

Gumslingers

Sistema

Sistema di Risoluzione

Il sistema è un roll-over basato sulle Abilità. Ogni personaggio ha 6 abilità (vedi sotto).

Assegnare le Abilità

La base di abilità si traccia con l'incremento della dimensione del dado. Il punto di partenza per tutte le abilità è il d6.

In base alla scelta del personaggio, i punteggi base delle abilità possono cambiare. È possibile quindi che, ad esempio, un ottimo tiratore abbia un d8 od un d10 a mira, invece del solito d6. Allo stesso modo, è possibile che un bifolco parta con un d4 in parlantina.

$d4 \leftarrow d6 \rightarrow d8 \rightarrow d10 \rightarrow d12$

Punti Pistolero e Spinte

Ogni personaggio ha una pool di punti Pistolero. Questi possono essere usati per **spingere** il tiro, cioè aumentare la dimensione del dado di una taglia, seguendo la solita successione:

$d4 \rightarrow d6 \rightarrow d8 \rightarrow d10 \rightarrow d12$

Oltre al d12, ogni punto Pistolero diviene un +1. A partire da un d12 (anche se spinto) possono essere usati 4 punti per tirare un d20, privo di ogni modificatore. Oltre ai 4 punti, si torna ad aggiungere un modificatore di +1 al d20 per ogni punto pistolero speso.

È possibile raddoppiare l'effetto di una spinta (col consenso del GM) introducendo una complicazione.

Generalmente le CD sono:

- **Semplice:** 5+
- **Moderata:** 7+
- **Difficile:** 9+
- **Leggendaria:** 11+

È possibile che circostanze favorevoli conferiscano **vantaggi** o **svantaggi**.

Vantaggi e Svantaggi

Vantaggio: Aggiungi un dado di identica taglia a quello che deve essere tirato—dopo eventuali spinte—. Prendi il risultato più alto. Un vantaggio può essere convertito in un +1 fino a taglia d8, +2 fino a d12, e +4 a d20

Svantaggio: Aggiungi un dado di identica taglia a quello che deve essere tirato—dopo eventuali spinte—. Prendi il risultato più basso.

Come nella touchstone principale del sistema—Gumshoe—si presume che i personaggi siano **competenti**. Non sono necessari tiri per attività che qualunque avventore del vecchio West sarebbe stato in grado di fare. Inoltre, con l'alzarsi del livello dell'abilità, si alza anche questo baseline minimo di successo.

Fallimenti

Quando si fallisce un tiro, il GM presenta delle conseguenze a cui si può reagire a propria volta. La scelta nell'abilità con cui reagire dipende dalla situazione.

Esempio

Bob ha un d8 a mira e prova a colpire l'NPC Alice. Alice è una rapinatrice ricercata in 20 città, e quindi ha una CD leggendaria di 11. Sapendo ciò, Bob spende due punti Pistolero per spingere il suo tiro ad un d12. Per sua sfortuna, esce un 6. Alice a questo punto ha modo di sparargli addosso. Bob tira su accortezza per cercare un posto dove ripararsi per mitigare il danno. Tira con un d6 contro una CD semplice perchè sono in un saloon pieno di barili: è un 6, e quindi riesce a moderare i propri danni. Esce incolume dalla situazione, ma ora è messo all'angolo da Alice. Come procederà?

Bob potrebbe invece scegliere di reagire con la durezza. Prende eroicamente il proiettile nella spalla, tira il suo d10 in durezza contro una CD leggendaria di 11. Usa un punto gunslinger e riesce a superare la prova tirando un 11. Prima o poi dovrà fermarsi (ha pur sempre del piombo nella spalla), ma per ora non cede terreno.

È ragionevole per il GM di infliggere svantaggio a tiri di reazione che usano la stessa abilità che ha appena fallito (salvo circostanze particolari).

In una reazione è possibile compiere azioni rapide che conferiscono un vantaggio qualora presentino una complicazione.

Esempio 2

Alice sta fuggendo dalla polizia, quando vede un uomo riconoscerla dall'altro lato della strada. Gli si avvicina per convincerlo a non chiamare **la legge**, ma la sua parlantina non è in

giornata (ha tirato un 3). L'uomo ora scappa verso lo sceriffo. Alice reagisce usando nuovamente la sua parlantina, tirando però con svantaggio. Alice potrebbe annullare il suo svantaggio tirando fuori la pistola e puntandola contro l'uomo per spaventarla. Naturalmente, si trova in paese e ci sono persone attorno. Il gioco potrebbe non valere la candela.

Danni

Ci sono 5 livelli di danno:

- Incolume
- Ferito
- Gravemente Ferito
- Morente
- Morto

Quando si riceve danno, in base al risultato della risposta, si può passare da un grado all'altro.

Abilità

Le sei abilità sono:

- Mira
- Cavalcata
- Sopravvivenza
- Tempra/Durezza (capacità di “stringere i denti”. Determina ad esempio quanto si resiste al dolore)
- Accortezza (capacità di osservare, attivamente o passivamente, i propri dintorni. Abilità di tracciare)
- Parlantina

Creazione del Personaggio

Si hanno a propria disposizione 8 punti pistolero. Possono essere tenuti interamente (questo vuol dire che ad ogni riposo si avranno a disposizione 8 punti pistolero), o possono essere investiti in incrementi permanenti. I punti possono essere investiti solamente durante la creazione del personaggio, o tramite forti giustificazioni narrative (poichè i punti pistolero divengono una risorsa ricaricabile una volta che si inizia a giocare).

Investire i Punti Pistolero

Il costo di aumentare un'abilità in modo permanente è:

- 1 punto d6 → d8
- 2 punti d8 → d10

- 3 punti d10 → d12

È possibile abbassare un'abilità ad un d4 per poter guadagnare un punto pistolero.

Punti Rimanenti

I punti rimanenti formano il **limite di punti pistolero** del personaggio. Ci sono diversi modi per ricaricare i punti pistolero, ma non potranno mai superare il limite (a meno che non sia esplicitamente detto dall'effetto).

Recuperare i punti Pistolero

I punti Pistolero si ricaricano interamente dopo i riposi lunghi (es: notte intera). Possono anche essere recuperati parzialmente (1-2 punti) anche mangiando, bevendo o fumando. Perché si ricarichino mangiando, è necessario dedicarci del tempo. Per ogni punto ricaricato fumando o bevendo, si faccia un tiro semplice di abilità. Se fallisce, quell'abilità è abbassata di una taglia fino al prossimo riposo, pasto completo o per le prossime 24 ore (qualunque viene prima).

Archetipi

Sotto delle specie di classi che nulla sono se non combinazioni legali di quanto scritto sopra.

- **Pistolero**
- **Ranger** : Cavalli, pianure
- **Contrabbandiere** : “doganiere le giuro che non so come sia entrato nella mia borsa”
- **Sopravvissuto** : Dopo aver navigato una vita difficile, sceglie di affidarsi più all'esperienza che alle persone o al fato.

Le schede per questi si trovano in fondo al documento

Nome del Personaggio: _____

Archetipo: _____

Punti Pistolero: /

ABILITÀ

Mira:

Cavalcata:

Sopravvivenza:

Durezza:

Accortezza:

Parlantina:

CONDIZIONI

☐ Incolume

☐ Ferito

☐ Gravemente Ferito

☐ Morente

☐ Morto

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

Armi:

Altro Equipaggiamento:

Nome del Personaggio: _____

Archetipo:Pistolero

Punti Pistolero:6 / 6

ABILITÀ

Mira:

Cavalcata:

Sopravvivenza:

Durezza:

Accortezza:

Parlantina:

CONDIZIONI

☒ Incolume

☐ Ferito

☐ Gravemente Ferito

☐ Morente

☐ Morto

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

Armi:

Altro Equipaggiamento:

Nome del Personaggio: _____

Archetipo:Ranger

Punti Pistolero:5 / 5

ABILITÀ

Mira:

Cavalcata:

Sopravvivenza:

Durezza:

Accortezza:

Parlantina:

CONDIZIONI

☒ Incolume

☐ Ferito

☐ Gravemente Ferito

☐ Morente

☐ Morto

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

Armi:

Altro Equipaggiamento:

Nome del Personaggio: _____

Archetipo: Contrabbandiere

Punti Pistolero: 4 / 4

ABILITÀ

Mira:

Cavalcata:

Sopravvivenza:

Durezza:

Accortezza:

Parlantina:

CONDIZIONI

☒ Incolume

☐ Ferito

☐ Gravemente Ferito

☐ Morente

☐ Morto

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

Armi:

Altro Equipaggiamento:

Nome del Personaggio: _____

Archetipo:Sopravvissuto

Punti Pistolero:2 / 2

ABILITÀ

Mira:

Cavalcata:

Sopravvivenza:

Durezza:

Accortezza:

Parlantina:

CONDIZIONI

☒ Incolume

☐ Ferito

☐ Gravemente Ferito

☐ Morente

☐ Morto

NOTE

EQUIPAGGIAMENTO

Armi:

Altro Equipaggiamento: