

# Venturer

A SIMPLE AND DYNAMIC ROLEPLAY SYSTEM





# MANUALE

**Venturer** è un sistema di regole per giochi di ruolo incentrato sull'utilizzo di soli dadi a sei facce (d6). L'obiettivo di **Venturer** è fornire ai giocatori un sistema leggero e intuitivo per preparare in poco tempo un personaggio giocante (PG) e inserirlo in avventure fantasy.

Per giocare a **Venturer** hai bisogno solo di qualche foglio di carta e dei dadi a sei facce.

## *IL PERSONAGGIO*

In **Venturer** i personaggi sono caratterizzati da quattro **tratti base**.

La **Forza** esprime la potenza e il vigore.

La **Destrezza** indica la rapidità e l'agilità.

La **Volontà** determina l'intelligenza e la capacità di giudizio.

La **Tempra** rappresenta la resistenza e la costituzione.

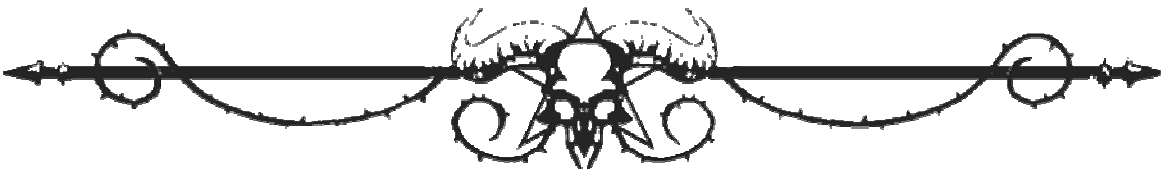
A questi tratti base si aggiungono poi dei tratti secondari detti **abilità**. Le abilità rappresentano la bravura del PG in particolari discipline; la scelta delle abilità da utilizzare è a discrezione del GM o su indicazione dei giocatori. Tra le abilità più comunemente utilizzate ci sono:

La **Percezione** indica la capacità di vista, udito e olfatto nell'ambiente circostante.

Il **Carisma** rappresenta l'attitudine a rapportarsi con altri personaggi.

La **Furtività** determina l'abilità nel nascondersi e la competenza in congegni e serrature.

L'**Ambidestria** rappresenta la bravura e l'agilità nell'utilizzo della mano secondaria.





## LE ABILITÀ E IL COMBATTIMENTO

Ogni volta che un giocatore intende usare un tratto o un'abilità oppure quando il GM lo richiede, il giocatore tira **2d6**; al risultato ottenuto aggiunge il valore del tratto o dell'abilità per stabilire se riesce nel suo intento (ad esempio un PG vuole tentare di ricevere un'informazione dall'oste; il GM richiederà una prova di **Carisma** a difficoltà 12, il giocatore tira i dadi e aggiunge il suo valore di Carisma; se il totale è pari o superiore a 12, il PG riuscirà a convincere l'oste a parlare, se è inferiore l'oste non risponderà al PG).

Quando i PG si imbattono in uno scontro con dei nemici le azioni verranno effettuate secondo uno schema preciso. Si consiglia di utilizzare una griglia su cui posizionare PG, nemici e oggetti dell'ambiente, ma in mancanza sarà il GM a gestire le azioni coerentemente con l'ambiente di combattimento.

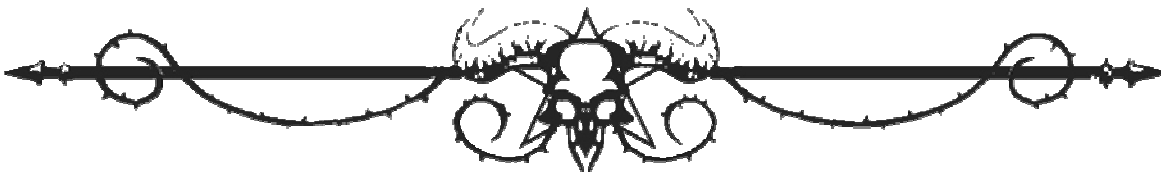
Il combattimento viene diviso in **round**, ogni round comprende le azioni di tutti i PG. Quando si inizia un combattimento, ogni PG tira **1d6** e aggiunge il valore di **Destrezza** per stabilire l'iniziativa; l'ordine di azione dei PG è decrescente. In caso di attacco a sorpresa o di imboscata gli attaccanti hanno a disposizione un round gratuito prima di stabilire l'iniziativa. Le azioni, seppur svolte in ordine di iniziativa, ai fini della narrazione si considerano quasi contemporanee.

Durante il combattimento ogni PG ha a disposizione **due azioni** per round. Il PG può scegliere tra *Attacco* e *Movimento*, in qualsiasi combinazione tra le due. In caso di doppio attacco, il PG effettua un *Attacco completo*; in caso di doppio movimento, il PG effettua uno *Scatto*. Ogni azione di movimento corrisponde a **4 quadretti** nella griglia. Il PG che durante il movimento arriva **in mischia** (cioè nei quadretti adiacenti all'avversario) deve fermarsi in quel quadretto.

Per attaccare un nemico bisogna essere in mischia. Nella griglia non esistono fronte e retro del PG, ma si possono effettuare delle manovre tattiche per avere dei vantaggi in combattimento che verranno spiegate successivamente.

È possibile, per alcuni PG, attaccare anche a distanza con un arco, una balestra o dei coltelli da lancio. La portata di un **tiro a distanza** corrisponde a 15 quadretti. Non è possibile colpire avversari dietro gli angoli, dietro copertura oppure quando la traiettoria passa attraverso un quadretto occupato da un alleato in mischia col nemico.

Il combattimento viene svolto confrontando i punteggi di **Attacco** e **Difesa** dei PG coinvolti; se l'*Attacco* supera la *Difesa* il colpo va a segno e la differenza fra questi valori rappresenta il **danno inflitto** e deve essere sottratto dal valore di salute del difensore. La salute di un PG corrisponde al **doppio del valore di Tempra** e rappresentano la forza vitale; **un PG a zero o meno** di salute sviene e può essere risvegliato solo curandolo. Se il valore negativo di salute supera quello di Tempra, il PG è morto.



## LE CLASSI

I personaggi vengono catalogati in sei grandi classi: il **Guerriero**, il **Distruttore**, l'**Assassino**, il **Ranger**, l'**Ammaestratore** e lo **Sciamano**. Esse rappresentano lo stile di combattimento preferito del personaggio, le sue peculiarità e le abilità in cui eccelle. Ogni classe ha dei valori iniziali nei vari tratti, delle tipologie di *Attacco* e di *Difesa* specifiche e una **capacità speciale**. La seguente tabella riassume gli stili di combattimento che verranno descritti nel dettaglio per ogni classe.

	<b>Attacco semplice</b>	<b>Attacco completo</b>	<b>Capacità speciale</b>	<b>Difesa</b>
<b>Guerriero</b>	Forza + <b>2d6</b>	Forza + <b>2d6</b> Forza + <b>1d6</b>	<i>Spinta con lo scudo</i>	Tempra + <b>2d6</b>
<b>Distruttore</b>	Forza + <b>3d6</b>	Forza + <b>3d6</b> Forza + <b>1d6</b>	<i>Duro a morire</i>	Tempra + <b>1d6</b>
<b>Assassino</b>	Destrezza + <b>2d6</b> Ambidestria + <b>1d6</b>	Destrezza + <b>2d6</b> Ambidestria + <b>1d6</b> Ambidestria + <b>1d6</b>	<i>Acrobazia in combattimento</i>	Destrezza + <b>1d6</b>
<b>Ranger</b>	Destrezza + <b>2d6</b>	Destrezza + <b>2d6</b> Destrezza + <b>1d6</b>	<i>Tiro preciso</i>	Destrezza + <b>1d6</b>
<b>Sciamano</b>	/	Incantesimo	<i>Energia magica concentrata</i>	Destrezza + <b>1d6</b>

### Guerriero

È un combattente tattico che sa attaccare e difendere. Grazie all'abile utilizzo di un'arma e di uno scudo può affrontare scontri lunghi e contro più avversari contemporaneamente. Il Guerriero ha diverse armi preferite, dalla classica spada all'ascia da battaglia, alla scimitarra, al martello da guerra. Utilizza grosse e pesanti armature ed è un elemento fondamentale in una compagnia di avventurieri.

Inizia con queste statistiche:

<i>Forza</i>	6	<i>Tempra</i>	5
<i>Destrezza</i>	4	<i>Carisma</i>	3
<i>Volontà</i>	3	<i>Ambidestria</i>	1

#### **Spinta con lo scudo**

Il Guerriero può convertire le azioni del suo round in un tentativo di spingere via l'avversario col proprio scudo. Tira *Forza+Ambidestria+2d6* contro *Forza/Destrezza+2d6*: se supera l'avversario, riesce a spingerlo indietro di un quadretto e di un altro quadretto ogni 3 tre punti di differenza nella prova, rimanendo in mischia con l'avversario.

### **Distruttore**

È un potente attaccante che può terminare in poco tempo uno scontro ma soffre i combattimenti prolungati. Il Distruttore predilige l'uso di armi di notevole grandezza, maneggiabili esclusivamente con entrambe le mani. Tra le armi classiche ci sono la spada bastarda, l'ascia bipenne, la mazza chiodata, la lancia. Per avere maggiore libertà nel maneggiare le sue pesanti armi è costretto a vestire solo armature leggere. Rappresenta la prima linea d'attacco di una compagnia di avventurieri.

Inizia con queste statistiche:

<i>Forza</i>	6	<i>Tempra</i>	6
<i>Destrezza</i>	4	<i>Percezione</i>	2
<i>Volontà</i>	4		

#### **Duro a morire**

Il Distruttore ha l'innata capacità di rimanere cosciente anche se viene gravemente ferito. Può continuare a combattere normalmente fino a quando i suoi punti ferita negativi raggiungono il punteggio di Tempra. Alla fine dello scontro gli effetti dei punti ferita negativi si applicano normalmente.

### **Assassino**

È un letale sicario che utilizza due armi per sferrare numerosi attacchi all'avversario. Ogni arma che possa essere maneggiata con destrezza la rende perfetta per l'Assassino, come il pugnale, la spada corta o dei semplici tirapugni; inoltre ha le competenze per creare e utilizzare i veleni. Per sfruttare a fondo la sua mobilità indossa armature leggere. L'Assassino è il miglior fiancheggiatore in una compagnia di avventurieri e aiuta il gruppo anche con le sue abilità furtive.

Inizia con queste statistiche:

<i>Forza</i>	3	<i>Tempra</i>	5
<i>Destrezza</i>	6	<i>Furtività</i>	2
<i>Volontà</i>	4	<i>Ambidestria</i>	2

#### **Acrobazia in combattimento**

L'Assassino può convertire le azioni del suo round in una manovra che sfrutta tutto il suo movimento e gli permette di arrivare alle spalle dell'avversario attraversando quadretti anche occupati o in mischia ed effettuare un attacco tirando *Ambidestria*+1d6.

### Ranger

È un tiratore a distanza che preferisce stare lontano dalla mischia e colpire da lontano i suoi avversari. Il Ranger può essere un arciere, un lanciatore di coltelli o preferire asce da lancio. Indossa sempre delle armature leggere per muoversi velocemente sul campo di battaglia e agisce da esploratore in una compagnia di avventurieri.

Inizia con queste statistiche:

<i>Forza</i>	4	<i>Tempra</i>	4
<i>Destrezza</i>	6	<i>Percezione</i>	3
<i>Volontà</i>	3	<i>Furtività</i>	2

#### Tiro preciso

Il Ranger può convertire le azioni del suo round fissando l'obiettivo per colpire i punti scoperti dell'avversario tirando *Destrezza*+3d6 senza limitazioni dal tiro a distanza.

### Sciamano

È uno studioso della magia, capace di sfruttare forze misteriose per attaccare gli avversari o aiutare i suoi alleati. Lo Sciamano sa trattare sostanze alchemiche, ha estese conoscenze del mondo nel quale vive e sa modellare l'energia magica in molteplici forme. Non può vestire armature di metallo poiché esse interferiscono con l'energia magica. Riveste un ruolo importante in una compagnia di avventurieri grazie alla sua versatilità.

Inizia con queste statistiche:

<i>Forza</i>	2	<i>Tempra</i>	4
<i>Destrezza</i>	4	<i>Carisma</i>	2
<i>Volontà</i>	6	<i>Magia</i>	4

#### Energia magica concentrata

Lo Sciamano può concentrare l'energia magica convertendo entrambe le azioni del suo round; l'incantesimo che verrà successivamente lanciato raddoppierà il valore di *Magia* senza aumentare il suo costo di **Mana**.

### ***L'energia magica e le sue forme***

Non esistono differenze tra le varie applicazioni dell'energia magica: può essere infatti modellata in incantesimi di cura, per indebolire un avversario, per creare illusioni magiche ed altro ancora.

Lo Sciamano, e in minor misura l'Ammaestratore, utilizzano un'esclusiva abilità per lanciare incantesimi, la **Magia**, che indica la maestria nel padroneggiare l'energia magica incanalandola attraverso un *focus* che può essere un bastone, uno scettro o, un anello.

È possibile lanciare un numero di incantesimi al giorno non superiore al valore di **Magia**, e per lanciarli bisogna spendere entrambe le azioni del round. Ogni incantesimo ha un costo di **Mana**, che rappresenta la capacità di impegno mentale che uno Sciamano o un Ammaestratore possono sostenere durante la giornata.

La riserva di Mana corrisponde al doppio del valore di **Volontà**, e può essere ripristinata solo dopo un certo tempo di riposo (tipicamente dopo aver dormito la notte); per farlo è necessario che lo Sciamano passi del tempo a ripassare il **libro degli incantesimi** (nel quale si potranno annotare altri incantesimi, oltre a quelli già conosciuti) e che l'Ammaestratore passi del tempo a prendersi cura degli animali del suo seguito (nutrirli e pulirli); lo Sciamano inoltre può utilizzare un cristallo, da incastonare nel suo *focus*, per accumularvi all'interno del **Mana** e servirsene durante le sue avventure senza limitazioni. È il GM a stabilire la capienza di Mana del cristallo, che in generale sarà maggiore quanto più la pietra è rara e preziosa.

### ***Incantesimi conosciuti e nuovi incantesimi***

Il GM, insieme al giocatore, può stilare una lista di incantesimi già inseriti nel libro di uno Sciamano (di seguito viene fornita una tabella di incantesimi basilari) e può apprendere nuovi incantesimi nel corso delle sue avventure da altri Sciamani, studiando libri di magia o ricopiandoli da altri libri degli incantesimi. Maturando esperienza e accrescendo l'abilità **Magia** lo Sciamano potrà modellare l'energia magica in nuove forme; è il GM a stabilire quando un nuovo incantesimo diventa disponibile per uno Sciamano. L'Ammaestratore può lanciare unicamente incantesimi di Cura, come già anticipato.

	<b>Descrizione</b>	<b>Distanza</b>	<b>Effetto</b>	<b>Mana</b>	<b>Durata</b>
<i>Cura</i>	L'energia magica viene infusa per curare le ferite	Tocco	<i>Cura Magia+1d6</i> PF al bersaglio	3	/
<i>Globo di energia</i>	Globo di energia magica scagliato verso un avversario	5 quadretti	<i>Magia+2d6</i> Viene considerato a tutti gli effetti come un tiro a distanza	4	/
<i>Demoralizzare</i>	L'energia magica rende scosso l'obiettivo	5 quadretti	<i>Magia+1d6</i> contro <i>Volontà+1d6 per resistere</i> -2 all' <i>Attacco</i> al bersaglio	5	1d6 round
<i>Illusione magica</i>	Appare un'immagine o un suono illusorio nel punto scelto	15 quadretti	<i>Magia+1d6</i> contro <i>Volontà+1d6</i> per resistere all'illusione	6	1d6 round





## *MANOVRE SPECIALI IN COMBATTIMENTO*

### *Caricare*

Un PG carica se durante uno *Scatto* può colpire un avversario che non sia già in mischia con un altro PG. L'attacco sarà calcolato come un attacco semplice.

### *Fiancheggiare*

Quando due PG alleati sono posizionati nella griglia ai lati opposti di un nemico, essi lo fiancheggiano. Un PG *fiancheggiato* subisce una penalità di -2 alla **Difesa** contro coloro che lo fiancheggiano. Non è possibile fiancheggiare con armi a distanza.

### *Colpo critico*

Ogni volta che ciascun dado tirato per l'**Attacco** dà come risultato 6, l'attacco è considerato *colpo critico* e raddoppia il risultato, se positivo, del danno inflitto; se negativo infligge comunque 1 punto di danno.

### *Immobilizzare*

Per immobilizzare un nemico il PG deve spendere entrambe le azioni del suo round. Deve tirare **Forza+2d6** contrapposta a **Forza/Destrezza+2d6** del difensore; se l'attaccante supera il totale del difensore, riesce a immobilizzarlo. Un personaggio *immobilizzato* subisce una penalità di -4 alla **Difesa** e non può compiere nessuna azione nel suo round tranne tentare di evadere dalla presa (**Forza/Destrezza+2d6** contrapposto a **Forza+2d6**).

### *Combattere sulla difensiva*


Un PG può decidere di convertire una o entrambe le azioni del suo turno per concentrarsi sulla difesa contro gli avversari. Per ogni azione convertita il PG guadagna un d6 aggiuntivo al suo valore di **Difesa** fino al suo prossimo turno.

### *Combattere a cavallo*

Un PG può combattere a cavallo ricevendo un bonus di +2 all'**Attacco** se adeguatamente provvisto di redini e sella; in caso contrario, all'inizio del proprio turno dovrà superare una prova di Destrezza a difficoltà 12 per evitare di perdere il controllo del cavallo per quel round. Il movimento a cavallo equivale al doppio del movimento normale. Il cavallo, se non protetto da bardature, ha un valore di **Difesa** pari a 8 e 10 PF.

### *Combattere senza armatura o con armi non preferite*

Può capitare che un PG debba combattere senza avere indosso l'armatura, senza armi o con un'arma non adatta al suo stile di combattimento. Un PG senza la sua armatura non aggiunge alcun d6 al suo valore di **Difesa**. Un PG senza armi o che usi un'arma non preferita non aggiunge alcun d6 al suo valore di **Attacco**.



## LA CRESCITA DEL PERSONAGGIO

È possibile migliorare il proprio PG utilizzando i **Punti Esperienza (XP)** che verranno guadagnati durante le avventure in diversi modi: abbattendo un gran numero di nemici, risolvendo con l'astuzia situazioni complicate o portando a termine una missione difficile.

Ogni volta che il PG trascorre un periodo di riposo, il giocatore può spendere degli XP per aumentare i valori dei tratti base e delle abilità; per aumentare di un punto il tratto scelto, il giocatore deve pagare in XP **la metà arrotondata per eccesso** del valore del tratto a cui desidera arrivare (ad esempio, un giocatore ha 9 XP accumulati e vuole aumentare la propria Forza da 12 a 13; il giocatore paga 7 punti esperienza, conservandone i restanti 2).

In linea generale una giornata di addestramento intensivo corrisponde a due XP spesi. È possibile ridurre i tempi di addestramento in vario modo: un Guerriero potrebbe allenarsi presso una caserma, un Ammaestratore potrebbe passare del tempo isolato in una foresta, uno Sciamano potrebbe studiare in una antica biblioteca, e così via.

È possibile che un giocatore voglia migliorare il proprio PG in abilità inusuali per la sua classe, ad esempio concedendo ad un Assassino qualche punto in Magia per permettergli di curarsi in caso di necessità. C'è bisogno, in questo caso, che il PG giustifichi l'interesse verso le arti magiche e che trovi uno o più Sciamani disposti a insegnarli i rudimenti della magia; inoltre dovrà spendere più tempo del dovuto per il suo addestramento atipico.

## EQUIPAGGIAMENTO E RICCHEZZA

L'equipaggiamento segue una regola generale: migliore è la fattura di un oggetto e più alto sarà il bonus che conferirà alle prove in cui verrà utilizzato. Nella tabella riassuntiva di *Attacco* e *Difesa* per classe sono state considerate armi e armature nella media; di seguito sono illustrate le loro più frequenti condizioni.

Condizione dell'arma/armatura	Modificatore	Descrizione
<i>Danneggiata/Arrugginita</i>	-4	Estremamente vecchia
<i>Scheggiata/Ammaccata</i>	-1	Usurata da frequenti utilizzi
<i>Normale</i>	0	Tenuta in buono stato
<i>Di buona fattura</i>	+1	Prodotta da un bravo artigiano
<i>Di pregevole fattura</i>	+2	Forgiata da un fabbro molto esperto
<i>Capolavoro d'artigianato</i>	+4	Costruita usando metalli rari

Il GM prima di iniziare l'avventura fornisce ai PG anche un equipaggiamento basilare che comprende un giaciglio di fortuna, torce, un otre e delle razioni da viaggio; inoltre i giocatori potranno richiedere anche degli oggetti coerenti col tipo di PG scelto, ad esempio una borsa con ampole e reagenti alchemici per lo Sciamano, o una cote per affilare per il Guerriero o il Distruttore.

Il GM fornirà ai PG anche un certo quantitativo di monete che possono essere in oro (*mo*) o in argento (*ma*); 10 monete d'argento equivalgono ad una moneta d'oro. Nella seguente tabella sono definiti i prezzi di alcuni tra i beni e i servizi più ordinari.

Oggetto/Servizio	Prezzo	Oggetto/Servizio	Prezzo
Arma generica ad una mano	20 mo	Corda	1 mo
Arma generica a due mani	40 mo	Fiala vuota	1 ma
Arma leggera generica	10 mo	Pergamena	2 ma
Arco	15 mo	Pennino e inchiostro	2 mo
Balestra	20 mo	Zaino da viaggio	3 mo
Set di 10 armi da lancio generiche	25 mo	Sacco di juta	1 ma
15 frecce o quadrelli	1 mo	Manette di ferro	8 mo
Cristallo, Ambra (4 Mana)	80 mo	Boccale di birra	1 ma
Cristallo, Acquamarina (6 Mana)	120 mo	Pasto in locanda media	5 ma
Cristallo, Zaffiro (10 Mana)	250 mo	Notte in locanda media	4 ma
Cristallo, Rubino (12 Mana)	350 mo	Cavallo	50 mo
Cristallo, Smeraldo (15 Mana)	500 mo	Stallaggio (al giorno)	2 ma
Cristallo, Diamante (25 Mana)	2000 mo	Mercenario (al giorno)	1 mo

