

# LE VELE SPEZZATE

LARP GROUP

## GUIDA DEL GIOCATORE 1.0

Benvenuto su Yortik, giocatore. Questa Guida ti aiuterà nella creazione del tuo Personaggio per rappresentare le sue caratteristiche e le sue abilità attraverso le modalità di gioco di **Intersessione (IS)** e **Dal vivo (Live)**.

### 1. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

#### 1.1 SCHEDA LIVE

Le Vele Spezzate Larp Group, nasce come gruppo per il gioco di ruolo dal vivo, sia indipendente che concertato in Eventi esterni, in particolar modo *Battle For Vilegis*. Da qui l'esigenza di un regolamento vicino e compatibile, che dia continuità al personaggio attraverso i vari eventi e che al contempo non estranei troppo il giocatore nelle occasioni di gioco di Intersessione attraverso canali di gioco vocale e teatro della mente preservandone una certa resa narrativa.

Per rendere la cosa più intuitiva possibile, pertanto, suggeriamo di iniziare da un'eventuale **Scheda di Gioco Live**. Questa, se già presente su Vilegis o in altre ambientazioni, avrà una certa "anzianità" (Punti Esperienza) che sarà mantenuta per quanto possibile consultandovi in fase di creazione con lo Staff.

Questa prima Scheda verrà utilizzata per gli eventi Live e fungerà anche da guida per le Intersessioni nelle modalità descritte più avanti.

Ogni **Nuovo Personaggio** inizia il gioco con **15 Punti Live**, che potrà spendere acquisendo abilità base (scritte in nero) soddisfacendone prima i Requisiti previsti se presenti.

Ogni **Personaggio Esperto** (importato da altra ambientazione) seleziona invece le omonime capacità già possedute della lista ove possibile, e consultando lo Staff quando non possibile per una conversione personalizzata e appropriata. Ogni Punto Esperienza non spesopresente nella stessa scheda viene convertito in altrettanti Punti Live.

Abilità Generiche	Requisito	C	X
Canalizzatore		2	
Costituzione		6	
Esaminare		3	
Essenza Adamantina	Canalizzatore	2	
Essenza Armonica	Canalizzatore	2	
Lingue Antiche		2	
Percezione Magica		1	
Tenacia		4	
Cercare		1	
Coraggio		4	
Costituzione Superiore	Costituzione	4	
Dinamismo		6	
Fuggitivo		4	
Interrogare	Diagnosi	4	
Nascondere		3	
Resilienza	Tenacia	2	
Scalare Palizzate		4	
Tempra		3	
Vigore		4	

Abilità Miste MS	Requisito	C	X
Ritualismo	M/P	3-7	
Abiuratore (x5)	M/P, Canalizzatore, Addestr. Mentale o Essenza Armonica o Essenza Adamantina	3	
Aura Rinforzata	M/P, 1 incantesimo contatore	4	
Controincantesimo	M/P, Canalizzatore	3	
Controincant. Superiore	M/P, Canalizzatore, Controincant.	3	
Saldo nella mente	M/P	2	
Tessitore dei Rituali	M/P, Ritualismo, Perc. Magica	4	

# LE VELE SPEZZATE

## LARP GROUP

Nome Giocatore:	
Nome Personaggio:	
Ciurma:	
Punti Spesi:	
Punti Rimanenti:	

Abilità Miste MST	Requisito	C	X
Addestramen. Mentale	M/P/T, Canalizzatore	2	
Canalizz. Rinforzata	M/P/T, Canalizzatore	1	
Concentrazione	M/P/T	2	
Incantatore da Battaglia	M/P/T, Canalizz., Arm. Leggere	1	
Incantatore da Guerra	M/P/T, Canalizz., Arm. Pesanti	4	
Maestro Ritualista	M/P/T, Ritualismo (7)	4	
Patronus del Fulcrum	M/P/T, Ritualismo	2	
Ritualismo Persistente	M/P/T, Ritualismo	3	
Ritualismo Rinforzato	M/P/T, Ritualismo	2	

Abilità di Combattimento	Requisito	C	X
Ambidestria		2	
Arma a due mani		2	
Arma a due mani a catena		2	
Arma a una mano		2	

Arma a una mano a catena		2	
Armature leggere		1	
Armature pesanti	Arm. Leggere	1	
Armature simulate	Arm. Pesanti	1	
Armi da assedio		5	
Armi a distanza		4	
Scudo		4	
Assassinare		7	
Bilanciamento	Arma a 1 mano, Ambidestria	3	
Combattente leggero	Arm. Leggere	4	
Corazzatura	Arm. Pesanti o Simulate	4	
Corazzatura Eccezionale	Corazzatura	1	
Corazzatura Superiore	Corazzatura Eccezionale	1	
Corrompere	Arma a 1 mano	4	
Dilaniare	Arma a 2 mani	4	
Falciare	Arma a 2 mani	4	
Ferire	Arma a 1 mano	4	
Frantumare	Arma a 2 mani	6	
Guastare	Arma a 2 mani	4	
Incassare	Scudo	4	
Incursores	Arma a 1 mano, Arm. Leggere	3	
Menomare	Arma a 1 mano	5	
Misericordia	Arma a 1 mano, o 2 mani	4	
Mutilare	Arma a 2 mani	5	
Recidere	Arma a 1 mano	4	
Respingere	Arma a 2 mani	5	
Sbilanciare	Arma a 2 mani	5	
Sopportare	Scudo	4	
Stordire	Arma a 1 mano	5	

Ogni abilità elenca un costo in **Punti Live (PL)**. Quando si ottiene un'abilità viene segnata con "X" dopo aver scalato i PL corrispondenti al costo.

Alcune Abilità hanno un costo variabile. In questo caso nella casella va indicato il totale di PL investiti nell'abilità.

Alcune Abilità sono ottenibili più volte [es: Abiuratore (x5)]. In questo caso troverete due caselle sovrapposte. Nella casella superiore segnerete una "X" se posseduta una sola volta, e nella casella sottostante segnerete il numero di volte che avete acquisito l'abilità se acquisita più volte. Se ad esempio avrò acquisito "Abiuratore" una sola volta, basterà segnare "X" nella casella superiore. Se l'avrò ottenuta 2 volte, segnerò i "2" nella casella sottostante.

## 1.2 SCHEDA INTERSESSIONE

Per rappresentare il tuo personaggio nella modalità Intersessione attraverso canali vocali e teatro della mente, come in ogni GdR che si rispetti si ha bisogno di poter figurare le sue capacità e le sue caratteristiche personali.

Alla creazione, ogni Nuovo Personaggio si troverà a dover assegnare due serie di punteggi. Distribuirà i Punteggi Passivi tra i tre Attributi Passivi (Tempra, Volontà e Riflessi), ed i Punteggi Attivi tra gli Attributi Attivi (Percezione, Ragione, Freddezza, Violenza, Carisma e Spirito).

**Punteggi Passivi: +0, +1, +2**

# LE VELE SPEZZATE

LARP GROUP

ATTRIBUTI PASSIVI	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
Tempra	Sopportare le Ferite	
Volontà	Forza e Coraggio	
Riflessi	Evitare il Danno	
ATTRIBUTI ATTIVI	DESCRIZIONE	PUNTEGGIO
Ragione	Investigare, Intuire e Creare	
Percezione	Osservare una Situazione	
Freddezza	Agire Sotto Pressione	
Violenza	Affrontare un Combattimento	
Carisma	Influenzare Qualcuno	
Spirito	Usare Magie, Preghiere, Cure Magiche	

FERITE		
CONDIZIONE ATTUALE	STATO	CONSEGUENZE
	Sano	
	Ferita Grave	-1 alle prove
	Ferita Grave	
	Ferita Grave	
	Ferita Grave	
	Ferita Critica	-1 alle prove
	Morto	

Nome Giocatore:	
Nome Personaggio:	
Ciurma:	
Punti Spesi:	
Punti Rimanenti:	

ARMI	MODIFICATORE
Disarmato	1
Arma ad una mano	2
Arma a due mani	3
Arma da fuoco standard	3 (Ignora 1 punto di armatura)

ARMATURE	MODIFICATORE
Leggere	1
Medie	2
Pesante	3

STABILITA'		
CONDIZIONE ATTUALE	STATO	CONSEGUENZE
	Calmò	-
	A Disagio	Stress Moderato
	Distratto	
	Scosso	Stress Grave: -1 a Forza e Coraggio
	Angosciato	
	Nevrotico	
	Ansioso	Stress Critico: -2 a Forza e Coraggio
	Irrazionale	
	Squilibrato	
	Distretto	Il GM esegue una Mossa

**Punteggi Attivi: +0, +1, +1, +2, +3, +4**

Ogni volta che il tuo Personaggio vorrà intentare una **Mossa**, tira 2d10 e aggiungi semplicemente il punteggio corrispondente dell'abilità chiave richiesta dalla **Mossa**.

Ogni caratteristica è legata ad almeno una **Mossa base**. Le **Mosse base** sono uguali per tutti e disponibili a tutti i giocatori, e seguono tutte la medesima struttura:

Risultato 16+: Massimo risultato ottenibile.

Risultato 11-15: Risultato parziale. A volte prevede un costo, una scelta minore, un piccolo "contraccolpo".

Risultato 10- : Fallimento o Risultato Minimo. Prevede spesso un forte contraccolpo, una grossa scelta, una scelta maggiore o attiva una **Mossa del Master**.

Le Abilità Live nella scheda di Intersessione hanno invece una codifica a parte, diventando così delle **Mosse Avanzate**.

[Le Abilità Live avranno presto un documento dedicato con la loro codifica. In attesa di ciò il GM gestisce in autonomia la loro interpretazione].

Le **Mosse Avanzate** possono seguire la struttura delle mosse base o alterare punteggi, aggiungere opzioni a Mosse già esistenti e così via.

In fase di Creazione o anche durante il corso delle varie Intersessioni e Live, è inoltre possibile ottenere dei **Perk**. I **Perk** sono a tutti gli effetti Mosse Avanzate che descrivono un'unicità o caratteristica intrinseca del Personaggio che non sia già codificata da un'Abilità o da Una Mossa preesistente. I **Perk** sono studiati ed assegnati unicamente dallo Staff preposto in momenti non predeterminati.

Esempio di Perk del Barone:

**Attitudine all'Orizzontale:** *La prima Ferita Critica che subisce la considera una Ferita Grave.*

## 2. AVANZAMENTO

### 2.1 RICOMPENSE

Ogni evento a cui si partecipa da diritto a delle ricompense in gioco.

I **Punti Live (PL)** vengono utilizzati per ottenere nuove **Abilità** o **Abilità Avanzate** sulla Scheda Live.

I **Punti Avanzamento (PA)** vengono utilizzati per migliorare gli Attributi della Scheda Intersessione e per ottenere determinate abilità inedite durante il gioco.

I **Punti Background (PB)** vengono utilizzati per perseguire progetti e obiettivi personali, che consentono di ottenere degli assets sfruttabili durante le intersessioni, come la creazione di determinati contatti o la costruzione di un Vascello.

[Questa particolare meccanica avrà presto una sua sezione dedicata].

Ogni Evento Live Interno da diritto ad 1 PL.

Ogni Intersessione da diritto ad 1 PA.

Alcune Intersessioni prestabilite danno inoltre diritto a 1 PB.

Ogni Punto Esperienza non speso ottenuto a *Battle for Vilegis*, viene convertito in altrettanti PL.

### 2.2 ABILITÀ AVANZATE E AVANZAMENTI

Le **Abilità Avanzate** sono le abilità indicate *in rosso* nella Scheda Live. Queste non sono accessibili in creazione (tranne in caso di Personaggio Esperto che già le ha acquisite altrove). A discrezione dello Staff, l'acquisizione di queste abilità deve essere giustificato in gioco [Addestramento, Insegnamento, Meditazione, Quest Personale, Evento Particolare, etc..].

Gli **Avanzamenti** sono gli incrementi ai punteggi della scheda Intersessione.  
Un **Avanzamento** in un Attributo ha un costo di: (Punteggio Attuale+1) PA

Puoi avere contemporaneamente un massimo di 2 punteggi al +6.  
Puoi avere contemporaneamente un massimo di 3 punteggi al +5.

Un Personaggio Esperto inoltre, in fase di creazione Scheda, ottiene **Avanzamenti Gratuiti** in base al totale dei Punti Esperienza della Scheda di *Battle for Vilegis* posseduti come da tabella:

20 PX o meno: 0 Avanzamenti Gratuiti

21 PX: 1 Avanzamento Gratuito

26 PX: 2 Avanzamenti Gratuiti

31 PX: 3 Avanzamenti Gratuiti

36 PX: 4 Avanzamenti Gratuiti

41 PX: 5 Avanzamenti Gratuiti

## 2.3 BACKGROUND

[WIP]