti porterebbe a meno di zero punti resistenza, invece vai a zero punti resistenza.

Esistono tre categorie di armature, per conoscerne i dettagli dovrai leggere le apposite abilità nel Tomo II. In sintesi, le tre categorie di armatura donano ognuna un Punto RESISTENZA più della precedente:

Leggere: Composte di pelle spessa, materiali verosimili e/o Gambeson (+1 Punto Resistenza)

Medie: Composte di cuoio lavorato e/o piastre non metalliche. (+2 Punto Resistenza)

Pesanti: Composte di piastre metalliche, armature di anelli metallici. (+3 Punto Resistenza)

Ricorda che per ottenere i PR relativi all'abilità armatura acquistata è necessario avere almeno 5 locazioni su 6 coperte dalla stessa ed 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.

Ricorda: E' possibile che un PG indossi differenti tipi di armatura contemporaneamente ed ognuna di queste concederà i Punti Resistenza corrispettivi, purché il Personaggio sia coperto da ogni tipo di armatura in almeno cinque (5) locazioni su sei (6); in caso contrario si parla di "mix di armatura"

ESEMPIO. Ska di Zap si presenta al raduno indossando un gambeson (armatura leggera), una cotta di maglia lunga (armatura pesante) e un'armatura di piastre completa (armatura pesante). Questi godrà quindi di 7 Punti Resistenza totali (Gambeson = 1 PR + Cotta di maglia = 3 PR + Armatura di Piastre = 3 PR; tot 7 PR)

E' concesso, a fine puramente estetico, il Mix di armatura ovvero coprire fino a due locazioni, ad eccezione del tronco/petto, con parti di armatura differenti da quelle per cui si è acquistata la relativa abilità. Per fare un Mix di armatura è necessario aver acquistato almeno "Armatura Leggera"

ESEMPIO.: Manofwar è un mercenario che è abile ad usare solo armature leggere, ma la sua protezione è data da quello che ha trovato nei campi di battaglia: porta un paio di bracciali di metallo, due gambali rinforzati (medie) e un pettorale di pelle di capra (leggera), vedendolo si comprende la sua origine barbarica e si sente sicuro con il suo +1PR.

I punti RESISTENZA sono un parametro figurato: il fatto che un personaggio subisca un danno non significa che l'armatura sia stata distrutta o danneggiata ma che la protezione in uso ha raggiunto il proprio limite. Quindi tutti i PR aggiuntivi forniti dalle armature, dalle abilità o dagli oggetti tornano al massimo solo dopo una notte di riposo, a meno di specifiche differenti o interventi esterni.

ESEMPIO: Ralak si trova ad affrontare Varaduk. Ralak indossa un'armatura di cuoio che gli fornisce un punto RESISTENZA. aggiuntivo. Varaduk lo colpisce al "braccio destro" una volta lasciandogli un solo PR a separarlo dal COMA Ralak si ritira, mentre Varaduk continua a combattere. Lo stato dei PR di Ralak non cambia: soltanto quando chiede l'aiuto di un Mago che lo cura con uno dei suoi incantesimi, il bonus +1 PR fornito dall'armatura di cuoio tornerà ad essere valido, riportando Ralak a 2 PR totali.

4.3 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 personaggio porta il colpo, 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.

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, proiettili o armi da lancio. Se per caso tali armi a distanza impattano sulle armi di un personaggio, il giocatore dovrà considerarsi comunque colpito e 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 fuoco, 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.

4.4 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 rispettasse questi parametri minimi di recitazione del combattimento, lo staff si riserva di penalizzare il giocatore, nel modo che ritenga 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.

4.5 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 a ogni colpo o incantesimo. È uno sforzo necessario... dopo tutto non sono molte.

Le chiamate devono essere sempre portate a voce alta, chiaramente udibile 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 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 Lavitz vibra un colpo di pugnale dichiarando "MAGICO!", i personaggi attorno si renderanno conto che il colpo inferto è di natura magica, come saprebbero riconoscere ad esempio il rumore di uno scontro o lo schiocco di un bacio.

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 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 agisca 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, può scegliere quale chiamata effettuare liberamente tra quelle a propria disposizione. Alcuni oggetti speciali o abilità costringono il possessore a utilizzare una specifica chiamata anche se ne conosce altre.

ESEMPIO: Garreth possiede un'abilità che gli permette di dichiarare "A TERRA!" con bastoni, e possiede un bastone che dichiara "MAGICO!". Garreth quando colpisce, può scegliere se dichiarare "A TERRA!" o "MAGICO!", o anche "BLAM!" visto che i bastoni fanno questa chiamata di base. Garreth, incontrando un non morto, lo manda a sedere dichiarando "A TERRA!", poi lo finisce dichiarando "BLAM!" con i colpi successivi.

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 i personaggi!

Se un personaggio vuole sapere le condizioni di un secondo personaggio, lo può chiedere al giocatore di questo secondo personaggio (convenzionalmente si usa la frase fuori gioco: "analisi stato di salute"), il quale deve rispondere onestamente se è ferito (ovvero quanti PR ha perso), o se è in altra condizione. Le condizioni più comuni che si devono dichiarare sono: stato di COMA, di CREPA, di PIETRIFICAZIONE, di SONNO (per la descrizione vedi la tabella delle chiamate) o stordito (per la descrizione vedi la tabella delle chiamate alla voce STORDISCI).

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.

Se un personaggio esce dallo stato di COMA o di CREPA recuperando 1 PR attraverso le opportune chiamate, il giocatore DEVE recitare per un minuto uno stato di cattiva forma fisica (con colpi di tosse, giramenti di testa, ecc.), di fatica (non potendo correre, trasportare altre persone, gridare, combattere, ecc.), di smarrimento (prestando poca attenzione a cosa gli accade attorno, fornendo risposte frammentarie a coloro che lo interrogano, ecc.) e lieve dolore persistente alle locazioni su cui era stato colpito. Associata all'interpretazione, il Personaggio in questo stato può solo muoversi ed il suo obiettivo è allontanarsi dal combattimento.



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 in coma si deve distinguere chiaramente da un personaggio privo di danni o ferite, che nel gioco non vengono riprodotte.

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!

5.2 COMA

Quando i PR totali di un Personaggio vanno a zero o se un Personaggio subisce la chiamata COMA! il personaggio non muore immediatamente ma entra in uno stato di completa incoscienza e immobilità definito in modo convenzionale COMA della durata di 5 minuti (il giocatore deve contare mentalmente 300 secondi). 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.

Le abilità, abilità speciali, gli incantesimi personali e gli oggetti posseduti cessano di funzionare in questo stato.

Non è possibile velocizzare il tempo di coma arrecando ulteriori danni al personaggio; tuttavia è possibile che un personaggio in stato di COMA 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 COMA.

Un personaggio esce dallo stato di COMA se recupera almeno 1 PR.

5.4 CREPA

Quando un Personaggio finisce il conteggio dello stato di COMA o se un Personaggio subisce la chiamata CREPA! il personaggio entra nello stato di CREPA. Tale condizione è quanto più simile alla morte definitiva possa essere simulato nel nostro gioco di ruolo. Il Personaggio è incosciente, non può muoversi né parlare per un quarto d'ora.

Le abilità, abilità speciali, gli incantesimi personali e gli oggetti posseduti cessano di funzionare in questo stato.

Al passare del quarto d'ora, il Personaggio muore e il corpo si decompone magicamente: questo è quello che avviene nel mondo di Numea, il corpo non può esistere a lungo senza vita, disgregandosi.

Se subisce la chiamata RISVEGLIO! il personaggio esce dallo stato di CREPA e ritorna a 1 PR.

5.5 PIETRIFICAZIONE

Il Personaggio pietrificato ha il corpo esternamente ricoperto da uno spesso strato di pietra, non può compiere alcuna azione, non vede e non sente nulla.

Le abilità, abilità speciali, gli incantesimi personali e gli oggetti posseduti cessano di funzionare in questo stato.

Se un personaggio cerca di interagire in altro modo col personaggio pietrificato, è cura del giocatore rispondere “sono pietrificato!”. Un Personaggio pietrificato può essere spostato solo se quattro personaggi contemporaneamente simulano di alzarlo e sposterlo.



Un Personaggio pietrificato deve dichiarare IMMUNE! ad ogni chiamata (compreso le chiamate VELENO! CRASH! e VELENO! DISINTEGRAZIONE!) che subisce, escluso “ARTEFATTO!”, “DISINTEGRAZIONE!” e “CRASH!”. Se il personaggio pietrificato viene colpito dalla chiamata “ARTEFATTO!” o “CRASH!” esce dallo stato di pietrificazione e subisce gli effetti della chiamata “ARTEFATTO! CREPA!”. Se viene colpito dalla chiamata “DISINTEGRAZIONE!” ne subisce gli effetti prescritti.

La pietrificazione in pratica non altera le condizioni di salute del personaggio, ma semplicemente impedisce interventi dall'esterno: crea una sorta di isolamento fisico tra il personaggio e il mondo. Perciò a titolo esemplificativo si possono elencare le seguenti situazioni:

- 1- Se un personaggio viene avvelenato e successivamente pietrificato, il veleno è ancora attivo nel suo corpo: quando il veleno farà effetto (dopo 10 secondi come da regolamento) il Personaggio pietrificato subirà normalmente il danno o l'effetto della chiamata associata al veleno, tenendo ovviamente conto della sua impossibilità di muoversi.
- 2- Lo stato di pietrificato non interrompe lo stato di COMA né di CREPA e il giocatore dovrà continuare a tenere il conto del tempo che passa e comportarsi di conseguenza: se ad esempio termina il conteggio dello stato di crepa mentre è pietrificato, il corpo scompare comunque.
- 3- Se un personaggio esce dallo stato di pietrificazione attraverso la chiamata NEUTRALIZZA PIETRIFICAZIONE! egli semplicemente si ritroverà con tanti PR quanti ne aveva quando è stato pietrificato meno eventuali danni subiti o si troverà nello stato di salute di COMA o di CREPA in base al tempo trascorso se in un qualsiasi momento i suoi PR sono stati azzerati.

Dopo un quarto d'ora di pietrificazione il giocatore è autorizzato a recarsi all'Emporio tenendo una mano alzata in modo che i giocatori che lo incontrano capiscano che è fuori gioco e che non può in alcun modo interagire con loro. Non appena raggiunge l'Emporio, se è presente un master, consegna il proprio cartellino personaggio, tutti gli oggetti in gioco e i cartellini rossi (abilità speciale e maledizione) per una verifica, altrimenti dovrà attendere in area staff la disponibilità di un master: il personaggio è considerato morto.

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 e in modo tale che siano in ogni momento facilmente rimovibili. Un personaggio a cui sono stati legati i piedi non potrà camminare da solo, ma solamente accompagnato da un altro personaggio e entrambi non potranno mai correre. Se un personaggio ha le mani legati 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 specifichino 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 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 a 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 una qualche abilità o 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, a meno che provengano da un mostro o un personaggio in grado di vederlo e a eccezione delle chiamate ARTEFATTO!

Ricorda: Il personaggio in grado di vederlo 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.

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 non si mantiene la posizione 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.

Il Nascondersi è tipico di ladri, esploratori e altri personaggi furtivi. Un Personaggio nascosto non può compiere alcuna azione (se non per compiere piccoli movimenti; es. sedersi) né effettuare chiamate o recitare incantesimi, pena la perdita dello stato di nascosto.

L'Attenuazione è tipica d'incantesimi o mostri di tipo spettrale. Un Personaggio attenuato può camminare ma non può compiere alcuna azione né effettuare chiamate o recitare incantesimi, pena la perdita dello stato di nascosto.

Un personaggio che diventi attenuato cesserà quindi qualunque altro effetto o incantesimo PERSONALE attivo e verrà istantaneamente privato di tutto il proprio Mana residuo, indipendentemente dal modo in cui si è attenuato.

Un personaggio nascosto può tenere solo nella mano libera una qualsiasi arma o oggetto o scudo. Un personaggio attenuato può tenere invece in entrambe le mani incrociate sul petto un'arma o un oggetto o uno scudo a patto che sia chiaramente visibile la posizione delle braccia stesse.

I personaggi nascosti o attenuati non perdono il loro stato per rumori che provocano né se parlano; gli altri personaggi possono capire che è presente un personaggio invisibile solo se costui parla e non per eventuali rumori che provoca.

5.8 PERSONAGGIO CAMUFFATO

Infine, qualunque personaggio può camuffarsi per celare le proprie sembianze, per impedire cioè di essere riconosciuto (ma non per passare per membro di un'altra razza o 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. Se invece un personaggio è ben camuffato (per “ben camuffato” s'intende il viso del personaggio interamente celato e un abito diverso da quello usuale), gli altri personaggi non possono riconoscerlo nemmeno se ne riconoscono effettivamente la voce.

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 usato da master o mostri per indicare che non è possibile interagire con loro quando si stanno spostando da una zona di gioco ad un'altra.

Ricorda: Solo i master sono autorizzati a “mettersi fuori gioco” in questo modo, o 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 o attivare poteri magici.

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

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

Se sei interessato a interpretare un personaggio in grado di formulare incantesimi o utilizzare abilità magiche dovrai leggere almeno quelli che sei in grado di utilizzare nel Tomo II.

Se sei un nuovo giocatore e non hai molto tempo per leggere il regolamento, scegli un personaggio privo di abilità magiche (il che non significa meno interessante o meno efficace).

6.2 IL MANA

Nel gioco il “Mana” è un'abilità che ogni personaggio può acquisire, anche se per utilizzarlo sono necessarie abilità o 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.

Un mana è un tassello di plastica stampato su entrambi i lati di piccole dimensioni, simile nell'aspetto ad una carta di credito, e rappresenta il potere magico di un personaggio. Un lato del tassello, rappresenta il mana quando è “attivo”, disponibile all'uso, mentre l'altro lato rappresenta il mana utilizzato, “bruciato” per attivare 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 e di lasciarli cadere quando vengono utilizzati. In questo modo, il mana disponibile è visibile mentre quello consumato si sgancia e pende, assicurato dall'anello.

I cartellini mana sono oggetti fuori gioco: non possono venire rubati in alcun modo.

Ricorda: quando un personaggio rigenera un mana, può riagganciare il cartellino mana “bruciato” in posizione “attivo”.

I cartellini 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 attenuato o pietrificato

Esiste un'abilità, Mantra, che permette di recuperare più velocemente il mana utilizzato, ed è un'abilità magica. Non ti preoccupare: è più semplice farlo che spiegarlo, ti abituerai in breve! (vedi fig. 1)

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.

Ogni qual volta un personaggio disponga della capacità di lanciare incantesimi, di attivare chiamate o poteri tramite uso del mana, prima lancia l'incantesimo o attiva la chiamata e poi, immediatamente dopo e prima di poter compiere qualunque altra azione, gira il mana utilizzato "bruciandolo".

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!.

6.3 COME UTILIZZARE I CARTELLINI MANA

(proprietà intellettuale di ASD Bollaverdelive; per utilizzare il sistema prendere contatto con info@bollaverdelive.it)

Fig. 1





7 OGGETTI DI GIOCO

7.1 CHE COSA SONO

Con “oggetti di gioco” indichiamo quel materiale che viene introdotto ai raduni con lo scopo di circolare liberamente tra i personaggi, passando eventualmente anche di mano in mano e sono tutti descritti in questa sezione.

Vengono esclusi da questa categoria:

- 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)
- 2) Il mobilio e i suppellettili dei luoghi dove giochiamo, anche se possono venire usati dai proprietari a scopo scenico, 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.

Ricorda: tutti i personaggi sono in grado di riconoscere a vista gli oggetti di gioco come tali. Alcuni richiedono abilità particolari per essere utilizzati, ma tutti sono in grado di riconoscerli come oggetti utili e capire cosa sono in grado di fare: in pratica il Personaggio conosce quello che il Giocatore legge sul 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 in modo che sia facilmente slegabile in caso di furto.

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

La prima cosa da fare quando si interagisce, si raccoglie o si prende in mano un oggetto di gioco o un cartellino è leggerne il testo, perché potrebbe contenere informazioni su cosa accade al personaggio o perché potrebbe essere una trappola.

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

Non è indispensabile memorizzare attentamente i tipi di oggetto che seguono: sarà sufficiente che tu legga una volta il testo per conoscerne l'esistenza, e sapere come comportarti se ne incontri uno.

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 Bollaverdelive, che fosse un raduno o una cena in gioco. In pratica non è possibile accumulare o tenere al sicuro fuori gioco 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 Bollaverdelive.

7.2 I CARTELLINI DI GIOCO

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

I Cartellini di Gioco si suddividono in due categorie:

- | | | |
|----|--|--------------------|
| A) | Permanenti PLASTIFICATI | |
| | 1) Oggetto Magico | [VERDE CHIARO] |
| | 2) Struttura (<i>passaggi segreti, barriere magiche e aree speciali</i>) | [GIALLO] |
| | 3) Abilità Speciale e Maledizione | [ROSSO] |
| B) | “One Shot” o Consumabili | NON PLASTIFICATI |
| | 1) Erbe / Ingredienti | [VERDE SCURO] |
| | 2) Pozioni/Veleni/Polveri Alchemiche/Manufatti | [AZZURRO] |
| | 3) Trappole | [QUALSIASI COLORE] |

I Consumabili non richiedono di essere legati ai rispettivi oggetti, se non diversamente scritto.

Tutti i cartellini di gioco hanno medesima struttura (template) e possono riportare di norma informazioni su cosa rappresenti nel mondo di gioco quel medesimo cartellino.

7.3 CARTELLINI PERMANENTI

7.3.1 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 a un oggetto del tipo indicato sul cartellino stesso, oppure se non si possiede un oggetto fisico adeguato deve essere appesi al collo, in forma instabile.

Se non possiedi un oggetto corrispondente alla descrizione del cartellino, devi portarlo al collo (oggetto instabile) ma non godrai di nessuno dei vantaggi dati dal medesimo; quando lo avrai recuperato, dovrai legarlo al cartellino. E' 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 il cartellino con corde o spago, e come tale sanzionato.

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 tenerli in vista o celarli 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 a un oggetto fisicamente differente dal suo.

Ricorda: Nessun personaggio può portare più di tre oggetti VERDE CHIARO compreso un eventuale oggetto instabile legato al collo; 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.

Le serrature sono cartellini verdi INAMOVIBILI (come descritto nel testo del cartellino) che in gioco impediscono di aprire lo scrigno o la porta su cui sono applicate ai personaggi che non posseggono le corrette abilità. Qualunque personaggio è in grado di chiudere un oggetto o una porta dotata di cartellino serratura. Tuttavia per motivi di sicurezza e opportunità tali scrigni e porte non devono mai essere realmente resi non apribili.

Altri esempi di oggetti magici con utilizzi specifici per personaggi con abilità o carriere sono gli Stendardi e i Trofei per i Condottieri e i Grimori per i maghi.

7.3.2 STRUTTURA [GIALLO]

Alcune strutture, oggetti o aree di gioco possono presentare questo tipo di cartellino; se ne incontri uno, devi avvicinarti e leggerlo subito per sapere cosa succede entrando in contatto e 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 e apposti altrove: i cartellini sono fuori gioco e l'oggetto fisico su cui si trova è proprietà degli organizzatori.

Un personaggio che sia privo dell'abilità necessaria per interagire con il Cartellino Struttura non può assolutamente aprire/interagire con l'oggetto reale a questi legato. Le Strutture aperte si richiudono automaticamente dopo che il giocatore che le ha aperte le rilascia e bisogna nuovamente riaprirle con l'apposita abilità.

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 una tenda incantata potrebbe essere impossibile combattere, o nella tana dei pirati bere un sorso di grog potrebbe farti guarire da ogni ferita!

Le barriere magiche vengono segnalate sempre mediante apposito cartellino giallo su cui è anche riportato il funzionamento delle stesse. Non è, di norma, possibile asportare o oltrepassare barriere magiche di questo tipo, nemmeno con l'uso di abilità di gioco, salvo diversa esplicita indicazione di un master.

7.3.3 ABILITÀ SPECIALE E MALEDIZIONI [ROSSO]

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



Ricorda: Non rappresentano un oggetto di gioco, indicano invece una capacità rara o una maledizione non spiegate in questo regolamento oppure vantaggi che possono essere usati solo dal personaggio che le possiede.

Sono personali e non possono essere mai rubati al o ceduti dal personaggio stesso, e con la morte del personaggio vanno riconsegnati in segreteria o a un master. Eventuali eccezioni sono descritti sul cartellino stesso.

Alcuni cartellini potrebbero seguire il Giocatore: molto rare, sono abilità che l'Associazione concede in premio a quei giocatori i cui personaggi hanno portato a termine in modo eccezionale la propria carriera, compiendo imprese epiche. Esse sono legate al giocatore, e potranno da lui essere utilizzate con qualsiasi personaggio interpreti.

Ricorda: Non c'è limite al numero massimo di cartellini rossi che un personaggio possiede, e vanno tenuti insieme al cartellino personaggio.

7.4 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, e se a un giocatore capita durante il gioco di trovarne uno, egli è obbligato a strapparli e consegnarli immediatamente a un master.

7.4.1 ERBE & INGREDIENTI [COLORE VERDE SCURO]

Nel gioco esistono Erbe ed Ingredienti dotati di particolari poteri; riconoscibili come cartellini di colore VERDE SCURO non plastificati, sono utilizzabili le prime per creare pozioni, veleni e polveri alchemiche, mentre i secondi per la creazione di oggetti portentosi.

7.4.2 POZIONI, VELENI, POLVERI ALCHEMICHE E MANUFATTI [COLORE AZZURRO]

Pozioni, veleni e polveri alchemiche sono rappresentati da cartellini azzurri infilati in apposite boccette o contenitori (dell'associazione o personali), mentre i Manufatti non necessitano di contenitori. Tutti e tre sono riconoscibili come cartellini di colore AZZURRO non plastificato.

Quando una pozione, un veleno, una polvere alchemica o manufatto si presentano in questo stato, sono riconoscibili da qualunque personaggio, e chiunque, quando li prende in mano o ne viene a contatto deve immediatamente leggerne il cartellino in modo di capirne le funzioni ed eventualmente usarli su se stesso, seguendo le disposizioni presenti sul cartellino relativo.

Gli effetti di ogni cartellino azzurro sono indicati sul cartellino, e sono quanto mai diversi. 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, una Polvere Alchemica o una Manufatto dura oltre la giornata in cui è stato utilizzato!

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

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 a una bottiglia, un bicchiere, sotto un piatto o così via (separandolo quindi dalla boccetta, che dovrà essere restituita a un organizzatore o al proprietario).



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

Alcuni manufatti o polveri alchemiche possono essere utilizzati o attivati solo da personaggi con abilità o carriere specifiche come per esempio gli Schemi di Costruzione.

Quando un Personaggio vuole attivare un manufatto o una polvere alchemica deve seguire le istruzioni riportate sul cartellino stesso: i manufatti che hanno effetti immediati vengono strappati, quelli che invece hanno una durata prolungata devono essere attivati presso l'Emporio e vidimati da un Master. I cartellini Manufatto e Polvere Alchemica attivati si considerano fuori gioco e non possono essere ceduti o rubati in alcun modo ma devono essere conservati e mostrati in caso di controllo a un organizzatore.

7.4.3 TRAPPOLE [QUALSIASI COLORE]

Le Trappole sono cartellini non plastificati verde scuro o azzurri. Quando un Personaggio prende in mano un cartellino deve sempre immediatamente leggerlo perché potrebbe essere una trappola. Se è una trappola, il Personaggio subisce immediatamente quanto descritto dal 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 esempio grazie a un'abilità, un oggetto o un incantesimo). In pratica una trappola può scattare una sola volta.

7.5 MONETE

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

La Dogma di Ossidiana (Nero) è la moneta considerata nobile.

La Dogma d'Argento (Argento) è la moneta commerciale, più comune.

La Dogma di Rame (Rame) è la moneta della fortuna, da bisca o per un buon grog!

Il cambio è il seguente:

$$1 \text{ Dogma Ossidiana} = 10 \text{ Dogma Argento} = 100 \text{ Dogma di Rame}$$

Ogni personaggio normalmente all'inizio di ogni giorno di raduno riceve una cifra definita di Dogma; i nobili/capiclan ricevono un numero maggiore di monete, guarda sul Tomo III gli approfondimenti. Le Dogma 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.

7.6 PERGAMENE, RUNE, LETTERE E LIBRI

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 un Mana come se lo si lanciasse al momento.

Le rune sono dei fogli in gioco che riportano una formula e gli effetti dell'applicazione della runa stessa. Le Rune sono dotate di ancestrali poteri e il loro utilizzo non consuma Mana, devono essere applicate sulla spalla di un Personaggio o su strutture fisiche. L'attivazione della runa viene attuata tramite enunciazione del nome della medesima contemporaneamente all'applicazione sul bersaglio. Se il bersaglio è IMMUNE alla chiamata effettuata nel momento dell'applicazione della Runa, deve dichiararlo immediatamente e la Runa non avrà effetto sebbene sia stata applicata. Una runa attivata non può essere riutilizzata su altri soggetti e/o oggetti e cessa di funzionare una volta disattivata da un Personaggio con l'abilità specifica oppure se non rimane appiccicata al bersaglio e si stacca da sola o comunque alla fine della giornata di gioco.



Ogni personaggio è libero di scrivere in gioco testi, lettere o messaggi, ma deve farlo durante lo svolgimento di un raduno e questi fogli verranno considerati normali oggetti di gioco: è quindi possibile che vengano sottratti da altri giocatori.

Ricorda: I libri, invece, possono essere composti anche tra un raduno e l'altro inserendo mappe o parti di ambientazione, ad esempio, e visto il loro probabile valore maggiore 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.

7.7 LE MURA

In alcune occasioni verranno simulate delle mura in gioco mediante l'apposizione di teli od ombreggianti (es. intorno agli accampamenti di gioco, solitamente costruite dai giocatori stessi), oppure nelle zone denominate dungeon (costruite dagli organizzatori). Queste mura, pur essendo di altezza limitata, simulano mura invalicabili e quindi non è possibile oltrepassarle in alcun modo.

Esistono appropriate abilità in gioco che permettono di scavalcare le mura dei SOLI accampamenti, MAI quelle dei dungeons attraverso le quali non è mai possibile passare.

Tutte le mura, pur essendo invalicabili, si considerano trasparenti e permeabili agli incantesimi, alle frecce ed ai colpi di pistola (ma non agli attacchi corpo a corpo), sempre che le frecce passino realmente attraverso le mura e che colui che lancia l'incantesimo o spara un colpo di pistola, abbia una linea di visuale libero con il bersaglio.

È inoltre 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.

7.8 I FURTI NEL GIOCO

Ci sono tre modi per sottrarre un oggetto di gioco a un altro personaggio:

7.8.1 LA PERQUISIZIONE

Il primo modo è saccheggiare un personaggio: che sia in stato di COMA, stabilizzato, CREPA, oppure che sia prigioniero o consenziente. In uno di questi stati è possibile avvicinarlo e, simulando per almeno trenta secondi la perquisizione, ottenere tutti gli oggetti di gioco del personaggio, sia celati che visibili.

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, devi mimarla senza mai toccare realmente il giocatore, quest'ultimo deve preparare i valori del proprio personaggio in modo da consegnarli prontamente allo scadere dei trenta secondi, ritardare la consegna significa barare.

7.8.2 SOTTRARRE IL CARTELLINO

Il secondo modo è rubare fisicamente il cartellino di gioco e se esso è legato all'oggetto interessato, armeggiandovi realmente e riuscendo a togliere l'elastico.

Ricorda: In tal caso però può essere portato via solo il cartellino, mai l'oggetto fisico!



Non è mai possibile sottrarre il cartellino sulla cui descrizione sia specificato che l'oggetto è inamovibile

7.8.3 IL "FURTO"

Il terzo modo è utilizzare l'abilità "Furto": chi possiede questa abilità viene dotato all'inizio di ogni partita di un certo numero di adesivi "Furto". Tali cartellini sono da considerarsi fuori gioco e non è possibile per alcun personaggio interagire con essi.

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

- Se applicati al CARTELLINO VERDE dell'oggetto da rubare
- Se applicati sul personaggio (costume o accessori, escluso eventuale mantello indossato)

Nel primo caso, l'oggetto su cui è applicato il cartellino si considera rubato.

Nel secondo caso, se il cartellino è applicato ad un indumento o a un accessorio vanno consegnati tutti gli oggetti di gioco celati che il Personaggio possiede (ad esempio nelle maniche o appeso al collo sotto la camicia, nelle tasche, nelle scarselle, in zaini, fagotti o nascosto sotto il mantello). I cartellini FURTO non hanno alcun effetto se attaccati a un 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.

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, nel tempo che il membro staff riterrà opportuno.

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; tuttavia 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.

ESEMPIO: Uriel si avvicina ad Artax e gli attacca un cartellino Furto sulla scarsella ma Astor lo vede. Astor interviene urlando "Al ladro!" e Uriel scappa inseguito da Artax e dal suo aiutante amico. Se prendono il ladro e lo perquisiscono il furto è fallito, ma la scarsella è stata "toccata". Se invece non riescono ad acchiapparlo, Uriel potrà recarsi da un Master a segnalare la buona riuscita del suo borseggio.

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

Potrebbero verificarsi situazioni particolari in gioco durante il recupero della refurtiva da parte del Master: ogni caso prevede delle soluzioni apposite che saranno applicate direttamente al momento dal membro staff che gestirà la situazione.

8 L'ELENCO DELLE CHIAMATE

Quello che segue è l'elenco delle chiamate valide in BollaverdeLive. Tutti i giocatori sono tenuti a conoscerle.



Le chiamate si distinguono in più categorie (di danno, a tempo, ad effetto di durata, dei master) e possono essere di tipo fisico o mentale.

8.1 CHIAMATE DI DANNO

Sono le chiamate che infliggono un danno singolo. Quello che cambia è il tipo di danno inferto.

<i>Chiamata Bollaverdelive</i>	Effetto
BLAM!	Infligge un Danno da arma contundente. Può essere effettuata da chiunque impugni un'arma da impatto. È un tipo di danno normale.
CIOP!	Infligge un Danno da arma da taglio. Può essere effettuata da chiunque impugni un'arma da taglio. È un tipo di danno normale.
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.

8.2 CHIAMATE A TEMPO

Sono le chiamate con un effetto che ha una durata temporale continuativa. Non infliggono alcun danno.

<i>Chiamata Bollaverdelive</i>	Effetto
A_TERRA! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata si deve sedere a terra e deve rimanerci per dieci secondi. Ha effetto anche quando viene parato da uno scudo. Il personaggio colpito può combattere e agire normalmente anche se atterrato.
PARALISI! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata deve rimanere immobile per dieci secondi, non può parare gli attacchi né parlare. Se durante lo stato di paralisi, il personaggio va in COMA o CREPA, crolla a terra.
DOLORE! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata deve simulare di contorcersi in preda a un atroce dolore per dieci secondi, senza che possa compiere nessun'altra azione.
SONNO! (Mentale)	Chi subisce questa chiamata si addormenta all'istante, rimane in un sonno profondo e incoscienza per dieci secondi e anche se scosso o colpito non si sveglia. Al termine dei dieci secondi si sveglia automaticamente.
ORRORE! (Mentale)	Chi subisce questa chiamata deve scappare dalla parte opposta alla fonte della chiamata, simulando terrore e senza poter compiere nessun'altra azione per dieci secondi
CONFUSIONE! (Mentale)	Chi subisce questa chiamata deve simulare uno stato di confusione mentale e può solo muoversi e difendersi per dieci secondi.



SILENZIO! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata diviene muto per dieci secondi, non può proferire nessuna parola, fare rumori con la bocca o lanciare incantesimi. Può effettuare chiamate, poiché le chiamate sono fuori gioco, a meno che le chiamate richiedano che il personaggio parli per essere effettuate.
CECITÀ! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata diviene incapace di vedere, e per tutti i dieci secondi deve guardare le punte dei propri piedi senza alzare lo sguardo. Non può lanciare incantesimi né combattere per dieci secondi.
CHARME! (Mentale)	Chi subisce questa chiamata diviene amico di colui che ha effettuato la chiamata. L'amicizia causata da questa chiamata è abbastanza intensa da convincere il personaggio vittima a combattere per salvare la vita di chi gliela ha fatta, o ubbidire a richieste ragionevoli. Non è abbastanza potente da convincere la vittima a privarsi dei propri averi, attaccare un personaggio amico o suicidarsi. L'effetto di questa chiamata termina solo se il personaggio che l'ha subita va in COMA (o dopo 5 minuti che è stata subita) o se la fonte della chiamata compie azioni chiaramente ostili verso il personaggio affascinato. Chi subisce questa chiamata non si rende conto di averla subita, sino al termine. Può essere dichiarata a bassa voce.
COMANDO! (Mentale)	Questa chiamata è sempre associata ad un'altra singola parola spiega il quale sia il comando da eseguire (es. "COMANDO! Uccidilo"). Chi subisce questa chiamata deve ubbidire all'ordine di colui che ha effettuato la chiamata. Chi subisce la chiamata deve eseguire al meglio delle sue possibilità il comando, senza tergiversare, reiterando o mantenendolo per tutta la durata dell'effetto. L'effetto di questa chiamata termina solo se il personaggio che l'ha subita va in COMA (o dopo 5 minuti che è stata subita). Chi subisce questa chiamata non si rende conto di averla subita fino al termine dell'effetto. Può essere dichiarata a bassa voce.

8.3 CHIAMATE A EFFETTO

Sono le chiamate che hanno ciascuna un particolare effetto.

<i>Chiamata Bollaverdelive</i>	Effetto
CRITICO! (Fisico)	Infligge due (2) Danni.
DIRETTO! (Fisico)	Infligge due (2) Danni.
CRASH! (Fisico)	Infligge due (2) Danni. Se la chiamata ha come bersaglio uno scudo o un buckler, questo è distrutto sino al termine del combattimento.
COMA! (Fisico)	I Punti Resistenza di chi subisce questa chiamata vanno immediatamente a zero e il personaggio va in stato di COMA.
CREPA! (Fisico)	I Punti Resistenza di chi subisce questa chiamata vanno immediatamente a zero e il personaggio va in stato di CREPA!
PIETRIFICAZIONE! (Fisico)	Chi subisce questa chiamata va in stato di pietrificazione. Mentre è pietrificato, un personaggio non può compiere alcuna azione, non vede e non sente niente. Le abilità, abilità speciali, gli incantesimi personali e gli oggetti posseduti cessano di funzionare in questo stato. Il Personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" ad ogni chiamata subita (comprese VELENO! CRASH! e VELENO! DISINTEGRAZIONE!) escluso "ARTEFATTO!", "DISINTEGRAZIONE!" e "CRASH!". Se il personaggio

	<p>pietrificato viene colpito dalla chiamata “ARTEFATTO!” o “CRASH!” esce dallo stato di pietrificazione e subisce gli effetti della chiamata “ARTEFATTO! CREPA!”. Se il personaggio pietrificato viene colpito dalla chiamata “DISINTEGRAZIONE!” ne subisce gli effetti prescritti. Lo stato di pietrificato NON INTERROMPE lo stato di COMA né di CREPA</p>
<p>GUARIGIONE! (Fisico)</p>	<p>Chi subisce questa chiamata recupera 1 PR. Inoltre se il personaggio è in COMA o stabilizzato, esce da questo stato e deve attenersi alle regole riportate nel capitolo 5.1</p> <p><i>ESEMPIO: Erynn si avvicina al suo compagno in COMA, e lo cura con l'incantesimo specifico; quando pronuncia la chiamata GUARIGIONE, il compagno smette di contare i 5 minuti del COMA, guadagna 1 PR e simula per 1 minuto lo stordimento.</i></p>
<p>RISVEGLIO! (Fisico)</p>	<p>Il personaggio esce dallo stato di CREPA e recupera immediatamente 1 PR.</p>
<p>DISARMO! (Fisico)</p>	<p>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.</p>
<p>STASI! (Mentale)</p>	<p>Chi subisce questa chiamata crolla a terra all'istante, privo di sensi e incosciente. Non può muoversi né compiere altre azioni. Il Personaggio si sveglia appena viene toccato (in qualsiasi maniera e in qualunque punto), colpito con un'arma o se subisce una chiamata di danno o di tipo fisico a cui non è IMMUNE!.</p>
<p>BRUCIAMANA! (Mentale)</p>	<p>Chi subisce questa chiamata deve girare tutto il proprio mana, tutto il suo mana diventa quindi immediatamente bruciato e inutilizzabile. Un personaggio che non abbia mana attivo non subisce alcun effetto.</p>
<p>TELETRASPORTO! (Fisico)</p>	<p>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 questa chiamata può essere associato anche un bersaglio X, il quale subirà l'effetto della chiamata stessa.</p>
<p>DISINTEGRAZIONE! (Fisico)</p>	<p>Chi subisce questa chiamata viene immediatamente polverizzato. Il personaggio si considera morto e il giocatore deve alzare la mano e andare Fuori Gioco (vedi il paragrafo morte di un personaggio e sistema di controllo). Tutti gli oggetti in gioco e i cartellini che subiscono questa chiamata vengono disintegrati e devono essere consegnati immediatamente ai master. Se questa chiamata viene intercettata da uno scudo esso si considera distrutto. 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.</p>

8.4 CHIAMATE AGGIUNTIVE

Sono le chiamate che modificano l'applicazione delle chiamate associate.

<p>IMMUNE!</p>	<p>Questa chiamata può essere dichiarata solo in risposta a una chiamata di danno, di effetto o a tempo che un Personaggio subisce. Il Personaggio ignora ogni effetto della chiamata subita.</p>
<p>RIFLESSO X!</p>	<p>Questa chiamata può essere dichiarata solo in risposta a una chiamata di danno, di effetto o a tempo 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!) e costui diventa quindi bersaglio della chiamata riflessa. Non è mai possibile riflettere chiamate associate a “IN QUEST'AREA!” o “ARTEFATTO” o “RIFLESSO!”.</p>



	<p>ESEMPIO: L'Egemone incontra il Creatore e dopo un acceso scontro verbale, il primo lancia l'Incantesimo "Evoco il potere Arcano Maggiore..." "PIETRIFICAZIONE!". Il Creatore dopo un attimo di sorpresa essendo immune alla chiamata, dichiara "IMMUNE!" e potendo rifletterla, risponde "RIFLESSO!PIETRIFICAZIONE!". L'Egemone alzando il sopracciglio dichiara "IMMUNE! perché anche lui è immune alla chiamata "PIETRIFICAZIONE!" (nota: L'Egemone aveva anche la possibilità di rifletterla, ma non essendo possibile rispondere "RIFLESSO!" ad una chiamata "RIFLESSO!", non lo ha fatto)</p>
VELENO! (Fisico)	<p>Questa chiamata è sempre associata ad un'altra, e fa sì che la chiamata associata provochi i suoi effetti dopo dieci secondi dall'applicazione, a meno che il personaggio avvelenato non riceva nel frattempo la chiamata "NEUTRALIZZA VELENO!". Se un personaggio è immune o in grado di riflettere la chiamata VELENO! è immune o in grado di riflettere anche alla chiamata associata a questa e viceversa, e deve dichiararlo subito nel momento in cui la subisce.</p>
IN QUEST'AREA!	<p>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 e sino a una distanza di dieci metri. Tale chiamata ha effetto su TUTTI i personaggi presenti nell'area che non ne siano immuni.</p> <p>ESEMPIO: l'Incubo dell'Arroganza, stanco dei suoi assalitori, apre le braccia a novanta gradi e grida "Evoco il potere della Scintilla Maggiore: "GELO! ORRORE! IN QUEST'AREA!": tutti i personaggi presenti subiranno un danno da "Gelo!", e chi è sopravvissuto scapperà per 10".</p>
STORDISCI! (Fisico)	<p>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 della chiamata principale svaniscano dopo un minuto, solo se normalmente perdurano più a lungo. Non può essere associata incantesimi, a chiamate "a Tempo" (Tabella 9.2) ed "a Effetto" (Tabella 9.3).</p>
ARTEFATTO!	<p>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 poter essere modificati da abilità o oggetti.</p> <p>ESEMPIO: la chiamata "ARTEFATTO! VELENO! CREPA!" o "VELENO! ARTEFATTO! CREPA!" viene sempre subita, ma gli effetti possono essere normalmente annullati da un "NEUTRALIZZA!VELENO!".</p>
LIVELLO X!	<p>Questa chiamata è sempre associata a un'altra chiamata, che acquisisce l'effetto di essere efficace solo su personaggi del livello indicato o inferiore.</p> <p>ESEMPIO: "ORRORE!LIVELLO CINQUE!" ha effetto solo su personaggi di livello cinque o minore.</p>
NEUTRALIZZA X!	<p>Questa chiamata elimina gli effetti della chiamata ad essa associata.</p> <p>ESEMPIO: "NEUTRALIZZA VELENO!" elimina l'effetto dell'avvelenamento, "NEUTRALIZZA A TERRA!" permette al bersaglio di "A TERRA!" di rialzarsi prima del trascorrere dei dieci secondi.</p> <p>Se il personaggio che subisce questa chiamata è sottoposto a diversi effetti che questa chiamata può rimuovere, essi vengono tutti rimossi.</p> <p>ESEMPIO: Paul Guinness 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.</p>
VISTO!	<p>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 di danno, o a tempo o di effetto che ha come bersaglio un personaggio Nascosto o Attenuato</p> <p>ESEMPIO: "VISTO!" e subito dopo, colpendo con una spada, "CIOP!"</p>
X SECONDI! oppure X MINUTI!	<p>Viene sempre associata ad una o più altre chiamate. Gli effetti delle chiamate associate hanno la durata indicata, invece che la loro normale durata.</p> <p>ESEMPIO: Luna subisce la chiamata "PARALISI! 1 MINUTO!". Normalmente la chiamata "PARALISI!" durerebbe 10 secondi, ma in questo caso Luna deve rimanere immobile per 1 minuto, come specificato dalla chiamata.</p>



Oppure altra espressione di tempo	<p><i>ESEMPIO: Luna subisce la chiamata "PIETRIFICAZIONE! 30 SECONDI!". Normalmente la chiamata "PIETRIFICAZIONE!" è permanente, ma in questo caso Luna deve rimanere pietrificato solo per 30 secondi, come specificato dalla chiamata.</i></p> <p>La chiamata associata può come sempre essere normalmente rimossa con i mezzi adeguati; un'opportuna chiamata "NEUTRALIZZA X!" può come sempre porre fine precocemente agli effetti associati.</p>
STOP	<p>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.</p>

8.5 CHIAMATE DEI MASTER

Sono le chiamate che possono essere effettuate sempre e solo da un master.

<i>Chiamata Bollaverdelive</i>	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 e effettuare un sonoro ronzio con la voce. Questo permettere ai master di modificare la zona antistante senza che i giocatori si accorgano di ciò che viene preparato. Il gioco riprenderà per annuncio di un Master.

8.6 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 il potere Elementale: 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!** seguito dal nome della chiamata cui è immune. Se è immune a tutte le chiamate che gli sono state fatte, dichiara semplicemente **IMMUNE!** senza specificare nulla.

ESEMPIO: Danica, immune a COMANDO! e CHARME! grazie alle sue capacità, viene assalita da una ammaliante ninfa dei boschi, che le dichiara "CHARME! SONNO!". Danica dichiara "IMMUNE A CHARME!" e cade addormentata.

9 LA REGOLA DELLO SVANTAGGIO

Può capitare che ti trovi in una situazione in cui non sei sicuro sull'applicazione di una regola o se hai parato o meno un colpo, o se puoi utilizzare una determinata informazione o meno. 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 sveniente.

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, e in questo modo gli altri giocatori ti considereranno un giocatore migliore.



10 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 a un raduno, non lo fare.

Sia che partecipi a un raduno invernale o estivo, porta qualcosa per coprirti la sera: Anche se fa caldo, la temperatura di notte cala e potrebbe esserci umidità per cui 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 obbligatorio, 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 farmaci abituali, somministrati dal tuo medico, per mal di testa, mal di stomaco etc... : 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 somministrano farmaci, né gli addetti al primo soccorso sono in grado di fare di più che offrire consigli medici generali.

Non rischiare di prendere un farmaco “qualsiasi” per una dimenticanza, che potrebbe avere effetti indesiderati sulla tua salute!

Giocando spesso all'aperto è chiaro che sono 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 e anche il gioco del tuo personaggio!

11 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 essa comporta.

Non devi però mai dimenticare che il fine 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 e 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: Per questa ragione, 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.

12 CENE IN 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.

Sono ufficiali quando sono autorizzate dai master, a patto che i master siano stati avvisati della cena e abbiano garantito la presenza di almeno uno di loro.

La presenza di un master è necessaria per garantire che non vengano commesse scorrettezze enormi o errori, per permettere agli organizzatori di sapere cosa è accaduto e per inserire eventuali trame.

Ricorda: Non sono possibili altri tipi di incontro tra personaggi appartenenti alla campagna di gioco di Bollaverdelive Numea.

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 e 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 (scambiare oggetti o informazioni segrete di gioco in quella sottile linea rossa che è il Fuori Gioco).

Ma... nello specifico? 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 nella storia di Numea, anche se lo staff non può garantire la sua presenza costante in ogni cena che viene organizzata per ogni gruppo.

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 e il luogo della cena, entro e non oltre una settimana dalla data scelta. Inoltre, sarà il referente con lo staff per qualsiasi altro tipo di problema e deve 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! E 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, a meno di 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 ed eventuali.
- 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, a partire dall'1 novembre 2012.
- E' permesso organizzare al massimo una sola cena di 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 lo stesso effettiva la cena in caso di assenza dello staff? Mandando 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.

13 GLI ALTRI TOMI DEL REGOLAMENTO

Per iniziare a giocare non è necessario 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 aiuta a leggere solo quello che ti è necessario.

Il Tomo II include la descrizione delle abilità più comuni e tutti gli incantesimi.

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 t'interessano.

Il Tomo III tratta della storia, delle razze, dei nobili e in generale dell'ambientazione del mondo di Numea.

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 a un nostro raduno.

Il Sito Internet, come avrai intuito leggendo questo Tomo, serve 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 come le Informazioni sul Raduno e specifiche per ogni Realtà ;

2) Gestire il personaggio: dalla home page del sito comodamente accessibile il proprio accesso a BVL MANAGER, il gestionale che permette di creare e modificare con semplicità e completezza i propri personaggi fantastici;

3) Conoscere la community: potrai 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, BVL MANAGER compreso: se rilevassi qualsiasi incongruenza ti preghiamo di avvisarci mandando una mail a info@bollaverdelive.it



Questo è il regolamento ufficiale dell'Associazione

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

Il regolamento è stato approvato dal consiglio direttivo e ha valore per ogni raduno di gioco a partire dal 1 Agosto 2015 sino a quando verrà approvata una successiva versione del regolamento.

Questa è la revisione denominata “Regolamento 3.2”

È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in alcun modo, facendo sempre riferimento a
ASD Bollaverdelive - Associazione 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