

Versione 2.0.2
di Umberto Pignatelli e Mauro Longo

*Il sistema generico per librigame Venture System è stato sviluppato
da Umberto Pignatelli e Mauro Longo per GG Studio.*

*©2016 Venture System and all related marks and logos are
trademarks of GG Studio. All Rights Reserved.*

LICENZA DI UTILIZZO E LOGO FAN

GG Studio, con il presente documento, rende disponibile il sistema *Venture System* per l'utilizzo *non commerciale* dello stesso in opere Fan.

Le condizioni di utilizzo sono le seguenti:

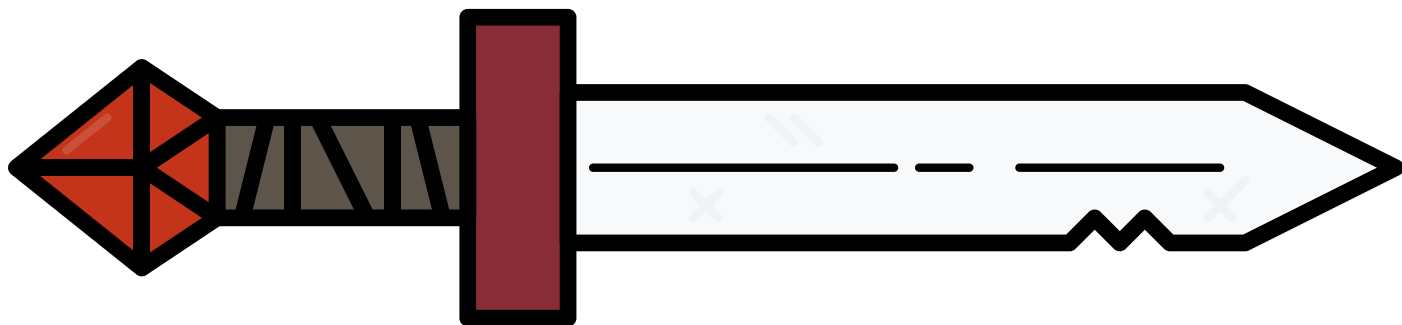
1. Il prodotto Fan dovrà riportare in copertina il Logo Fan del *Venture System* liberamente scaricabile dal sito GG Studio (www.ggstudio.eu).

2. Il prodotto Fan dovrà inserire il seguente disclaimer.

Venture System è stato sviluppato da Umberto Pignatelli e Mauro Longo per GG Studio.

Questo libro è un prodotto Fan, non collegato in alcun modo con GG Studio. ©2016 Venture System and all related marks and logos are trademarks of GG Studio. All Rights Reserved.

GG Studio si riserva, in qualsiasi momento, di revocare questa licenza.



ELEMENTI DI SISTEMA

PREMESSA SULLA NOMENCLATURA

Il sistema è volutamente generico e può essere plasmato su vari contesti e ambientazioni. Per tale motivo i nomi delle Caratteristiche e degli altri valori indicati in questo documento possono essere liberamente cambiati per adattarli al setting di gioco.

LUNGHEZZA DELLE AVVENTURE

Molti parametri del *Venture System* vanno bilanciati in funzione della lunghezza dell'avventura, espressa in paragrafi. Di seguito vengono presentate alcune divisioni generiche, per stimare l'ordine di grandezza del testo.

Lunghezza in Paragrafi	Avventura
100 o meno	Breve
101-250	Media
251+	Lunga

CARATTERISTICHE NUMERICHE

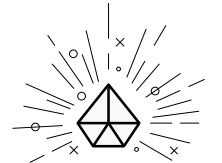
Il personaggio viene definito da un insieme di Caratteristiche numeriche da 1 a 10. Si consiglia di introdurne un numero variabile tra 2 e 6.

Ne *"Il Cavaliere della Porta"*, per esempio si è optato per tre Caratteristiche: Forza, Astuzia e Saggezza.

Il giocatore ha a sua disposizione un certo ammontare di punti da distribuire tra di esse.

Il totale di punti dipende dal numero di Caratteristiche. Solitamente 5-6 punti per Caratteristica sono un valore accettabile.

Quindi, con 3 Caratteristiche avremo un totale di 15-18 punti da distribuire, per ottenere rispettivamente un gioco più difficile o più facile.



NOTA DI DESIGN

Nel documento troverete varie note di questo tipo, dove si descrivono non tanto le regole, quanto le motivazioni e i modi di applicazioni delle stesse, maturate dall'esperienza pregressa. Leggetele attentamente!

ENERGIA E FATO

All'inizio dell'avventura, il personaggio ha un punteggio di Energia e uno di Fato. I due termini possono essere modificati, adattandoli al tema dell'ambientazione.

L'Energia iniziale viene calcolata in vari modi:

1) Se si usano 4 Caratteristiche o meno essa è data semplicemente dalla somma dei loro valori.

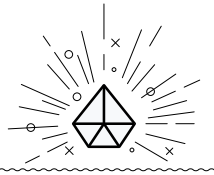
2) Se si impiegano 5+ Caratteristiche, considerate 20 Punti +2 per ciascuna Caratteristica aggiuntiva sopra le 4.

3) Un calcolo bilanciato basato sul numero delle Prove presenti nell'avventura.

L'Energia può scendere ma il suo valore massimo può salire solo in circostanze particolari, per esempio acquisendo oggetti, Trattati ecc...

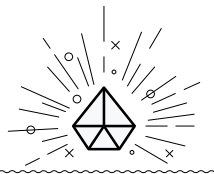
Quando l'Energia raggiunge lo zero, il personaggio è sconfitto (non è detto che sia morto) e l'avventura ha termine.

Nel gioco devono essere previsti modi per recuperarla, dipendenti dall'ambientazione.



NOTA DI DESIGN

L'Energia rappresenta sia una risorsa di gioco che il totale dei "Punti Ferita" del personaggio. È perfettamente lecito far perdere Energia durante il gioco, ma considerate che questa decisione è comunque molto punitiva.



NOTA DI DESIGN

Il Fato dovrebbe essere utilizzato nell'avventura come "ricompensa" per il raggiungimento di obiettivi importanti nella storia.

Il Fato è invece assegnato con un valore di partenza, solitamente 1 per un'avventura Corta, 2 per una Media, 3 per una Lunga.

Quando il Fato raggiunge lo zero non si ha alcuna conseguenza negativa per il personaggio e l'avventura prosegue normalmente.

Il Fato può salire liberamente nell'avventura, non ha limiti e, nel caso di una serie di libri, si conserva tra un'avventura e l'altra.

PROVE

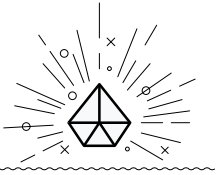
Il sistema di gioco si basa interamente sul concetto di Prova, ovvero un momento nella narrazione dove una delle Caratteristiche viene valutata. Le Prove vengono generalmente espresse con la seguente notazione: (CARATTERISTICA IN MAIUSCOLO, VALORE NUMERICO).

Esempio:

Ti trovi di fronte a una porta chiusa. Non puoi fare altro che cercare di sfondarla (FORZA 7).

Se hai successo, vai al xxx.

Se fallisci, vai al yyy.



NOTA DI DESIGN –

FAIL FORWARD:

Un elemento critico del Venture System è la gestione del fallimento. A differenza di altri sistemi dove il dado è l'elemento decisionale, qui è il giocatore stesso a decidere se il personaggio ha successo oppure no in un'azione, attuando una strategia di spesa o conservazione dell'Energia/Fato. Pertanto, cercate di utilizzare i fallimenti non come semplici blocchi della storia, ma come apertura e creazione di nuovi percorsi narrativi, in modo che il giocatore sia incoraggiato a scegliere quando effettivamente fallire o avere successo in una Prova. Inserite almeno 1/3 di fallimenti "interessanti" nella vostra storia.

Il giocatore semplicemente confronta il valore della Caratteristica con quello indicato (difficoltà): se è uguale o superiore, la Prova ha successo, altrimenti fallisce.

È possibile spendere Energia o Fato, aggiungendoli temporaneamente al valore della Caratteristica per superare la Prova, al seguente tasso di cambio:

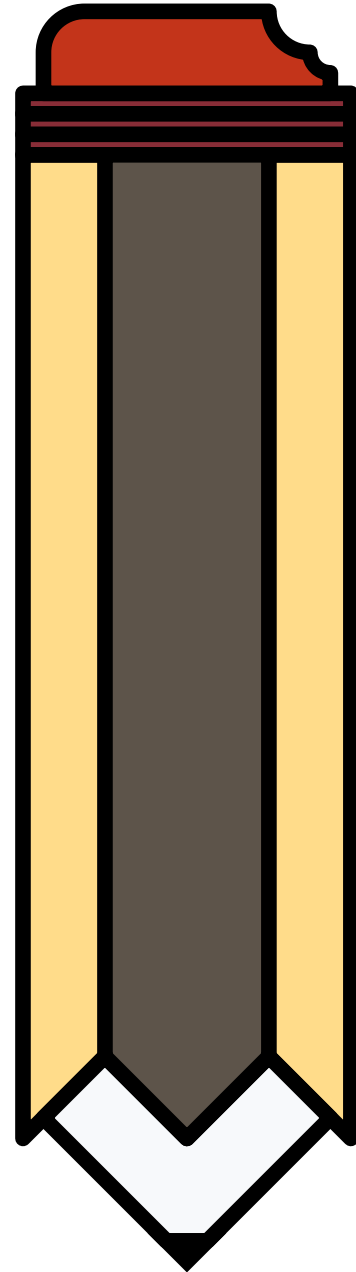
- 1 Energia: +1 alla Prova
- 1 Fato: +4 alla Prova

La spesa di Energia e Fato è cumulabile.

È sempre possibile decidere di fallire una Prova, anche se il punteggio di Caratteristica è pari o superiore alla sua difficoltà.

ELEMENTI AGGIUNTIVI

Potete aggiungere uno o alcuni di questi elementi al sistema, a seconda del grado di complessità di gioco che volete realizzare.



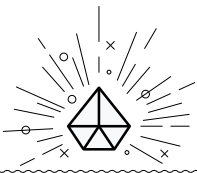
COMBATTIMENTO

Il combattimento è semplicemente un altro tipo di Prova, ma una in cui non è desiderabile perdere. Essere sconfitti in un combattimento implica il termine della storia (in gran parte dei casi, almeno). Nonostante di solito il combattimento sia basato su una caratteristica fisica, esso potrebbe essere effettuato utilizzando qualsiasi Caratteristica: per esempio, Saggezza per combattere uno Spettro.

Un tipico combattimento è il seguente.

Ti trovi di fronte un Gigante dei Ghiacci (FORZA 9), devi combatterlo.

Se hai successo, continua al xxx. Altrimenti la tua avventura termina qui.



NOTA DI DESIGN

È importante che il combattimento sia descritto in modo soddisfacente nel paragrafo di vittoria; ciò supplisce la gratificazione che in altri sistemi il giocatore ottiene con il tiro di dado.



NOTA DI DESIGN

Molte implementazioni del Venture System prevedono un sistema di armi.

INVENTARIO

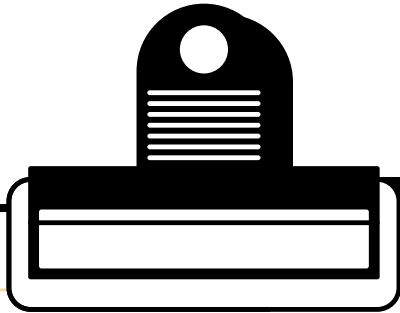
È possibile (e consigliato), l'uso di oggetti nell'avventura.

Tutti gli oggetti che vengono raccolti durante il gioco sono scritti in testo piano, ma con l'iniziale maiuscola, per esempio, Pendente Verde.

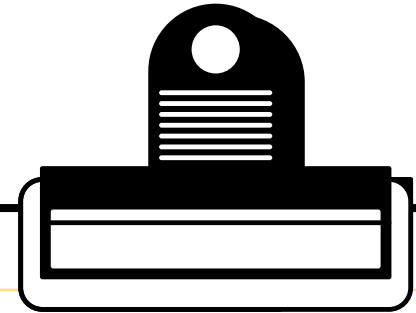
Le scelte possibili sono sostanzialmente due: inventario libero o inventario limitato.

Inventario Libero. Il giocatore può possedere un qualsiasi numero di oggetti, ma può utilizzare solo un'arma e un'armatura per volta.

Inventario Limitato. Il giocatore ha un numero di "slot" di equipaggiamento limitato. Solitamente sono 4 slot per avventure Brevi, fino a 8 per quelle Medie e fino a 12 per le Lunghe. Sussiste sempre il vincolo di impiegare una sola arma e una sola armatura per volta. Oggetti molto piccoli vengono considerati Note di Gioco.



ARMI E ARMATURE



Si presume che l'eroe stia affrontando il combattimento dotato di un'arma. Se è disarmato, subisce -2 alla caratteristica di riferimento.

Differenziare le Armi. Si sconsiglia di assegnare bonus di Caratteristica alle armi, perché questo provoca problemi di bilanciamento man mano che la storia prosegue. Sono invece caldegiate le interazioni con i Tratti, per esempio quelli che conferiscono bonus di Caratteristica con "tipi" di arma particolari. Al contrario, le armi dovrebbero avere un peso situazionale nella storia.

Esempio:

I Pugnali possono essere utilizzati in spazi angusti (altre armi no) e si possono lanciare.

Mazze e armi contundenti offrono un bonus (+2) contro scheletri e altri mostri "fragili".

Le Asce forniscono un bonus (+2) per distruggere oggetti.

Le Lance vengono utilizzate sia in mischia che a distanza.

E così via.

Armature. Per le armature il discorso è leggermente diverso. Esse dovrebbero aumentare, di poco, l'Energia massima. È possibile classificarle in tre tipologie.

Armatura	Bonus Energia	Nota
Leggera	+1	-
Media	+2	Occupa due posti nell'Inventario, causa malus (-2) in certe attività, per esempio Nuotare.
Pesante	+3	Occupa tre posti nell'Inventario, rende impossibile o mortale praticare certe attività, per esempio Nuotare.

TRATTI

I Tratti sono tutto quell'insieme di abilità, arti, capacità che specializzano il personaggio. Potete metterne quante desiderate, ma si consiglia un numero contenuto. Nel corso dell'avventura, DEVONO essere TUTTE utilizzate almeno UNA volta, ma sarebbe meglio molte di più.

Il design dei Tratti merita particolare attenzione. I Tratti NON devono essere meri bonus / penalità alle Caratteristiche, quanto capacità da sfruttare nel gioco o modificatori circostanziali, ovvero modificatori limitati ad ambiti specializzati.

I Tratti vanno indicati sempre in corsivo.

È da notare che i Tratti si possono anche acquisire in gioco e alcuni possono essere negativi.

Introdurre Tratti alla stregua di *Forte* (+2 alla Forza) o *Fortuna* (+1 Fato) non è buona prassi.



Esempi di Tratti

Tratto	Effetto
<i>Spadaccino</i>	Fornisce +1 alla Forza in combattimento, ma solo se si utilizzano spade.
<i>Vista dei Fantasmi</i>	Permette di "vedere" gli spettri, aprendo opzioni utili nel gioco.
<i>Colpo Magico</i>	Il personaggio scaglia un possente dardo magico. Potete utilizzare Saggezza+2 al posto di Forza in combattimento, ma solo tre volte nel corso dell'avventura.
<i>Ladro</i>	Sapete tutto su come scassinare una serratura, valutare il bottino, parlare lo slang dei ladri, ecc.
<i>Istruzione</i>	Avete accesso a un insieme di conoscenze particolari.
<i>Interfaccia Neurale</i>	Potete connettervi alla rete con un jack neurale, ma solo quando il testo lo permette.
<i>Paura dei Ragni</i>	Gli aracnidi vi terrorizzano, fuggite quando ne vedete uno!

NOTE DI GIOCO

Un buon sistema per inserire dei meccanismi di controllo nella storia sono le Note di Gioco, ovvero parole chiave guadagnate in certe circostanze capaci di far scattare eventi futuri. In base al grado di conoscenza che si vuole trasmettere al giocatore, le parole chiave avranno significati chiari o criptici.

Come per i Trattati, anche le Note di Gioco vengono indicate in corsivo.

Esempio:

Durante l'esplorazione di un castello, l'eroe uccide una guardia, che urla. Il testo indica di annotare la Nota di Gioco Amaranto.

In seguito, in un paragrafo chiave, si richiede di controllare se si è in possesso della Nota di Gioco Amaranto. Se così è, la guardia morta viene trovata e scatta l'allarme...

Piccoli Oggetti come Note di Gioco.

Le Note di Gioco vengono anche utilizzate, nel caso di inventari limitati, per segnare tutti gli oggetti così piccoli da non avere "peso" nell'inventario, e gli oggetti quest.

Gli oggetti quest sono elementi di gioco capaci di attivare dei percorsi narrativi alternativi: è sufficiente testare se il personaggio dell'avventura ne è in possesso oppure no.

