

# Breve introduzione al sistema Gumshoe

Un sistema di gioco di ruolo snello pensato per scenari investigativi

Questo documento contiene solo alcuni degli elementi essenziali che rappresentano le colonne portanti del sistema di gioco Gumshoe. Non c'è pertanto alcuna pretesa di esaustività; l'intento è quello di permettere a chi si avvicina per la prima volta a questo sistema di poter affrontare la prima sessione di gioco in tempi rapidi.



Torre Nera APS

*Iscritta al Registro Unico Nazionale del Terzo Settore con atto n. 12967 del 05/07/2022*

*Iscritta al registro delle associazioni di promozione sociale della Provincia di Forlì-Cesena con atto n 96 del 30/10/2002*

*Sede legale: via Ravennana 166, 47122 Forlì (FC) - Italia - CF: 92074510402*

*This work is based on the GUMSHOE SRD (found at <https://www.pelgranepress.com/index.php/the-gumshoe-system-reference-document/>), a product of Pelgrane Press, developed, written, and edited by Robin D. Laws with additional material by Kenneth Hite, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).*

## La filosofia del sistema Gumshoe

---

Il sistema GUMSHOE è molto snello e poco affetto da alea se paragonato ai sistemi di gioco di ruolo più tradizionali. Il tiro di dado, in questo sistema, non è centrale e spesso non è nemmeno richiesto.

L'idea alla base del GUMSHOE è che i personaggi (anche detti investigatori) non debbano affidare l'esito della risoluzione dello scenario al tiro di un dado. Se possiedono certe abilità e indirizzano bene le loro indagini e i loro sforzi, riusciranno nei loro intenti automaticamente.

La bravura dei giocatori pertanto sta nell'intuire dove gli indizi possano essere dislocati e nel collegare tali indizi tra loro.

 Il sistema GUMSHOE utilizza il DADO A 6 FACCE 

## Le abilità

---

Quando un giocatore vuole compiere un'azione, il game master chiede tipicamente che il suo personaggio sostenga una **prova** su una determinata **abilità**.

In questo sistema le abilità sono divise in due grandi gruppi:

1. Abilità **Generiche**
2. Abilità **Investigative**

Ogni personaggio possiede, all'inizio dello svolgimento dello scenario, un determinato valore di alcune abilità.

I punti di ciascuna abilità possono diminuire durante lo svolgimento delle sessioni di gioco, come spiegato in seguito. Salvo che sia diversamente specificato, i punti abilità tornano al valore originario solo al termine dello scenario.

### Abilità generiche

Quando un personaggio deve effettuare una *prova* su un'abilità generica, **deve sempre effettuare un tiro di dado**.

Il game master definisce la **difficoltà** della *prova* assegnando un numero che varia solitamente tra 2 e 8. Se il numero è elevato, significa che la *prova* è più difficile. La *difficoltà* può essere resa nota ai giocatori o meno, in base alla volontà del game master.

Prima di tirare il dado, il giocatore può **spendere un certo numero di punti**, attingendo dal valore corrente che il personaggio riporta per quella abilità. Questi punti saranno aggiunti al tiro di dado e sottratti al valore corrente dell'abilità.

Una *prova* su abilità generica si intende superata se il risultato complessivo è pari o superiore alla *difficoltà*.

Se un'abilità generica è valorizzata a **zero**, quel personaggio può comunque tentare di superare *prove* su tale abilità, ma non potrà aggiungere punti. È facoltà del game master impedire a un personaggio di effettuare una *prova* su una abilità generica valorizzata a zero, qualora non lo ritenga opportuno.



### Esempio — prova su abilità generica

Per superare un ostacolo, il personaggio John deve effettuare una *prova* sull'abilità generica *fisico* con **difficoltà 5**.

John possiede 7 punti su tale abilità, e decide di spenderne 3. Tira il dado a sei facce, ottenendo il risultato 3. Complessivamente, John ottiene:

$$3 + 3 = 6 \geq 5 \rightarrow \text{prova superata.}$$

Dopo aver effettuato la *prova*, il valore dell'abilità *fisico* di John scende a 4.

### Abilità investigative 🔍

Quando un personaggio deve effettuare una *prova* su un'abilità investigativa, **non deve tirare dadi**.

Le abilità investigative hanno un valore che — in generale — è compreso tra 0 e 4.

Dopo aver effettuato la *prova*, il giocatore può **spendere uno o due punti**, attingendo dal valore corrente che il personaggio riporta per quella abilità, per provare ad ottenere maggiori informazioni o per ottenere le informazioni previste più rapidamente.

Una *prova* su abilità investigativa si intende automaticamente superata se il personaggio possiede quella abilità.

Se un'abilità investigativa è valorizzata a **zero**, quel personaggio può utilizzarla solo se, originariamente, l'abilità aveva un valore maggiore di zero ovvero se il valore dell'abilità si è azzerato in seguito ad un dispendio di punti.

### Esempio — prova su abilità investigativa

John sta valutando le condizioni mediche di un essere umano affetto da una grave forma virale. John decide di effettuare una *prova* sull'abilità investigativa *medicina*. Il game master gli svela la probabile natura dell'infezione.

John possiede 3 punti su tale abilità, e decide di spenderne 1. Il game master gli rivela anche l'origine dell'infezione. Spendendo un ulteriore punto, John apprende anche da quanti giorni il malato ha contratto il morbo.

- **0 punti:** successo base
- **1 punto:** successo migliorato
- **2 punti:** successo estremo

Dopo aver effettuato la *prova*, il valore dell'abilità *medicina* di John scende a 1.

Si noti che — salvo che lo richieda il game master — **deve essere il giocatore a esplicitare che intende effettuare una *prova* su una determinata abilità investigativa**, spiegando cosa cerca e dove intende concentrarsi. In pratica, le *prove* di questo tipo sono automaticamente superate, ma il personaggio deve indirizzare bene le sue azioni.

Il dispendio di punti aggiuntivi in una *prova* investigativa non garantisce il reperimento di ulteriori o migliori informazioni. I punti potrebbero quindi essere sprecati.



## Salute fisica

Da considerarsi abilità *generica*, la *salute fisica* è la caratteristica che misura la vitalità del personaggio. Durante il gioco, può calare quando il personaggio viene ferito o subisce traumi fisici di varia natura. A differenza delle altre abilità, **può scendere sotto lo zero**. In particolare:

Valore	Effetti
Tra 0 e -5	Il personaggio non può spendere punti nelle abilità investigative. Inoltre, tutte le prove che effettua hanno una difficoltà aumentata di un punto. Per ogni punto di <i>medicina</i> o <i>pronto soccorso</i> speso da un altro personaggio, il personaggio ferito recupera 2 punti di <i>salute fisica</i> .
Tra -6 e -11	Oltre a quanto indicato al punto precedente, il personaggio non può combattere e perde un ulteriore punto di <i>salute fisica</i> ogni mezz'ora. Per arrestare la perdita di punti, un altro personaggio deve spendere 2 punti di <i>medicina</i> o di <i>pronto soccorso</i> . Il personaggio è ferito gravemente e non può recuperare i punti di <i>salute fisica</i> finché non viene trattato in struttura ospedaliera.
-12 e oltre	Il personaggio muore.

Essendo anch'essa un'abilità, è possibile che il game master richieda di effettuare una *prova* su *salute fisica* (per esempio per resistere a forti ed improvvisi miasmi). Se il fallimento della *prova* comporta la perdita di alcuni punti, questi si sommano agli eventuali punti di *salute fisica* che il giocatore aveva deciso di spendere prima di lanciare il dado.

## Equilibrio psichico

Da considerarsi abilità *generica*, rappresenta la salute mentale del personaggio. Durante il gioco, può calare quando il personaggio viene sottoposto ad eventi traumatici. A differenza delle altre abilità, **può scendere sotto lo zero**. In particolare:

Valore	Effetti
Tra 0 e -5	Tutte le <i>prove</i> su abilità generiche hanno difficoltà aumentata di un punto. Le abilità investigative possono essere usate solo dopo aver superato una prova in <i>equilibrio psichico</i> avente come difficoltà il <i>valore assoluto</i> del valore corrente (ad esempio, se il personaggio ha <i>equilibrio psichico</i> -4, la difficoltà è 4).
Tra -6 e -11	Oltre a quanto indicato al punto precedente, il personaggio acquisisce un disturbo mentale permanente. Il valore originale di <i>equilibrio psichico</i> del personaggio è ridotto di un punto in modo permanente.
-12 e oltre	Il personaggio impazzisce per sempre, ed è da considerarsi inutilizzabile. Può effettuare un'ultima azione folle o auto-distruttiva.

Essendo anch'essa un'abilità, è possibile che il game master richieda di effettuare una *prova* su *equilibrio psichico* (per esempio in seguito a un terribile incubo). Se il fallimento della *prova* comporta la perdita di alcuni punti, questi si sommano agli eventuali punti di *equilibrio psichico* che il giocatore aveva deciso di spendere prima di lanciare il dado.



## Combattimento

---

Il combattimento si divide in *round*. In ogni round i personaggi e gli altri soggetti coinvolti possono effettuare un'azione.

L'iniziativa nell'azione spetta agli attaccanti. Se il criterio non è applicabile, agisce primo colui che ha il maggior valore nell'abilità utilizzata.

Per colpire un bersaglio è necessario effettuare una *prova* con la seguente *difficoltà*:

- **2:** se il bersaglio è inerme o totalmente indifeso;
- **3:** se il bersaglio ha abilità *fisico* con valore  $\leq 7$ ;
- **4:** se il bersaglio ha abilità *fisico* con valore  $\geq 8$ .

La *difficoltà* può essere modificata in base a svariati fattori stabiliti dal game master: visibilità del bersaglio, condizioni atmosferiche etc. In base al tipo di combattimento, l'attaccante potrà spendere punti dell'*abilità generica collegata*:

- **Lottare:** per combattimenti a mani nude o in arti marziali;
- **Uso armi bianche:** per combattimenti con impiego di armi bianche;
- **Uso armi da fuoco:** per combattimenti con impiego di armi da fuoco.

Se la *prova* è superata, si tira un dado per calcolare l'ammontare di danni inflitti all'avversario (cioè punti di *salute fisica* sottratti). Nel GUMSHOE, l'ammontare di danni inflitto segue uno schema piuttosto semplice:

Tipo di arma	Danno
Mani nude	1d6 - 2
Arma improvvisata (es. bastone)	1d6 - 1
Arma ordinaria (es. coltellaccio)	1d6
Arma potente (es. doppietta)	1d6 + 1

### Esempio — combattimento

John attacca Brian utilizzando un grosso fermacarte metallico preso dalla scrivania (*arma improvvisata*).

Il game master decide di basare il tiro sull'abilità *uso armi bianche*, dove John ha valore zero. Brian ha *fisico* 5, quindi la *prova* ha *difficoltà* 3.

John tira il dado per primo, in quanto attaccante. Non può aggiungere punti. Ottiene 5, quindi colpisce il bersaglio.

Tira per ferire e ottiene 2. Sottrae 1, trattandosi di arma improvvisata. Brian quindi sottrae un punto alla sua *salute fisica*. Ora può rispondere.

