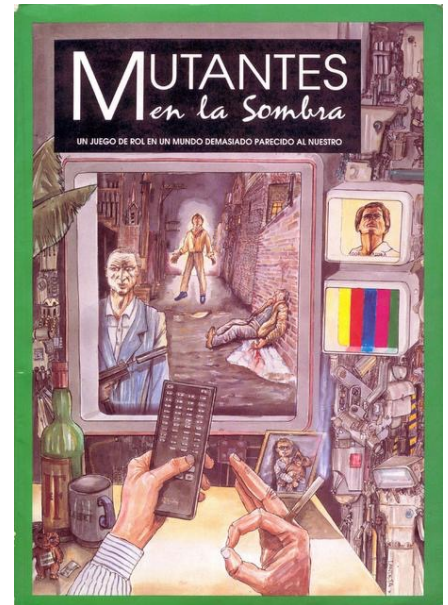


Como utilizar el sistema Gumshoe, en los antiguos juegos de los 90

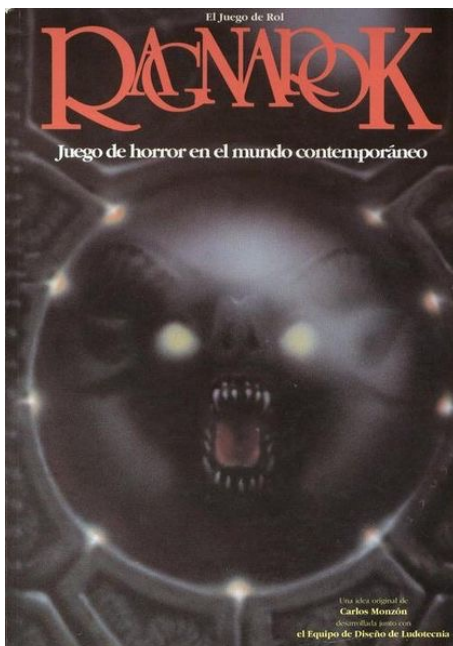
Autor: CiberPriest

Introducción.

Esta idea que aportó me pareció interesante de cara a juegos de los 90, tipo Mutantes en la Sombra, Ragnarok, Cthulhu, Aquelarre, etc., que usaban sistemas de lanzar dados para conseguir información en la investigación o para poder hacer alguna acción en el desarrollo de la aventura y se relaciona con las habilidades de la profesión del PJ.



Cuando volví al mundo del rol hace un año, conocí el sistema Gumshoe, y me pareció interesante y muy coherente con su ideario. Si un PJ es experto en algo, ¿por qué tiene que fallar en eso cuando lo utiliza de forma básica?. Este sistema permite asegurar que los PJ consigan toda la información necesaria para su investigación y si quieren mejorar las pistas solo tienen que gastar puntos de reserva de dicha habilidad.



Ante esta idea se me ocurrió cómo podríamos hacer algo parecido en los juegos antiguos, que en los años 90 jugábamos, como los juegos que arriba he nombrado.

Este es mi pequeño granito de arena para favorecer la investigación sin desechar las mecánicas clásicas de dichos juegos.

Como aplicar un símil al Gumshoe.

Cada profesión en los juegos tienen una serie de habilidades propias que diferencian claramente a un científico, de un agente secreto, de un arqueólogo o de cualquier otra profesión.

La idea sería que, cuando los jugadores crean sus PJ, en la hoja se indican las habilidades de su profesión. Dichas habilidades deberán tener alguna puntuación, como es normal, para que dicho PJ pertenezca a esa profesión.

Cuando en el desarrollo de la aventura se quiere usar una de las habilidades de la profesión, por el mero hecho de tener al menos 1 punto el uso de la habilidad es automático, y tiene una resolución positiva en la partida.

Por ejemplo, si un Hacker en Ragnarok tiene **3** en la **habilidad de Informática**, cuando la usa, no necesita tirar dados, en un primer momento, sino que automáticamente le funciona. Esto le dará una serie de soluciones básicas positivas.



Ahora bien, si quiere una soluciones mas profundas, más expertas, entonces será cuando deberá tirar los dados de su habilidad y podrá usar Puntos de Coraje, como indica el reglamento de Ragnarok, por ejemplo, antes de la tirada, para asegurarse una mejora cuantiosa de lo que busca hacer.

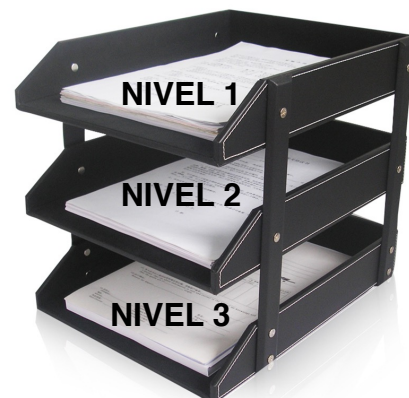
De esta manera, los jugadores, no se van a frustrar buscando algo, que se entiende que su profesión domina, pero por otro lado, tampoco se les da toda la información o las mejoras por el uso de su habilidad en la partida. Si desean una información más exhaustiva o una mejora mayor de sus habilidades profesionales, solo tiene que seguir las reglas del juego sobre tiradas y uso de puntos de coraje, puntos fate, o lo que el sistema permita usar.

Eso obliga al Máster a diferencia la información que va a dar a los jugadores en diferentes niveles:

Un **nivel 1** sería la información que van a encontrar siempre que tengan dicha habilidad.

Un **nivel 2** sería cuando tiene que realizar la tirada y si sale positiva se les da algo más de información o la habilidad usada tiene un efecto mayor.

Un **nivel 3** sería cuando se consigue un crítico, en cuyo caso el PJ encuentra algo que solo un profesional de alta categoría podría conseguir.



De esta manera no se rechaza el azar de los dados a la hora de conseguir información o un resultado positivo en las habilidades, porque buscando más datos los jugadores tirarán dados y sacarán más o menos información.

También por contra, si en la tirada saliese una pifia eso podría suponer para el jugador una merma en el resultado final, lo explico:



Nuestro Hacker que tiene 3 en **Informática**, al intentar entrar en la base de datos de la NSA consigue automáticamente hacerlo debido a sus habilidades. Consigue una información básica que le ayuda, pero necesita más datos. Indica al Máster que tira dados para intentar mejorar los resultados y suma 2 puntos de Coraje. Le puede salir 4 tiradas diferentes:

1. Se asigna una **dificultad 17** o más. Lanza el dado y **obtiene un 12**. Se suman 12 + 3 de habilidad + 2 de Coraje = 17 puntos. Con lo cual **lo consigue** y el Máster le permite encontrar más información (que sería de nivel 2)

2. Ante la **dificultad de 17** o más lanza el dado y **obtiene un 2**. Sumamos 2 + 3 de habilidad + 2 de coraje = 7 puntos de resultado. El Hacker **no consigue más información**. Tendría que volver a tirar y gastar puntos de coraje si quiere conseguirlo. Mientras le queden puntos de coraje podrá intentarlo. Pero también es cierto que el nivel de dificultad siguiente puede ser mayor debido a la alerta que crea con su fallo.

3. En el lanzamiento de dados el Hacker **obtiene un crítico**, con lo cual toda la información que puede recopilar, o todo resultado que pueda realizar con su habilidad sería perfecto y **le otorgaría un nivel 3 en el resultado**.

4. Como última posibilidad en su tirada **obtiene un 1, pifia**. El resultado de la suma no importa, pues ha sacado una pifia y el resultado implica que **no podrá volver a intentar mejorar los resultados ni conseguir más información porque se ha bloqueado**.

Como veis la idea es sencilla. Se respetan las normas de los juegos originales y simplemente se añade esta regla, que es aplicable a todo juego, complementando dichos reglamentos viejunos y creo que agilizando y facilitando las cosas a los jugadores.