



EL RASTRO DE CTHULHU

EL ENQUIRIDIÓN DE LA DILUCIDACIÓN

Un panfleto de útil análisis, consejos y añadidos
al libro de reglas de El Rastro de Cthulhu

EL ENQUIRIDIÓN DE LA DILUCIDACIÓN

ESCRITO POR
TONY WILLIAMS

TRADUCIDO POR
EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS

elguardiandelosarcanos.blogspot.com

EL RASTRO DE CTHULHU

El Enquiridión de la Dilucidación

Contenido

CONSEJOS PARA JUGADORES	3	<i>Electricidad</i> : Revelación	8	al aire libre	
Explicar el uso de	3	alienígena		CONSEJOS PARA	II
habilidades de investigación		<i>Escaramuza</i> : El viejo uno	8	GUARDIANES	
a los jugadores		dos		Descripción de los tipos de	II
Animar a los jugadores a no	3	<i>Explosivos</i> : Un último	8	pistas y modos de	
atesorar puntos de		cartucho		descubrimiento en	
Habilidad		<i>Hipnosis</i> : Mesmerismo	8	GUMSHOE	
Cómo obtienen pistas los	4	<i>Huida</i> : Desvanecimiento	8	¿Modo Activo o Pasivo?	12
jugadores con GUMSHOE		<i>Mecánica</i> : Dale un golpe	8	Juego inmersivo usando la	13
Ejemplo de estilos en el	4	<i>Monta</i> : Cabalga el pólipio	9	Matriz de Investigación del	
descubrimiento de pistas		volante		Guardián	
en el juego		<i>Ocultar</i> : Sentido de las	9	Regla opcional: Sin-Gasto en	14
Jugadores derrotando	5	trampas		Gastos de Investigación	
oponentes		<i>Pilotaje</i> : Siempre hay un	9	Solución de problemas en la	15
Ejemplo de enfrentamiento	5	aeroplano		investigación	
Dramatis Personae	5	<i>Preparación</i> : Planificar la	9	Nuevas recompensas para	16
La escena	5	expedición		los gastos de investigación	
Orden en el combate	5	<i>Primeros Auxilios</i> :	9	Conseguir un contacto de	16
Turno 1º	5	Matasanos		confianza	
Turno 2º	6	<i>Psicoanálisis</i> : Perspicacia	9	Readapta gastos de Puntos	16
Regla casera – Sin éxitos	7	<i>Seguir</i> : Dentro de tu	9	de Reserva	
garantizados en las tiradas		cabeza		Retrospectiva tangencial	17
Regla casera – Ponerle la	8	<i>Sentir el Peligro</i> : Reflejos	9	Evaluar Sinceridad versus	17
guinda a las habilidades		rápidos		Pistas Falsas	
<i>Armas</i> : Arma favorita	8	<i>Sigilo</i> : Quédate aquí	9	Así que... pistas falsas	18
<i>Armas de Fuego</i> : Nervios	8	Regla casera –	9	Miscelánea	19
de acero		Correspondencia como		Combate con daño cero	19
<i>Birlar</i> : Aquí hay uno al	8	habilidad		Gasto de reserva de	19
que robé antes		Corresponsales y Pistas	10	puntos por los adversarios	
<i>Conducción</i> : Conducción	8	Claves		FUENTES Y	20
bajo tiroteo		Gastando Correspondencia	10	RECONOCIMIENTOS	
<i>Disfraz</i> : Identidad	8	Corresponsales muertos	10		
alternativa		Regla casera – Senderismo	10		

Escrito por Tony Williams

Traducido por El Guardián de los Arcanos

elguardiandelosarcanos.blogspot.com

© 2007 Pelgrane Press Ltd. Todos los derechos reservados. Publicado de acuerdo con Chaosium, Inc.

El Rastro de Cthulu y Trail of Cthulhu son marcas registradas de Pelgrane Press Ltd.

La edición en español es © 2008 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

Ilustración de portada obra de Jérôme Huguenin. Todos los derechos reservados.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial

- CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



El Enquiridión de la Dilucidación

ENQUIRIDIÓN: PALABRA LATINA DERIVADA DEL GRIEGO *ENKHEIRIDION* QUE SIGNIFICA MANUAL Y FORMA PARTE DEL TÍTULO DE MUCHAS OBRAS NOTABLES EN LA HISTORIA DE LA LITERATURA ACADÉMICA O TEOLÓGICA.

CONSEJOS PARA JUGADORES

Explicar el uso de habilidades de investigación a los jugadores

Imagina que estás viendo la serie de televisión CSI – el equipo va a la escena de un crimen y encuentra un resto químico. Envían la muestra al laboratorio y el informe que les devuelven dice: “No sabemos lo que es”. Es el final del capítulo. Aparecen los créditos. Un episodio bastante aburrido.

En *El Rastro de Cthulhu* los investigadores disponen de habilidades de investigación para evitar que ocurra este bloqueo. Hay tres maneras de emplearlas; se aplican de la siguiente forma:

- Cuando los jugadores encuentran el resto químico, la primera cosa que pueden hacer es usar la habilidad de investigación *Química* para descubrir una pista y al ser, lo que GUMSHOE denomina, una **Pista Clave** no cuesta ningún punto de Química el obtenerla; los jugadores solo tienen que estar en el lugar preciso y tener la habilidad correcta (sin que necesariamente queden puntos disponibles de su reserva). Descubrirán que hay dos fábricas que trabajan con este producto. Lo que son dos importantes direcciones que los investigadores pueden

seguir – una o ambas permitirán a los jugadores avanzar en la aventura.

- Si los jugadores quieren más información sobre el resto químico, a eso se le llama una **Pista Suplementaria**. No les dice dónde o qué investigar a continuación, pero provee de una mejor idea de a lo que se enfrentan o indica las razones o motivaciones tras el misterio. Obtener **Pistas Suplementarias** casi siempre cuesta puntos. Así, en este ejemplo, si uno de los jugadores gasta 1 punto de *Química* descubrirán para qué se emplea el producto químico (quizá para fabricar bombas o drogas alucinógenas). Por 1 punto de *Química* gastado más, pueden obtener información sobre anteriores casos referidos a dicho producto. Gastando 1 punto de *Bajos Fondos* pueden descubrir qué criminales locales habitualmente lo emplean. En resumen, el segundo uso de las **Habilidades de Investigación** es la de conseguir **Pistas Suplementarias** gastando puntos.
- La tercera forma de usar las **Habilidades de Investigación** se llama **Beneficio**. Ésto no da una dirección a seguir ni información extra, pero también resulta útil. La adquisición de **Beneficios** se inicia por los mismos jugadores; un jugador describe lo que querría que ocurriera y ofrece gastar una cantidad de puntos de la habilidad relevante a cambio. El Guardián debería, con más frecuencia que no, acceder a la petición del jugador a menos que juzgue que ésta no es realista en relación con las restricciones del escenario. En el ejemplo de más arriba, los jugadores podrían gastar 1 punto de *Química* para usar sus credenciales y obtener un

puesto de trabajo en una de las fábricas o para saber de algún químico que, trabajando allí, pueda ser persuadido de fisgar para ellos. Quizá podrían gastar 1 punto para hacer un pedido del producto químico y realizar algunas pruebas, gastando 1 punto más para acelerar el proceso si tienen prisa. Los Guardianes deberían dar a los jugadores algo útil si están gastando puntos para obtener un **Beneficio** – no algo que sea soso o sin utilidad. Sin embargo, la negociación entre el Guardián y los jugadores puede resultar necesaria para ajustar el resultado del **Beneficio** y, así, no romper el balance o desnortar el escenario al dotar de una particularmente improbable o poderosa petición de **Beneficio**.

Animar a los jugadores a no atesorar puntos de Habilidad

Los personajes de los jugadores no se vuelven peores al ir gastando puntos. Las **Puntuaciones Iniciales de Habilidad** permanecen inalteradas mientras los puntos se gastan. El gasto de puntos es algo que los jugadores realizan a un nivel de ficción, no es algo que ocurra a los personajes en el universo del juego.

Si la puntuación inicial de un personaje en *Atletismo* es 8 siempre será mejor al realizar tareas físicas que un compañero con una puntuación inicial de *Atletismo* de 4. Al realizar una comparación en bruto, usa siempre las puntuaciones de habilidad inicial y no la reserva que reste.

Sin embargo, si el primer personaje ya ha gastado 4 puntos y su compañero ninguno, ambos tienen en este momento las mismas posi-

bilidades de realizar tareas basadas en *Atletismo* hasta la siguiente recuperación de reserva de puntos. Aunque el primer personaje ya tendrá algunas proezas atléticas conseguidas mientras que el segundo todavía no habrá demostrado nada en dicho campo.

Los personajes de los jugadores tienen X oportunidades de brillar por aventura, donde X es un número nada claro e impredecible, aunque a menos que los jugadores gasten puntos de la reserva la posibilidad de éxito y de tener momentos en la historia en que destacar con sus personajes disminuyen.

Cómo obtienen pistas los jugadores con GUMSHOE

Reunir pruebas es sencillo. Todo lo que los jugadores tienen que hacer es:

1. Estar en una escena donde se pueda obtener información relevante,
2. Disponer de la habilidad correcta para descubrir la pista, y
3. Decir al Guardián que la están empleando.

Siempre que hagan esas tres cosas, jamás fracasarán en obtener una necesaria pieza de información. Jamás depende de una tirada de dado. Si lo piden lo consiguen.

Al usar una habilidad el jugador puede especificar exactamente lo que quiere conseguir: p.e. "Uso *Química* para buscar plata en la muestra de sangre".

O el jugador puede centrarse en una búsqueda de información más general: p.e. "Uso *Recoger pruebas* para buscar en el callejón" o "Uso *Historia del Arte* para revisar el retrato"

O el jugador puede sugerir una especulación mucho más amplia: p.e. "Uso *Historia Oral* para encontrar a un respetado párroco en el pueblo al que le preocupen las desapariciones" (en este caso el jugador ha descubierto que el pueblo da refugio a un secuestrador sobrenatural, pero no quiere malgastar tiempo

roleando las entrevistas con distintos PNJs, tratando de leer la mente del Guardián, para averiguar con que específico PNJ debe interactuar para hacer avanzar la trama - o con quien no). Aquí, el Guardián ha planeado que sea el jefe de la policía local quien provea la pista; pero en este punto puede, tanto cambiar al PNJ que suministre la pista para que sea el párroco local, o usarlo como una oportunidad para introducir al jefe de la policía local en el juego; *Guardián*: "Antes de encontrar al párroco, un nervioso hombre gordo en uniforme sale de un coche patrulla y pide hablar contigo. Se muestra preocupado por la misteriosa nueva sociedad religiosa en el pueblo y desea que le ayudes."

Si alguna de las anteriores acciones sugeridas se corresponde con el descubrimiento de una pista en el escenario, el Guardián proveerá al jugador de la información de la misma sin que el jugador tenga que hacer nada más.

Ejemplo de estilos en el descubrimiento de pistas en el juego

Los jugadores están siguiendo un coche que ha sido robado a uno de sus compañeros en las calles de París. Rastreándolo hasta un garaje en Montreal, penetran cautamente:

Guardián: "Los cimientos de este garaje se ven extraños, no parecen seguir un patrón concreto."

Jugador: "Extraños, ¿eh? Me apoyo en mi conocimiento de *Arquitectura* para ver si puedo deducir algo por su estilo de construcción."

Guardián: "Por las características de las losas del suelo y la saliente línea de la erosionada piedra caliza a lo largo del extremo sur, sospechas que se asienta sobre los restos de una construcción medieval, posiblemente Románica, quizá del siglo XII."

El ejemplo anterior ilustra el estilo de adquisición de pistas que GUMSHOE denomina "Activo" debido a que es el jugador quien inicia el proceso al preguntar al Guardián si su habilidad *Arquitectura* puede decirle algo sobre la escena.

Inversamente, algunas pistas pueden resultar inmediatamente obvias al jugador nada más entrar en el escenario. A éstas se les denomina pistas "Pasivas" y son dadas por el Guardián sin necesidad de petición del jugador: p.e. *Guardián*: "Cuando te acercas al coche, a su lado, observas manchas de lo que parece ser sangre en el suelo."

Ten claro que "Activo" y "Pasivo" se refieren al modo de entrega de pistas en el juego. No hay que confundir estos términos con el tipo de pistas GUMSHOE p.e. Clave, con Gasto de Puntos, Búsqueda Simple, etc. que se refieren a la mecánica para la obtención de las mismas (qué habilidad se requiere y si hay que gastar puntos para obtenerlas). Los tipos de pistas (Clave, con Gasto de Puntos, etc.) pueden conseguirse tanto activa como pasivamente.

Las notas del escenario sugieren qué pistas son activas y cuáles pasivas, sin embargo el Guardián debería ajustarlas al juego dependiendo de cuánta ayuda requieran los jugadores. Cuando todo vaya sobre ruedas, debería sentarse y esperar que le soliciten las pistas pasivas. Pero cuando estén estancados debería dar voluntariamente lo que serían pistas activas.

Con jugadores novatos en el sistema GUMSHOE, cuando todos experimenten una carencia colectiva de ideas, el Guardián podría dar la pista del garaje anterior, de una manera pasiva, tal que así:

Guardián: "Los cimientos de este garaje se ven extraños, no parecen seguir un patrón concreto. ¿Quién tiene *Arquitectura*?"

Jugador: "Yo"

Guardián: "Por las características de las losas del suelo y la saliente línea de la erosionada piedra caliza a lo largo del extremo sur, sospechas que se asienta sobre los restos de una construcción medieval, posiblemente Románica, quizá del siglo XII."

Una variación del sistema pasivo de juego, para grupos que prefieran limitar las mecánicas para aumentar la inmersión, hace uso de la *Matriz de Investigadores para el Guardián* (pag. 234 del libro de reglas). La hoja

es un recordatorio de cada **Puntuación Inicial** y reserva en habilidades de los personajes y permite al Guardián suplir de pistas pasivas sin detenerse a preguntar a los jugadores quién dispone de tal o cuál habilidad. Teniendo que elegir entre diferentes jugadores que tiene la misma habilidad relacionada con la pista, el Guardián puede escoger al jugador que todavía no ha tenido la oportunidad de destacar, o al que tenga la mayor reserva disponible. **No obstante**, los personajes que están directamente presentes deberían tener siempre preferencia sobre aquellos que no lo están (o están presentes vía telefónica o por cualquier otro dispositivo remoto de comunicación).

El ejemplo del garaje se desarrollaría así en este estilo de juego:

Guardián: “Los cimientos de este garaje se ven extraños, no parecen seguir un patrón concreto.”

[Revisa su *Matriz de Investigadores para el Guardián* viendo que, de los personajes presentes en esta escena, Claude (interpretado por Bart) tiene la reserva de puntos actual más alta en *Arquitectura*]

Dirigiéndose a Bart directamente, dice: “Por las características de las losas del suelo y la saliente línea de la erosionada piedra caliza a lo largo del extremo sur, sospechas que se asienta sobre los restos de una construcción medieval, posiblemente Románica, quizá del siglo XII.”

El constante toma y daca entre los jugadores y el guardián en torno a la prestación de pistas variará en función, tanto de la situación en el escenario, como en la mesa de juego real. Normalmente, el Guardián debe dejar que los jugadores intenten asumir el liderazgo (es decir, activo), lubricando sutilmente el proceso según sea necesario (es decir, pasivo).

Jugadores derrotando oponentes

Un PNJ o criatura que alcanza los cero puntos en *Salud* ha sido derrotado. En términos de juego puede significar varias cosas. Normalmente significa muerte, pero podría ser inconsciencia, rendición o

cualquier otro estado de indefensión que el Guardián quiera.

Así que para representar cómo los jugadores inmovilizan a un demente, deben reducir su reserva de *Salud* hasta cero, momento en el que queda bajo control.

Si los jugadores hacen algo que narrativa/realísticamente les ayude en la derrota de su oponente, pero que el sistema de juego no contemple, entonces reduce por completo su reserva de puntos de *Salud* (incluso si las acciones de los jugadores no provocan reducción de puntos de la reserva de Salud, en cuanto a sistema de juego *per se*).

Ejemplo de enfrentamiento

Cómo manejar un enfrentamiento entre tres personajes jugadores con armas y un gul. Quién actúa primero y el resto del enfrentamiento turno por turno.

Un solitario gul no aguantará mucho contra tres aventureros, pero puede llevarse a uno por delante. Asúmimos reglas Pulp más que Puristas.

Las referencias a páginas son al libro de reglas de *El Rastro de Cthulhu*.

Dramatis Personae

El impetuoso **Tag Hunter** (llevado por Tina)

Salud 13, *Armas de fuego* 10, *Armas* 8, *Escaramuza* 2 [Sin reserva en *Primeros Auxilios*]

Armas: Remington M32 escopeta de dos cañones +1 (+2 a bocajarro, +1 con disparo simultáneo de ambos cañones); machete +0

Umbral de golpe: 4 (el *Atletismo* de Tag es 8 o mayor, ver página 61)

La vigorosa **Anabelle Swift** (llevada por Andrew)

Salud 10, *Armas de fuego* 8, *Armas* 4, *Escaramuza* 6 [Sin reserva en *Primeros Auxilios*]

Armas: Revólveres gemelos Colt +0 (pueden usarse simultáneamente con reglas Pulp si la puntuación de *Armas de fuego* es 5 o mayor, ver página 42); alfiler de sombrero -1

Umbral de golpe: 3

El tísico **profesor Oberon Lankwiler** (llevado por Larry)

Salud 5, [Sin reserva en *Armas de fuego*], [Sin reserva en *Armas*], *Escaramuza* 4, *Primeros Auxilios* 1

Armas: Revólver Webley +0

Umbral de golpe: 3

El Gul (llevado por el Guardián)

Salud 7, [Sin reserva en *Armas de fuego*], [Sin reserva en *Armas*], *Escaramuza* 9

Armas: 2 garras +1 y mordisco +0 (si dos ataques de mordisco seguidos tienen éxito significa que lo ha enganchado provocando doble daño, pag. 134)

Protección: Armas de fuego y proyectiles solo le hacen la mitad de daño.

Umbral de golpe: 4 (5 en el subsuelo)

La escena

Los investigadores exploran cautamente un túnel que discurre bajo el cementerio municipal de Arkham. Cuando perturban a un Gul que está succionando la médula de algunos huesos astillados, oculto parcialmente detrás de una losa de piedra.

Deben hacer una prueba de 4 puntos de *Estabilidad* al ver al Gul (ver una criatura sobrenatural de cerca). Tras la prueba de *Estabilidad* llega el combate:

Orden en el combate

El orden de actuación se determina al comienzo del combate, solo una vez, de acuerdo con la **Puntuación Inicial de Habilidad** en su método escogido de combate (cambio de regla oficial con respecto a las publicadas en el libro de reglas de *El Rastro de Cthulhu*). Esto nos da:

1. Tag (10 - *Armas de fuego*)
2. Gul (9 - *Escaramuza*)
3. Anabelle (4 - *Armas*)
4. Profesor (No tiene reserva de *Armas de fuego* así que decide qué hacer sobre la marcha, decide “disparar al Gul”)

Turno 1º

Tag dispara al Gul con ambos cañones a bocajarro.

Tiene cobertura parcial, que supone un modificador +0 al **Umbral de golpe** solo contra ataques de *Armas de fuego* (ver pag. 64) por lo que el Gul tiene un **Umbral de golpe** total de 5 (está en el subsuelo). Tina gasta cuatro puntos de la habilidad de Tag, *Armas de fuego*, para asegurar el impacto. Saca 2 en el daño, +4 por la escopeta de dos cañones disparada a bocajarro pero el 6 se reduce a 3 debido a la regla de protección del Gul de mitad de daño de armas de fuego.

La *Salud* del Gul cae a (7-3) 4.

A Tag le quedan (10-4) 6 puntos en *Armas de fuego*.

El Gul se lanza contra Tag, realizando tres ataques consecutivos.

El Guardián emplea 2 puntos de *Escaramuza* en el primer ataque de garras donde saca un 3 que convierte en 5, suficiente para superar el **Umbral de golpe** de Tag de 4. El Guardián logra un 3 en el daño que pasa a ser 4 por el bono de +1 por las garras.

Tag tiene ahora (13-4) 9 en *Salud*.

El Guardián gasta otros 2 puntos de *Escaramuza* en el segundo ataque de garras, sacando un 5, otro impacto con éxito y consiguiendo un 4 en el daño que se eleva a 5 por el bono de las garras.

La *Salud* de Tag es ahora (9-5) 4.

Ahora toca un mordisco. Con un gasto de 2 puntos de *Escaramuza* logra impactar gracias a un 2 en la tirada, sacando 5 en el daño que no se modifica esta vez por el mordisco.

La *Salud* de Tag pasa ahora a (4-5) -1, Dañado (pag. 63). En teoría, Tag debería hacer una tirada de Consciencia pero al ser la dificultad de 1 es un éxito automático.

La *Escaramuza* del Gul se queda en (9-6) 3

Anabelle quiere distraer a la criatura de su festín, así que le clava su alfiler, empleando toda su reserva de 4 puntos en *Armas* para asegurar

el impacto contra el **Umbral de golpe** de 5 del Gul. Obtiene un 2 en el daño causando un punto de daño debido al modificador de -1 del alfiler (puedes no hacer daño en absoluto con armas menores o puños).

El Gul ahora le quedan (4-1) 3 puntos de reserva de *Salud*.

A Anabelle no le quedan más puntos en *Armas* pero todavía no ha gastado ninguno de *Armas de fuego*.

El profesor cierra los ojos y aprieta el gatillo de su poco familiar Webley. No tiene reserva de puntos en *Armas de fuego* (ver cuadro de texto lateral en pag. 60) y, desafortunadamente, saca un 1. El Guardián decide que se dispara en el pie. Saca un 3 para el daño pero se reduce en -2 dado su desconocimiento con las armas de fuego para un total de daño de 1.

Al profesor le quedan (5-1) 4 puntos de *Salud*.

Turno 2º

Tag pelea frenéticamente con el Gul, tratando de alejar sus afilados colmillos de su cara. Eso es *Escaramuza*. Emplea sus 2 puntos de *Escaramuza* restantes en la tirada. La dificultad será el **Umbral de golpe** del Gul (5) aumentado en 1 debido a que Tag está Dañado (pag. 63). Necesita un 6. Pero consigue un 2 que sumado a los 2 puntos gastados de *Escaramuza* da un 4, lo que no es suficiente. La cosa no pinta bien para Tag.

El Guardián decide gastar 2 puntos de *Escaramuza* en el ataque de garra del Gul para acabar con Tag. Saca un 1 para un total de 3. Insuficiente contra el **Umbral de golpe** de 4 de Tag.

Gasta 0 puntos de *Escaramuza* en el siguiente ataque de garras y vuelve a sacar un 1, otro fallo, quizá Tag sobreviva después de todo.

El Guardián emplea el último punto de *Escaramuza* del Gul en su ataque de mordisco, obteniendo un 6. Y al

ser el segundo ataque con éxito de mordisco hace doble daño (ver pag. 134). El Guardián saca un 3 para un total de 6.

La *Salud* de Tag cae a (-1-6) -7. Está Gravemente herido (pag. 63) y debe hacer otra tirada de Consciencia. Para tener alguna oportunidad de superarla, Tina, debería gastar al menos un punto de *Salud*, e incluso así debería obtener un 6. Decide no hacerlo, por lo que Tag automáticamente falla la tirada y cae en un piadoso olvido. Está Gravemente herido y requiere de *Primeros auxilios* para estabilizar sus heridas y, si sobrevive, hospitalización para recuperarse.

Anabelle opta por disparar ambas pistolas contra la criatura (regla Pulp pag. 40). Debe gastar un punto de *Armas de fuego* para poder hacerlo. Emplea 3 puntos más en cada tirada (como son simultáneas Andrew necesita decidirlo antes de tirar los dos dados) que supone un gasto total de *Armas de fuego* de 7, saca un 6 y un 2 con lo que los dos disparos logran impactar contra el **Umbral de golpe** de 5 del Gul. Saca un 3 y un 1 para el daño de cada disparo. Cada disparo es independiente y por lo tanto cada uno será reducido a la mitad, entonces se añadirán para un resultado total de (2+1) 3 de daño.

Al Gul solo le quedan 3 puntos de *Salud*, así que cae (3-3 = 0 *Salud* = derrotado).

A Anabelle solo le resta (8-7) 1 punto de *Armas de fuego*. Afortunadamente nada desagradable más parece esperarles abajo.

Larry opta porque su profesor trate de estabilizar a Tag. Debe lograr tener éxito en una tirada de *Primeros auxilios* contra una dificultad de 3 (cambio de regla oficial frente a la publicada en el libro de reglas de *El Rastro de Cthulhu*). El profesor solo dispone de 1 punto en su reserva de *Primeros auxilios* para

EL RASTRO DE CTHULHU

El Enquiridión de la Dilucidación

gastar, por lo que Larry debe conseguir un resultado de 2 o más en su tirada. ¿Lo logrará?

Si los investigadores logran estabilizar a Tag y sacarlo fuera de la cripta necesitará de 7 días en el hospital para recuperarse (pag. 63).

Regla casera - Sin éxitos garantizados en las tiradas

Algunos Guardianes y jugadores pueden preferir la emoción de la posibilidad de un fallo en los controles, incluso cuando han gastado suficientes puntos como para asegurar el éxito. Puede adoptarse cualquiera de las siguientes reglas en dicho caso:

Versión 1

Incluso si se gastan los suficientes puntos para asegurar el éxito auto-

mático de un control (p.e. gastar 4 puntos en una prueba con dificultad 5) sacar un 1 en el dado puede seguir siendo un fallo.

Cuando ésto ocurra lanza un segundo d6; un resultado de 1 o 2 será un fallo (estadísticamente es menos de un 6% de las veces) 3 o más es, en efecto, un éxito.

Un fallo, sin embargo, devuelve todos o la mitad de los puntos gastados al jugador; divide el número de puntos gastados por el resultado del segundo dado (redondea hacia arriba o hacia abajo a discreción del Guardián) y premia al jugador con la vuelta de esos puntos a modo de compensación.

Versión 2

Solo los dos primeros puntos gastados suponen un bono a la tirada de dado; si se gastan más puntos se permite al jugador tirar

un dado extra por cada punto gastado más allá de los dos primeros. (p.e. gastar 4 puntos concede un +2 al control y el jugador lanzará 2 dados extra junto con el dado habitual)

El número más alto de los obtenidos en los múltiples dados se usa para calcular el resultado (añadiendo +2 puntos gastados de la reserva y aplicando cualquier bonificación o penalización relevante).

Este método solo asegura el éxito para dificultades de 3 o inferiores; pruebas más complicadas tienen más y más oportunidades de fallo. Las siguientes tablas muestran las posibilidades de éxito de este método propuesto frente al método habitual GUMSHOE:

PUNTOS GASTADOS	DIFICULTAD DE LA PRUEBA							
	2	3	4	5	6	7	8	
0	83.333%	66.667%	50.000%	33.333%	16.667%	0.000%	0.000%	Porcentaje de éxito (Método habitual GUMSHOE)
1	100.000%	83.333%	66.667%	50.000%	33.333%	16.667%	0.000%	
2	100.000%	100.000%	83.333%	66.667%	50.000%	33.333%	16.667%	
3	100.000%	100.000%	100.000%	83.333%	66.667%	50.000%	33.333%	
4	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	83.333%	66.667%	50.000%	
5	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	83.333%	66.667%	
6	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	83.333%	
7	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	100.000%	

PUNTOS GASTADOS	DIFICULTAD DE LA PRUEBA							
	2	3	4	5	6	7	8	
0	83.333%	66.667%	50.000%	33.333%	16.667%	0.000%	0.000%	Porcentaje de éxito (Nuevo método propuesto)
1	100.000%	83.333%	66.667%	50.000%	33.333%	16.667%	0.000%	
2	100.000%	100.000%	83.333%	66.667%	50.000%	33.333%	16.667%	
3	100.000%	100.000%	97.222%	88.889%	75.000%	55.556%	30.556%	
4	100.000%	100.000%	99.537%	96.296%	87.500%	70.370%	42.130%	
5	100.000%	100.000%	99.923%	98.765%	93.750%	80.247%	51.775%	
6	100.000%	100.000%	99.987%	99.588%	96.875%	86.831%	59.812%	
7	100.000%	100.000%	99.998%	99.863%	98.438%	91.221%	66.510%	

Regla casera - Ponerle la guinda a las habilidades

En los juegos GUMSHOE hay un beneficio por tener una puntuación en *Atletismo* de 8 o superior - tu Umbral de golpe aumenta en 1. *Night's Black Agents* extiende esto a todas las Habilidades Generales, así que si gastas los suficientes puntos de construcción en una habilidad para tener una puntuación de 8 o superior, le pones la guinda - una especialización que muestra tu maestría en ese campo.

Armas: Arma favorita

Elige tu arma cuerpo a cuerpo favorita. Sacas fuerza y coraje de su peso familiar en tu mano. Una vez por aventura, puedes ganar 4 puntos de *Estabilidad* por blandir tu arma. Con tu espada a la mano, no hay nada que no puedas enfrentar.

Armas de Fuego: Nervios de acero

La dificultad de los controles para *Armas de Fuego* no se ven afectados por estar Conmocionado.

Birlar: Aquí hay uno al que robé antes

Con una puntuación de 8 o más en *Birlar*, una vez por investigación, puedes declarar que robaste algo de manera retroactiva en una escena previa. ¿Tienes que entrar en el cobertizo de la mansión para escapar de un Shoggoth desbocado? Bueno, pues resulta que hurgaste con anterioridad en los bolsillos del jardinero y aquí está la llave que necesitas. Aún con todo necesitas tener éxito en la tirada de *Birlar* para conseguir aquello que pretendes producir de manera inesperada.

Conducción: Conducción bajo tiroteo

Eres hábil en facilitar la puntería de tus pasajeros cuando están disparando por la ventana. Puedes transferir 4 puntos de tu reserva de *Conducción* a la reserva de *Armas de fuego* de éstos al comienzo de una persecución de coches. Los puntos que no se usen se pierden al final de la persecución.

Disfraz: Identidad alternativa

Has construido otra vida completa con amigos, posesiones, documentos - incluso con un hogar y familia posiblemente. Esta persona alternativa debe tener una puntuación de *Crédito* inferior que tu identidad principal (a menos que te hayas ocultado como otro desde el principio de la campaña). Una puntuación de *Disfraz* de 8 o más te provee de una identidad alternativa; puedes escoger otras adicionales por 4 puntos de experiencia cada una.

Electricidad: Revelación alienígena

Tu comprensión intuitiva de la electricidad y el magnetismo te concede una revelación de los dispositivos que están mucho más allá de la insignificante tecnología humana. Puedes gastar 4 puntos de *Electricidad* para activar un artefacto alienígena, como un cilindro cerebral Mi-Go o una pistola de rayos Yithiana. Solo adivinas cómo activar la cosa, no lo qué hace o cómo funciona.

Escaramuza: El viejo uno dos

Puedes realizar un ataque adicional de *Escaramuza* por turno, siempre que hayas logrado impactar con tu primer ataque. Para realizar el segundo ataque debes gastar una cantidad de puntos de *Escaramuza* igual al resultado del dado de daño de tu primer ataque (así, si obtuviste un daño de 2, debes pagar 2 puntos de *Escaramuza* para otro puñetazo).

Explosivos: Un último cartucho

Puedes gastar puntos de la reserva de *Explosivos* en controles de *Preparación* para obtener dinamita o explosivos similares.

Hipnosis: Mesmerismo

Puedes intentar el uso de *Hipnotismo* sobre sujetos que no desean ser hipnotizados de manera voluntaria. Aún así el sujeto debe ser alguien que, de algún modo, esté bajo tu influencia - puedes hipnotizar a alguien con quien estés conversando, o el portero de un club, pero no puedes hipnotizar al atracador que está a punto de robarte o al sectario que trata de sacrificarte a un dios alienígena. Aumenta la dificultad de cualquier control de *Hipnotismo* al usar esta habilidad en +2 (así, poner a alguien en trance sin su cooperación tiene una dificultad 5; implantar falsos recuerdos tiene dificultad 7).

Huida: Desvanecimiento

Una vez por aventura, al fallar un control de *Huida* o al estar a punto de ser consumido por algún otro horror, puedes declarar que pierdes el conocimiento. Cuando te despiertas, estás en algún lugar a salvo. No tienes idea de cómo escapaste o dónde te encuentras ahora, y quizá hayas perdido equipo o abandonado a tus compañeros investigadores a un horrible destino. Pero estás vivo y eso es algo.

Mecánica: Dale un golpe

Una vez por aventura, puedes realizar un control de *Mecánica* exitoso de manera instantánea. Puedes devolver la vida al motor de un aeroplano mientras cae al vacío con un golpe, o desbloquear una ametralladora con un sólido empuñón.

Monta: Cabalga el pólipo volante

Puedes cabalgar cualquier cosa, incluyendo criaturas de los Mitos como Shantaks. Incluso mejor, si una criatura se te presenta como una montura y tu solo la usas para montarla, entonces cualquier pérdida de *Estabilidad* por verla se reduce en 2.

Ocultar: Sentido de las trampas

Puedes gastar puntos de *Ocultar* para incluir una prueba de *Sentir el peligro* si la amenaza potencial es una trampa oculta u otro peligro oculto en el entorno como un pozo cubierto o un derrumbe inminente.

Pilotaje: Siempre hay un aeroplano

Una vez por aventura, puedes pedir al Guardián que introduzca un aeroplano o algo similar que puedas pilotar con dicha habilidad. Quizá es tu propio avión, que habías volado o enviado Quizá es el de otro que puedes pedir prestado, o un avión estrellado que es reparable. Quizá los sectarios disponen de un templo-zeppelin. De cualquier modo, siempre hay unas alas cerca que puedes usar/pedir prestadas/robar durante el discurrir de la aventura.

Preparación: Planificar la expedición

Si dispones de tiempo para planificar preparar y empacar cualquier cosa para la expedición, entonces tienes de todo para todos. Cuando tienes éxito en una tirada de *Preparación* para obtener un artículo, puedes gastar un punto extra para disponer de uno de esos artículos para cada miembro del grupo. Por ejemplo, si usas *Preparación* para declarar que tienes una linterna eléctrica, entonces puedes gastar un punto adicional para dar a los demás una linterna similar.

Primeros Auxilios: Matasanos

Una puntuación de 8 o más en *Primeros Auxilios* otorga un punto gratuito tanto para *Medicina* como *Farmacología*, a la elección del jugador.

Psicoanálisis: Perspicacia

Una puntuación de 8 o más en *Psicoanálisis* te provee de un punto adicional para *Consuelo* o *Evaluar Sinceridad*, a elección del jugador.

Seguir: Dentro de tu cabeza

Cuando logras con éxito un control de *Seguir* contra alguien, obtienes 2 puntos que puedes gastar en *Birlar*, *Cerrajería*, *Disfraz*, *Recogida de Pruebas* o *Sigilo*. Pierdes cualquier punto no gastado de esta reserva cuando le dejas de seguir, te das la vuelta o te descubren.

Sentir el Peligro: Reflejos rápidos

Si te has excedido en el gasto de puntos para un control de *Sentir el Peligro* recuperas el exceso, pero solo pueden ser empleados en controles de *Armas*, *Armas de Fuego*, *Atletismo*, *Escaramuza* o *Huida* en el primer turno de combate o en controles inmediatamente relacionados con el problema revelado, digamos que la dificultad para sentir a un acechante Profundo es 5 y tu gastas 3 puntos de *Sentir el Peligro* en una tirada de 4, para un total de 7, superando la dificultad en 2; recuperas 2 puntos que puedes emplear inmediatamente para atacar o escapar del monstruo.

El máximo tamaño del fondo de reembolso no puede ser superior al número de puntos de *Sentir el Peligro* gastados, p.e. si sacases un 6 en la tirada del ejemplo anterior, habrías superado la dificultad por 4, pero solo recuperarás 3 puntos porque solo gastaste 3 puntos en esa tirada.

Sigilo: Quédate aquí

Mientras otro siga tus indicaciones, pueden dejarte tirar por todos (como se muestra en las reglas de la página 57 de El Rastro de Cthulhu, libro de reglas) en tus controles de *Sigilo* incluso cuando no estás presente. Por tanto, si le dices a tus compañeros que se oculten en la maleza y se arrastren hasta alcanzar la carretera, ellos pueden unirse en tu control de *Sigilo* si hacen exactamente lo que les has dicho.

Regla casera - Correspondencia como habilidad

Night's Black Agents tiene la Habilidad General *Red*, que te permite conectar con tus contactos y aliados según necesites; puedes descolgar tu teléfono rojo y llamar a ese tratante de armas iraní que te debe un favor, o tener un agente infiltrado en el Smithsonian. En El Rastro de Cthulhu, con su ritmo más lento de comunicación y el énfasis en el horror escalofriante, *Red* se convierte en *Correspondencia*.

Compras *Correspondencia* como cualquier otra Habilidad General; incluso 1 solo punto de *Correspondencia* significa que dispones de un amplio círculo de amigos y colegas con los que compartes correspondencia regularmente mediante carta, telegrama e, incluso, ocasionales llamadas telefónicas o reuniones en persona. No necesitas especificar quiénes son estos amigos hasta que los requieras en el juego.

En cualquier momento puedes asignar un punto de *Correspondencia* para crear un nuevo contacto PNJ. Por cada 1 punto que le des dispondrá de 2 puntos para asignar a cualquier Habilidad de Investigación que desees. Anota el nombre del corresponsal, localización y reserva de puntos al pie de tu

hoja de investigador. Los puntos que gastes para crear el contacto no se recuperan al final de la aventura. Si deseas mantener tu puntuación de *Correspondencia* al máximo, deberás gastar tus puntos de experiencia.

Los corresponsales que crees, estarán por defecto en alguna distante ciudad. No se encuentran cerca para ayudarte directamente, pero puedes escribirles para pedir su consejo (en otras palabras, puedes gastar sus puntos de *Habilidades de Investigación* para obtener pistas o beneficios) pero deberás esperar algún tiempo para su respuesta.

Por ejemplo: Willoughby Boothroyd acaba de descubrir un curioso ídolo en una bodega, pero carece de la habilidad *Antropología* necesaria para comprender su significado. Su jugador gasta 2 puntos permanentes de su reserva de *Correspondencia* y declara que el primo de Boothroyd, Cecil, es un conocido arqueólogo y etnógrafo. Esos 2 puntos de *Correspondencia* se transforman en 4 puntos de *Habilidad de Investigación* para Cecil; él ahora dispone de 3 puntos en *Antropología* y 1 punto en *Arqueología*. El jugador de Boothroyd anota al pie "*Primo Cecil - Antropología 3, Arqueología 1*" como un corresponsal en su hoja de personaje. Boothroyd empaca el ídolo en un embalaje y se lo envía a Cecil. Unos días más tarde, recibe el informe de Cecil sobre el ídolo en un correo que contiene las pistas obtenibles con un gasto de 2 puntos de *Antropología*. El jugador de Boothroyd debe ajustar la entrada de Cecil a "*Primo Cecil - Antropología 1, Arqueología 1*" y deberá gastar más puntos de la reserva de *Correspondencia* en Cecil si desea reponer su reserva de *Antropología*.

Los corresponsales se presumen de confianza y fiables - pueden no

compartir tu creencia en lo sobrenatural, pero no rechazarán tus peticiones de información automáticamente. Como mínimo, se lo tomarán con humor; y mayormente serán atraídos hacia el misterio de los Mitos.

Corresponsales y Pistas Claves

Un Guardián benévolo puede permitir que un jugador obtenga una Pista Clave de una habilidad que no posee pero si uno de sus corresponsales.

Ejemplo: Willoughby no tiene puntos en *Física*, pero un corresponsal que creó en un escenario previo si (Basil - un viejo amigo que es actualmente profesor de Física en Cambridge). Los símbolos que Willoughby ha encontrado garabateados en la cabaña de la bruja le recuerdan algunos diagramas que alguna vez le mostró Basil - ¿algo sobre pliegues en el espacio y el tiempo? Quizá debería ponerse en contacto con él en Cambridge y ver si puede arrojar algo de luz sobre el misterio. Si lo hace, la reserva de *Física* de Basil no se vería alterada al tratarse de un Pista Clave.

Gastando Correspondencia

Además de para crear corresponsales, los puntos de la reserva de *Correspondencia* pueden gastarse para obtener beneficios extra:

- Gasta 1 punto para obtener una respuesta a un requerimiento lo más humanamente rápido posible (por telégrafo, teléfono o repuesta de correo).
- Gasta 2 puntos (o 1 punto de *Correspondencia* y 1 punto de una Habilidad Interpersonal como *Crédito* o *Adulación*) para lograr que tu corresponsal venga de visita y ponga sus habilidades a tu disposición.
- Si estás a punto de morir de una manera horrible, puedes

gastar 1 punto de la reserva de *Correspondencia* para declarar que enviaste tus notas, o una copia de tu diario, u otro tipo de documentación a uno de tus corresponsales de manera retroactiva antes de marchar a tu última investigación. Tu corresponsal se convierte en próximo personaje, y comienza con una puntuación de 1 en Mitos gracias a tu última revelación.

Los puntos de *Correspondencia* gastados para obtener beneficios se recuperan al final de la aventura.

Corresponsales muertos

Tratándose de El Rastro de Cthulhu, tus corresponsales van a ahondar en asuntos que el hombre no estaba destinado a conocer... y morir horriblemente. Si el Guardián elimina a uno de tus corresponsales como parte de la trama, entonces los puntos gastados de *Correspondencia* para crear al PNJ se recuperan. En otro caso, si matas a uno de tus corresponsales (tanto por si los introduces directamente en la aventura, como si, inadvertidamente, les envías un ídolo radioactivo, como al pobre primo Cecil), entonces los puntos gastados se pierden permanentemente y lo que es peor, también bajas en 1 tu Puntuación Inicial de *Estabilidad*.

Regla casera - Senderismo al aire libre

A menudo los investigadores tienen que viajar a través de vastas áreas al aire libre (selvas, llanuras, desiertos, colinas, páramos, pantanos, etc. en busca de los Mitos) y hay que determinar cuánto toma esta hazaña, en relación con las habilidades de los personajes:

La Regla de Naismith (N. de T.: nombre dado por W. W. Naismith, escalador escocés y que es una regla para calcular el tiempo necesario para una expedición de escalada)

puede usarse para estimar la mayoría de las marchas para un caminante promedio que lleva un paquete de peso medio (unos 15 kg):

Estima 1 hora para:

5 km de marcha fácil

3 km de escalada sencilla

1 ½ km de terreno extremadamente áspero

Cuanto más en forma esté el investigador, su tiempo de travesía debería descender. Por lo tanto, al utilizar los valores anteriores como baremo para un personaje que se ajuste razonablemente (puntuación de *Salud* 8 o superior) con un equipaje que pese 15 kg daría:

Con una puntuación en *Salud* de 8 o superior en 1 hora se cubre:

5 km de marcha fácil

3 km de escalada sencilla

1 ½ km de terreno extremadamente áspero

Con una puntuación en *Salud* de 5 a 7 en 1 hora se cubre:

4 km de marcha fácil

2 km de escalada sencilla

½ km de terreno extremadamente áspero

Con una puntuación en *Salud* de 4 o menos en 1 hora se cubre:

2 km de marcha fácil

1 km de escalada sencilla

0 km de terreno extremadamente áspero (no vas a ninguna parte)

En cada caso permite la fatiga al añadir 1 hora extra al viaje por cada 5 horas.

Para cada caso añade 1 hora para:

Cada 500 metros que empeore el terreno

Cada 1000 metros que mejore el terreno

Tener la Habilidad *Supervivencia* niega estas penalizaciones al cambiar la altura (no se requiere gasto de puntos).

Un gasto de 1 punto de *Atletismo* a la hora puede añadir 1 km a la distancia recorrida durante esa hora.

Equipajes entre 15 y 25 kg resultan en la disminución de 1 km de distancia recorrida por hora, pero un gasto de 1 punto de *Atletismo* por día obvia dicha penalización.

Los equipajes con peso superior a 25 kg son impracticables salvo con un gasto adicional de 1 punto de *Atletismo* por día.

Asumimos condiciones meteorológicas normales.



CONSEJOS PARA GUARDIANES

Descripción de los tipos de pistas y modos de descubrimiento en GUMSHOE

Las pistas en GUMSHOE se dividen en los siguientes tipos diferenciados por el mecanismo requerido por los jugadores para descubrirlas:

- **Pistas Claves** – pistas que están asociadas a una o más habilidades en particular pero que no cuestan puntos de la reserva al obtenerlas. Sin embargo el jugador debe tener una Puntuación Inicial superior a cero en la habilidad asociada a la pista y decidir emplearla durante la escena. Las Pistas

Claves dirigen a los jugadores de una escena principal a otra, así que es imperativo que sean descubiertas por los jugadores. Por tanto, los Guardianes deben ser flexibles al decidir qué habilidad debe ser usada en la escena para obtener la pista y evitar que las Pistas Claves solo puedan lograrse mediante el uso de *Habilidades de Investigación* exclusivas.

- **Pistas de Gasto Cero** – pistas que no son clave y que están asociadas a una habilidad en particular pero que no le cuestan puntos al jugador el obtenerlas. Sin embargo el jugador debe tener una Puntuación Inicial superior a cero en la habilidad asociada a la pista y decidir emplearla durante la escena.
- **Pistas con Gasto de Puntos** – pistas que no son clave y requieren que el jugador emplee 1 o más puntos de la reserva de una habilidad en particular y que establezca que hace uso de dicha habilidad.
- **Pistas Discretas** – pistas que no requieren de gasto de puntos pero si el tener una Puntuación Inicial superior a cero en la habilidad asociada a dicha pista. No obstante, el investigador obtendrá la pista solo con estar presente en la escena sin tener que declarar que está haciendo uso de la habilidad. Por ejemplo, un jugador pasando por el vestíbulo de un hotel se da cuenta de la presencia de una mancha de sangre en la moqueta, asociada a su habilidad de *Recogida de Pruebas*.
- **Pistas de Búsqueda Simple** – pistas que no requieren de gasto de puntos y que no están asociadas a ninguna habilidad en particular pero que se proporcionarán a cualquier jugador que declare que busca en un escenario en particular u

objeto que esconda tal pista. Un ejemplo sería encontrar un sobre pegado debajo de una mesa en una habitación sometida a registro.

Al crear pistas para tus propios escenarios, o convertir otros ya existentes de *La Llamada de Cthulhu* al sistema **GUMSHOE**, hay que responder a las siguientes cuestiones por estricto orden:

1. ¿Debería ser una Pista Clave?
2. Si no es necesaria, ¿cómo se encuentra? ¿Es una Pista de Búsqueda Simple?
3. Si no lo es ¿es una Pista Discreta?
4. Si no lo es entonces se trata de una Pista con Gasto de Puntos o de Gasto Cero; la cantidad de puntos requerida (0, 1, 2, etc.) dependerá de cuan relevante sea su ayuda.

¿Modo Activo o Pasivo?

Los tipos de pistas en **GUMSHOE**: Pistas Claves, Pistas de Gasto Cero, Pistas con Gasto de Puntos y Pistas de Búsqueda Simple, requieren que el jugador ejecute una acción para obtenerlas. Este método de descubrimiento de pistas se llama "Activo" ya que el jugador debe iniciar el proceso de manera activa tanto (a) declarando que hace uso de una Habilidad de Investigación en la escena como (b) registrando físicamente un objeto (o una escena completa).

Otro tipo: las Pistas Discretas, que se dan a los jugadores nada más entrar en la escena; los jugadores no están declarando activamente el uso de una Habilidad de Investigación en particular. Por lo tanto, este método de descubrimiento se etiqueta como "Pasivo".

El modo de entrega que el Guardián desee utilizar para dar una pista puede variar. Por lo general, las pistas que requieren de **Habilidades**

Interpersonales casi siempre se descubren de manera activa - esperar a que el jugador interactúe con el PNJ usando la **Habilidad Interpersonal** apropiada. Si observas que los jugadores dudan sobre cómo iniciar la interacción con el PNJ, dale una pista al jugador con la habilidad relevante de que puede sentir que funcionaría en este caso. Por ejemplo; un jugador que tiene las habilidades *Intimidación*, *Adulación* y *Jerga Policial* y los investigadores están tratando de conseguir la colaboración de la chica del gánster. El Guardián podría señalar cualquiera de las tres habilidades relevantes de la siguiente manera:
[Intimidación] "Tienes la sensación de que la chica se quebrará si la presionas un poco."
[Adulación] "Parece un poco encaprichada contigo"
[Jerga Policial] "Se muestra muy nerviosa al escuchar las sirenas de un coche de policía cercano."

Las Pistas Activas asociadas con **Habilidades Técnicas o Académicas** pueden resultar menos aparentes (b) que existen en la escena y (b) sobre cuál utilizar. Si tus jugadores están teniendo dificultades al encontrar determinadas Pistas Activas podrías querer darles alguna ayuda o, como alternativa, que las descubrieran de manera Pasiva.

Una método Pasivo bastante burdo es controlar directamente al personaje de manera puntual:

Guardián: "Tu experiencia en el campo forense te lleva a buscar en el interior de su boca, donde descubres una extraña infección parasitaria."

Otro método más satisfactorio para el jugador es, mejor que controlar a su personaje, insinuar de manera evidente la acción adecuada:

Guardián: "Jenkins te pasa una fotografía de lo que aparenta ser un sasquatch de pie junto a unos

juncos. De alguna manera, te llama poderosamente la atención."

Jugador: "Busco señales de falsificación con *Fotografía*."

Aunque es de esperar que los jugadores consideren esto como un empujón poco sutil en la dirección correcta, muchos agradecerán no solo el recibir ayudas como esta sino, además, por la sensación de logro al poder pasar a la siguiente acción obvia. Cuanto más frustrado esté un grupo mayor será la recompensa emocional al precipitarse sobre una ayuda, y lo que es más, la pista aún puede ser descubierta de manera Activa. La medida en la que sutilmente acompañar a los jugadores puede ser causada también por un problema de ritmo. La intrusión y encarrilamiento en la mitad de una sesión puede resultar eficientemente satisfactorio cuando el reloj marca la cuenta atrás hacia el final de la partida.

Siempre dota a los jugadores de una gran cantidad de tiempo para tomar decisiones activas antes de empezar a señalar hacia una dirección fructífera o cambiar el modo de descubrimiento de pistas a Pasivo. Otros dos métodos de juego Pasivo se describen en la sección anterior **Cómo obtienen pistas los jugadores con GUMSHOE**.

Esta idea se puede emplear en la dirección opuesta; si tus jugadores son especialmente proactivos, puedes recompensar su iniciativa convirtiendo Pistas Pasivas en Activas. Por ejemplo:

Guardián: "Las paredes en el interior de la cámara mortuoria están cubiertas de antiguos hieroglifos."

Jugador: "¡Ajá!, ¿son fonéticos o logográficos?" [Usando la habilidad *Arqueología*]

Guardián: "Ninguno. Son incomprensibles falsificaciones modernas".

Los jugadores están así más capacitados para destacar con sus personajes en áreas en las que estén familiarizados.

Con todo, el grado de esfuerzo que los jugadores deben emplear para acumular pistas es motivo de ajuste constante e inteligente durante el juego; basado en factores como el ritmo de la sesión, el nivel de concentración del grupo y el conocimiento personal de los jugadores de las habilidades de su personaje. Sin embargo, las pistas que un jugador obtenga activamente normalmente resultarán en un mayor

disfrute de su momento de lucimiento y en tener cierto sentido de "posesión" sobre la pista. Por el contrario, si estás contando demasiado con que tus jugadores obtengan siempre pistas de manera activa y no lo acaban logrando, estos considerarán tu estilo de juego empantanado y demasiado complicado.

Los modos de descubrimiento predeterminados sugeridos en la redacción de un escenario no sustituyen el buen juicio y la atención de un Guardián. Saber cuándo presionar y cuándo dejar

que los jugadores se liberen es un componente esencial del oficio del Guardián. Probablemente es algo que ya estés haciendo, de manera inconsciente, pero al prestarle más atención puedes mejorar aún más la puesta en escena.

Resumiendo, la siguiente tabla muestra la manera de gastar puntos de reserva, requerimientos de habilidad y quién inicia el procedimiento de descubrimiento de pistas, todo ello en relación con los tipos de pistas en GUMSHOE:

	HABILIDAD ESPECÍFICA REQUERIDA	GASTO DE PUNTOS REQUERIDO	USO ACTIVO DE LA HABILIDAD
PISTA CLAVE	Algún tipo ¹	No	Si ²
PISTA DE GASTO CERO	Si	No	Si ²
PISTA CON GASTO DE PUNTOS	Si	Si	Si ²
PISTA DISCRETA	Si	No	No
PISTA DE BÚSQUEDA SIMPLE	No	No	Si ³

¹ Las Pistas Claves deben estar disponibles a través de cualquier habilidad a que los investigadores tengan acceso y que el Guardián considere apropiada a la escena.

² Los Guardianes pueden querer sugerir a los jugadores que las pistas que requieren del uso de habilidades están disponibles en una escena. Cómo sugerirlo queda a la interpretación del Guardián. Si los jugadores siguen estancados, el Guardián puede recurrir a un modo pasivo de descubrimiento de pistas.

³ Un jugador sólo tiene que declarar que su investigador está "buscando" el objeto o en el área que dará la Pista de Búsqueda Simple en lugar de invocar realmente una habilidad en particular.

Juego inmersivo usando la Matriz de Investigación del Guardián

Para aquellos Guardianes y jugadores que prefieren una inmersión profunda en el escenario y quieren mantener las mecánicas del juego apartadas, anteriormente, se describe un método pasivo de obtención de pistas usando la Matriz de Investigación del Guardián en la sección *Cómo obtienen pistas los jugadores con GUMSHOE*.

Usando esta técnica, una situación donde el jugador esté tratando de determinar la honestidad de un PNJ testigo se interpretaría de la siguiente forma:

Jugador: ¿Parece estar mintiendo?
Guardián: [Mirando *La Matriz de Investigación*, ve que el personaje del jugador tiene *Evaluar Sinceridad*] "Sus ojos se mueven nerviosamente mientras habla, así que si, tienes la sensación de que está tratando de colarte una mentira." Si tienes jugadores con diferentes formas de pensar en la mesa, donde algunos piensan que este método te

lo da todo demasiado masticado y les priva del trabajo mental de aplicar la correcta habilidad a la situación, puedes seguir solicitándoles la selección de habilidad. A continuación vuelve al método pasivo/matriz de investigación para aquellos jugadores que busquen una experiencia de juego más inmersiva.

Incluso cuando se utiliza el método de la Matriz de Investigación, todavía se puede pedir la declaración de un jugador sobre la habilidad que emplea, sin pedir una citación de habilidad directamente. Por ejemplo:

Jugador: “Le pregunto al viejo sentado junto al pozo si ha visto algo sospechoso”.

Guardián: [Como el personaje, mostrándose ansioso, estirando su cuello para ver quién está mirando] “Usted no parece de por aquí, jovencito. ¿Por qué debería contestarle?”.

Jugador: “Escucha, viejo saco de huesos. No tengo tiempo para tus tonterías. Escupe lo que sabes o de-searas haberlo hecho”.

No necesitas preguntar si el jugador utiliza *Intimidación*, porque está haciendo lo que un buen jugador de rol, interpretar en vez de explicar. Asumiendo que el personaje tenga dicha habilidad, entonces procedes a soltar todo lo que el viejo sabe. Por el contrario, si compruebas en *La Matriz de Investigación* que el personaje no dispone de la habilidad puedes estar tentado a romper la inmersión diciendo algo como:

Guardián: “Estas empleando *Intimidación* pero el Profesor Haskins no dispone de esa habilidad. Aunque el personaje de Steve sí que la tiene”.

Sin embargo, puedes mantener la inmersión y esquivar este problema, manteniendo las reglas a parte, diciendo algo como:

Guardián: “El viejo se burla mirando tus 5.6 pies de altura (1.70 m), con tu chaqueta de lana y tu refinado acento de Nueva Inglaterra, intentando parecer un matón. Vuelves la vista hacia McCracken y te das cuenta que sacarle información a los testigos es más de su estilo.

Vagas peticiones de información por parte de los jugadores pueden transformarse en momentos que saquen a la luz los trasfondos de sus personajes a través de la inmersión:

Jugador: “¿Cuán vieja parece esta inscripción?”

Guardián: “¿Cuál es tu experiencia previa con inscripciones?”

Jugador: “Estudié petroglifos con la expedición Robertson de 1927, en los profundos bosques del parque de Algonquin”.

Aquí estás pidiendo al jugador una descripción del mundo de juego mucho más interesante que sencillamente declarar “Tengo 1 punto de reserva en *Arqueología*”.

Un inconveniente de usar un enfoque tan inmersivo para de juego, al ser más rico y más descriptivo, es que usar constantemente diálogos que ignoren las reglas puede resultar algo mentalmente agotador. Cuando hacemos referencia a las construcciones de reglas, no es sólo porque las necesitamos para determinar qué sucede; también funcionan como un atajo para saltarnos la narración, llegando al punto álgido de una escena más rápido.

En la mayoría de las partidas, te encontrarás junto con los jugadores entrando y saliendo sin problemas de la referencia directa de reglas sin prestar atención a los micro cambios siguientes que esto conlleva. Si tus partidas marchan bien, no las estropees pensando demasiado en ello. Sigue haciendo lo mismo.

Regla opcional: Sin-Gasto en Gastos de Investigación

Algunos jugadores pueden encontrar que necesitar pedir un gasto de *Habilidades de Investigación* para *Pistas No Claves* se entromete demasiado en la inmersión en la ficción, o hace demasiado obvio que hay determinadas acciones que deben realizar durante escenas en particular. Para esos jugadores, hay un método opcional para descubrir *Pistas Suplementarias* disponible a

través del gasto en *Habilidades de Investigación*. Sin embargo, usarlo significará que el Guardián asume una mayor carga contable a cambio de hacer el sistema más transparente para sus jugadores.

Antes de comenzar la partida, el Guardián revisará todas las hojas de personaje buscando *Habilidades de Investigación* con puntuación de 1 o más. Compilando una lista maestra, catalogada por habilidades, organizando a los personajes por su puntuación. Un ejemplo con tres PJs:

Bajos Fondos

Gareth 4

Clementine 3

Arno 1

Los jugadores alertaran al Guardián cuando sus puntuaciones aumenten en *Habilidades de Investigación*, para mantener la lista maestra actualizada.

Cuando los jugadores entren en una escena en la que haya disponible un gasto en *Habilidad de Investigación*, el Guardián comprobará la lista maestra para ver quién, en caso de haber alguien, que pueda afrontar el gasto respecto de su reserva. De aquellos que pueden, se elije al jugador con número más bajo junto a su nombre (los empates se resuelven escogiendo al jugador con la *Puntuación Inicial* más alta). El Guardián anota un número de marcas junto al nombre igual a la cantidad de puntos gastados requeridos para obtener la pista, procediendo a interpretar la entrega de dicha pista al jugador. Durante las escenas posteriores en las que se pueda hacer un gasto en la misma habilidad, el Guardián repetirá el proceso. Las marcas no representan gastos de *Puntos de Reserva* – con este sistema es posible que un jugador con una reserva de 2 puntos en una habilidad en particular obtenga dos o más pistas de gasto de 2 puntos, si nadie más en el grupo

estuviera cualificado para obtenerlas.

Continuando con el ejemplo: los PJs están interrogando a un testigo – una rata de los muelles llamada Lou. Una pista de 1 punto en *Bajos Fondos* está disponible concerniendo al tatuaje que Lou muestra en su brazo izquierdo. Tu, el Guardián, compruebas la lista maestra en busca de *Bajos Fondos*, y observas que todavía no ha habido ningún gasto durante la partida en dicha habilidad. Así pues el jugador con la Puntuación Inicial más alta y la menor cantidad de marcas es Gareth. Describes el tatuaje y le dices al jugador que lleva a Gareth:

“El tatuaje indica que es un seguidor de la *Iglesia de los Nuevos Mares* – una fraudulenta congregación, a cargo de estafadores para desplumar a sus creyentes”, y anota una marca junto a la entrada de Gareth en la lista de *Bajos Fondos*.

Dos escenas después, surge la oportunidad para otro gasto en *Bajos Fondos*, pero esta vez con gasto de 2 puntos. Revisas la lista, que en esta ocasión se ve así:

Bajos Fondos

Gareth 4 ♦

Clementine 3

Arno 1

Al tratarse de un gasto de 2 puntos solo las puntuaciones de Gareth y Clementine les hacen válidos. Gareth ya tiene una marca junto a su nombre, así que Clementine obtiene la pista. Entonces pones dos marcas junto a su nombre:

Bajos Fondos

Gareth 4 ♦

Clementine 3 ♦♦

Arno 1

Si posteriormente hubiese una pista con gasto de 1 punto, Arno estaría cualificado para obtenerla y como

no tiene ninguna marca junto a su nombre la lograría.

Este método comparte las Pistas Suplementarias de un modo que favorece a los jugadores con una mayor Puntuación Inicial en cualquier habilidad, mientras intenta equilibrar el tiempo de lucimiento de todos los jugadores que dispongan de dicha habilidad.

Solución de problemas en la investigación

P: ¿Y si los jugadores intentan obtener la información de una manera diferente a la especificada en el escenario?

R: Permítelo. El Rastro de Cthulhu siempre provee de, al menos, una forma de obtener las pistas.

Premia la creatividad de los jugadores al hallar otra forma. No lo permitas solo cuando:

- Aparta a otro jugador que debería ser capaz de usar su habilidad y ha trabajado duramente para obtener la información, y que se molestaría al ver su momento de lucimiento eclipsado.
- No tiene ningún sentido.

En el último caso ayuda al jugador sugiriendo un método más plausible al usar la habilidad propuesta para adquirir la pista en cuestión.

En algunos casos, el uso de una habilidad poco ortodoxa puede requerir un gasto o la aparición de repercusiones negativas en la historia. De manera general, El Rastro de Cthulhu trata de permitir el acceso a la información, no de impedirlo.

P: ¿Cuánto debo ayudar a los jugadores cuando están perdidos?

R: Tanto como debas, y (sería lo ideal) no más.

La barrera que tradicionalmente construimos para separar la autonomía del jugador y la intervención del Guardián es como cualquier otra técnica del mundo del rol – es útil mientras te ayude a disfrutar del juego. En GUMSHOE o cualquier otro sistema, los jugadores frustrados suelen alegrarse al ser devueltos a la senda, incluso si empleas técnicas consideradas de otro modo como intrusivas. Ayuda tan discretamente como puedas, pero ayuda. Cuando es posible, disfrazas tus insinuaciones empleando las mecánicas de que el juego te provee. En este caso, haz uso de la Matriz de Investigación para encontrar una habilidad que proporcionaría lógicamente la visión necesaria para ver más allá del bloqueo actual.

[*Contabilidad*] “De repente recuerdas la frase que repetía constantemente tu profesor de Auditoría: ¡sigue el dinero!”

[*Arquitectura*] “Quizá es el ingeniero que llevas dentro, pero no puedes parar de pensar que hay algo en ese plano que has pasado por alto.”

[*Interrogatorio*] “Se te ocurre que quizá es hora de poner a alguien en custodia y realizar algunas preguntas difíciles.”

P: ¿Cuáles son las causas más comunes por las que los jugadores quedan estancados?

R: Parar para preguntar por qué los jugadores están estancados es el primer paso para ayudarlos a salir de su parálisis conceptual. Unos pocos síntomas comunes se esconden tras la mayoría de estancamientos:

Problema: Alguien ya llegó a la respuesta correcta y sencilla, pero fue rechazada u olvidada.

Solución: Comenta al grupo que ya habían considerado y desechado la respuesta correcta.

Problema: El grupo está atrapado en un modo especulativo sin fin.

Solución: Necesitan de más información. Recuérdales los principios básicos de la investigación.

Problema: El grupo sabe qué hacer, pero es demasiado precavido para proceder

Solución: Enójales ¿Acaso quieren que Cthulhu destruya la Tierra? Forzar determinadas motivaciones también puede ser útil para considerar el proceder.

P: ¿Y si los jugadores investigan en exceso cada pequeño detalle?

R: Permite que los jugadores te sorprendan aplicando sus habilidades investigativas a cada tangencial detalle descriptivo. Por ejemplo: cuando los jugadores exploran una mansión de estilo Tudor en Merrie Olde England, podríamos mencionar que un tapiz medieval se cierne sobre un trono de madera. La Pista Clave es un residuo de ectoplasma al pie del trono. Simplemente mencionaste el tapiz para añadir otro detalle evocador. Pero ahora los jugadores te preguntan sobre qué hay en el tapiz, si se trata de una antigüedad o de una reproducción y de si el patrón de estrellas mostrado en su cielo se ve "alineado".

Una pista útil que encaja con el misterio central del episodio podría aparecer aquí. Si no, por el contrario, todavía puedes tratarlo como un momento intrascendente que desechar rápidamente. En su lugar, trata las consultas tangenciales como oportunidades para subrayar la competencia de los personajes, mientras que al mismo tiempo señalas que no tiene gran relevancia para el caso en cuestión. Hazlo simplemente con un tono de voz y lenguaje corporal de "no es importante" mientras lo deletreas explícitamente:

[*Astronomía*] "Puedes recordar decenas de sistemas de estrellas de memoria, y afirmas inmediatamente que el patrón de estrellas

mostrado es sólo un patrón arbitrario elegido por el artista"

[*Historia*] "Las imágenes representan una visión idealizada de Enrique VIII - exactamente lo que esperarías de alguien que no se molestó en ahondar en la historia real"

[*Química*] "¿De qué está hecho? Fibras sintéticas - no puede ser de ese periodo."

P: ¿Y si las acciones de los jugadores sugieren una pista no descrita en el escenario?

R: Ésto ocurrirá todo el tiempo. Ningún escenario, por muy bien escrito que esté, puede proporcionar todas las respuestas a las preguntas de los jugadores al hacer uso de sus habilidades. Cuando ésto ocurra, emplea el conocimiento que tienes del trasfondo de la historia para pensar en la respuesta más lógica a la pregunta.

Ten en cuenta dos cosas antes de proceder:

- Asegúrate de que la respuesta no contradiga los hechos necesarios para suministrar la solución al misterio final, o cualquiera de las pistas básicas a lo largo del camino. Si lo hace, modifícala para que se ajuste al resto del misterio.
- Proporcionar esta información podría conducir a nuevas escenas y formas alternativas de recopilar las pistas básicas. Puede que tengas que improvisar más para mantenerte al día con la actuación del jugador.

Nuevas recompensas para los gastos de investigación

Estos son algunos métodos sugeridos para recompensar a los jugadores por gastar Puntos de Reserva de Habilidad de Investigación pero no

específicamente por la adquisición de pistas.

Conseguir un contacto de confianza

Cualquier certeza es bienvenida en un juego de misterio. Decirle a un jugador "conoces a este tipo y puedes confiar en él" es inmensamente reconfortante. Si un jugador pregunta "¿conozco a algún X (astrónomo, médico, gente que sepa sobre pantanos, gente que me ayude a mover un cuerpo)", sugiere al jugador que puede hacer un gasto de una habilidad adecuada y que conocerá retroactivamente a alguien en quien pueda confiar - idealmente alguien que proporcione acceso a dicho campo de conocimiento. Por cada Punto de Reserva gastado en "conocer" a su colega, permítele asignar el doble de cantidad en puntos de reserva de habilidad para su confidente.

Algunos ejemplos de gasto en tres habilidades en particular podrían ser:

- **Historia del Arte:** un tratante local de bellas artes. Dispone de un montón de *Crédito* y puede conseguirte una invitación a la fiesta del Embajador.
- **Geología:** Tu antiguo profesor universitario es también un experto en Química.
- **Jerga Policial:** Tu colega en el cuerpo puede abrirte puertas para las que normalmente requerirías de *Burocracia*.

Compara esta idea con la Regla Casera: Correspondencia como habilidad descrita anteriormente.

Readapta gastos de Puntos de Reserva

Si un jugador pide hacer algo con un gasto de puntos de Habilidad de Investigación que estaría mejor formulado como un control de Habilidad General, entonces en su lugar

ofrece 3 Puntos de Reserva en esa Habilidad General. Un par de ejemplos:

Jugador: ¿Puedo hacer ácido con *Química* y derretir la puerta? Ofrece 3 Puntos de Reserva en *Explosivos*.

Jugador: Uso *Regatear* con el vendedor. ¿Qué tiene a la venta que pueda comprar barato? Ofrece 3 Puntos de Reserva en *Preparación*, y más tarde puedes decir que cualquier objeto que obtengas de un control de *Preparación* se lo compraste al vendedor.

Si realiza un gran gasto a cambio de información cuando no tienes ni idea de qué detalles o pistas extras puedes darle, ofrécele 1 o 2 puntos de reserva para Habilidades de Investigación. Defínelo como una reserva flotante en vez de cómo un bono a una habilidad en particular, dando así al jugador mayor libertad, y poder satisfacer las devoluciones narrativas cuando el jugador hace uso de su reserva. Por ejemplo:

Jugador: “Gasto 1 punto de *Buscar Libros* para investigar todo.”

Guardián: “Ok. Te lees todo lo relacionado al caso en la biblioteca. No encuentras nada que parezca inmediatamente relevante, pero obtienes 1 punto de reserva que puedes convertir en 1 punto de cualquier Habilidad Académica más adelante, siempre que esté relacionado con la investigación que has realizado.”

Más tarde, en la aventura, el jugador descubre una antigua daga para sacrificios en la que decide emplear su punto de reserva flotante Académico como punto de *Arqueología*, como si la información obtenida fuera consecuencia de la investigación anterior.

Retrospectiva tangencial

Si estás completamente estancado sobre cómo aplicar un posible gasto de Habilidad de Investigación en una escena, pero el jugador se mantiene firme en intentarlo, considera en improvisar una corta escena retros-

pectiva que relate ese gasto, que descubra la pista o indique cómo se puede descubrir. También puedes emplear esas pequeñas escenas para dejar caer tangencial pero espantosamente presagios o ayudas, de una forma lovecraftiana. Ejemplos:

Jugador: “Gasto 1 punto de *Astro-nomía* y observo las estrellas mientras los demás hablan con el anciano.”

Guardián: “Las estrellas a través de la ventana se ven extrañas – debe ser un efecto de la luz o a causa de las nubes. Quizá esté inexplicablemente despejado para que puedas ver tantas estrellas. En cualquier caso, recuerdas una noche unos cuantos meses atrás cuando marchaste a la colina cercana a la cabaña del anciano para realizar unas observaciones con tu telescopio portátil. Ahora que lo piensas, recuerdas haber visto un fuego ardiendo esa noche, y ese fuego podía haber estado aquí mismo, en su patio trasero. ¿Qué estaba quemando aquella noche?” (Indica que hacer uso de *Recogida de Pruebas* o *Arqueología* puede ayudar a encontrar algo en el jardín de atrás.)

Jugador: “Examinó las plantas del jardín. ¿Tengo que gastar algún punto de *Biología*?”

Guardián: “Recuerdas un ensayo de biología que leíste en la Universidad a cerca de una extraña referencia sobre las propiedades ocultistas de ciertas plantas. Buscabas esa referencia cruzada por curiosidad, y ahí aprendiste que las plantas de este jardín – Sorghum – se asocian con una tradición llamada Benandanti; un grupo ocultista del siglo XVI que proclamaba ser capaz de proyectarse astralmente.” (Como sustituto de la habilidad *Ocultismo*)

Jugador: “Gasto 1 punto de *Habilidad Artesanal* al examinar la mesa.”

Guardián: “Ok, eh... bueno... tu... sabes que la mesa es... ok, está hecha de una madera local. En un bosque. Y... eh... recuerdas una tienda de

muebles en la que hablaste sobre este tipo de madera de bosque. Te dijeron que había minas bajo los bosques de donde se talaba, y has escuchado historias sobre fenómenos extraños allí. Y mineros muertos... ¡enterrados vivos! Las raíces de los árboles deben haberse alimentado de médula y huesos humanos. Y ahora están en esta mesa. ¡Aaagh!” (Hay otra escena en la aventura que apunta a la vieja mina, y estás tratando desesperadamente de pensar en algo útil que decir. Nadie dijo que ser el Guardián era fácil.)

Evaluar Sinceridad versus Pistas Falsas

La habilidad de El Rastro de Cthulhu para detectar mentiras, *Evaluar Sinceridad*, puede plantear un molesto problema para los Guardianes – ¿Cómo dar a los personajes de una historia de misterio la capacidad de saber cuando la gente está mintiendo sin cortocircuitar la trama?

Primero, dejemos claro lo que *Evaluar Sinceridad* significa, y lo que es más importante, lo que no. *Evaluar Sinceridad* permite al investigador tener la sensación de que la persona con la que está hablando no le está diciendo la verdad. Como una intuición, en el mejor de los casos, de un análisis de lo que dice el sujeto (p.e. tocarse frecuentemente la cara, no mantener contacto visual directo al terminar las frases, lamerse los labios). Lo que no hace es decirle al investigador cuál es realmente la verdad – *Evaluar Sinceridad* no es un poder psíquico.

Cuando un investigador hace uso de *Evaluar Sinceridad*, obtendrá una de las tres respuestas del Guardián:

1. Miente. Esta respuesta será verdadera – el sujeto cree que está mintiendo. Incluso si el investigador está seguro de que

el sujeto está mintiendo, eso no le permite al personaje decirse-lo, ni demostrar que están mintiendo.

2. No hay lectura. No se puede decir con certeza - *Evaluar Sinceridad* no da una respuesta clara. Tal vez el investigador tiene la impresión de que el sujeto podría estar ocultando algo, o es demasiado impasible, o simplemente podría estar nervioso, o no está diciendo toda la verdad.
3. Está diciendo la verdad. Esta respuesta será verdadera: el sujeto cree que está diciendo la verdad.

Como los investigadores deben confiar en sus *Habilidades de Investigación*, *Evaluar Sinceridad* jamás dará un falso positivo (p.e. la impresión de que el sujeto está mintiendo cuando realmente creen que está siendo sincero) o un falso negativo (p.e. la impresión de veracidad cuando el sujeto está siendo engañoso).

Así que... pistas falsas

Primero, ¿realmente quieres pistas falsas en tu aventura? Los jugadores de juegos de rol de investigación pasan tanto tiempo especulando desatinadamente, y conectando puntos que no existen, que ya suelen crear suficientes pistas falsas por sí mismos. Añadir las tuyas puede conducir a sesiones extremadamente largas y causar más confusión a los pobres diablos.

Si vas a incluir pistas falsas, al menos hazlas interesantes dándolas un propósito. Las pistas falsas que son aburridas o conducen a un callejón sin salida no proveen ninguna satisfacción a los jugadores cuando descubren que han sido desviados sin razón. Una buena pista falsa es la que hace perder el tiempo al jugador que tiene un plazo límite.

Cuando un investigador que utiliza *Evaluar Sinceridad* presiente que un sujeto es engañoso, esto no necesariamente le dice a él o ella lo que realmente está sucediendo. En algunos casos, el Guardián puede optar por proveer al jugador con una intuición de la verdad mediante un gasto de puntos de reserva de *Evaluar Sinceridad*. Por lo general solo querrás hacer esto cuando la verdad sea una pista falsa.

Sobre las pistas falsas, no hagas que un gasto de puntos sea una manera confiable de hallar la verdad. Si lo haces, entonces cuando un punto de gasto no de la verdad, los jugadores por inferencia negativa podrán concluir que no están frente a una pista falsa y esa persona es un problema candente con total seguridad. Sin embargo, si dejas que un gasto de punto de *Evaluar Sinceridad* elimine el engaño de las pistas falsas alrededor de la mitad de las veces, los jugadores seguirán sintiendo que la habilidad es útil y que merece la pena gastar el punto.

En la instancia de pistas falsas, tampoco tienes que desvelar la verdad ante el gasto de un punto de *Evaluar Sinceridad*. En su lugar podrías intentar proporcionar algún otro tipo de beneficio para ese gasto o, como último recurso, negarte a aceptar dicho gasto.

Un ejemplo de pista falsa: Tommy Polk, un detective de la policía de Los Ángeles, intenta descubrir quién asesinó a su principal pista en una secta que trata de localizar. La víctima fue disparada en la terraza de un café y Tommy está preguntando a un corredor de bolsa, que estaba presente en la escena, sobre si vio algo.

El corredor de bolsa, Rufus Ziolkowski, dice que estaba tan ocupado revisando libros contables en aquel momento que no se dio

cuenta de nada hasta que la camarera comenzó a gritar. Como una pista de gasto estándar de 0 puntos de *Evaluar Sinceridad* (no se requiere gasto), se revela como una mentira para Tommy.

De acuerdo con tus notas, la mentira de Rufus es una pista falsa: el no vio nada que Tommy pueda usar para dar caza al asesino que no pueda obtener de otro testigo más útil. Rufus no quiere verse envuelto, y miente con la esperanza de que la policía le deje en paz. Has añadido este detalle para comprobar la concentración del jugador en su ímpetu mientras el sectario está buscando el apartamento de Tommy. Cuanto más tiempo malgaste Tommy en pistas falsas, mayor será la posibilidad de que su némesis encuentre y asesine al antiguo sectario que Tommy está protegiendo.

Esto convierte el seguimiento de pistas falsas en un ejercicio importante, con apuestas altas, en vez de ser solo una pérdida de tiempo. Como con cualquier cuenta atrás, insufla suspense solo si el jugador sabe que el tiempo cuenta; Tommy trata de encontrar a los tipos malos por su cuenta, antes de que los malos le encuentren a él.

Rufus solo tiene una razón para mentir a los investigadores, que podría ser cualquiera de las siguientes:

1. Está demasiado ocupado para involucrarse en una investigación policial (la respuesta más probable para un negociante ocupado).
2. Estaba en el café para encontrarse con su amante casada que resulta ser una celebridad local, y es consciente de que los policías suelen vender esa jugosa información a los tabloides sensacionalistas.
3. Estaba allí para encontrarse con un socio en un negocio turbio, sin relación alguna con la secta,

y teme cualquier injerencia de la policía en sus asuntos.

4. Teme convertirse en un testigo contra lo que él piensa que podría ser un golpe de la mafia.

En cualquiera de los casos, un gasto de 1 punto podría sugerir a Tommy la motivación de Rufus para mentir, una que lo establezca como un asunto secundario irrelevante. Así como Guardián es posible hacer una declaración general aplicable al caso que nos ocupa. "Tienes la sensación de que no está siendo colaborativo..."

1. ... cuando te despacha como uno de esos tipos que ven cualquier tipo de intromisión en su tiempo como una amenaza con la que acabar inmediatamente."
2. ... cuando probablemente tenga un secreto que no desea que los policías filtren a los tabloides. Lo cual ocurre mucho."
3. ... cuando agarra sus libros de manera protectora, como si estuviese asustado de que les echases un vistazo. Pueden resultar incriminatorios, incluso si no tienen relación con la secta."
4. ... ya que la gente común odia convertirse en testigos en casos relacionados con la mafia, y no les falta razón."

Cada una sugiere una táctica separada que Tommy podría tomar para superar la mentira:

1. **Interrogatorio:** "Estoy bajo mucha presión. No decirme lo que sabes consumirá más de tu tiempo que si lo tirases."
2. **Consuelo:** "Si es sobre algún asunto íntimo que no quieras que salga a la luz, créeme, odio a los periodistas tanto como tú."
3. **Intimidación:** "Será mejor que escupas lo que sabes, o de repente estaré muy interesado en lo que ocultas en esos libros. Y será mejor que tengan relación o estás frito."

4. **Jerga Policial:** "No es un caso de la mafia. Jamás llegará a los juzgados y tu nunca tendrás que testificar."

Cualquiera podría aplicarse también a un caso en que el testigo tenga información útil para compartir, y los investigadores necesiten superar su resistencia.

Si el testigo no tiene información útil, y los investigadores no están corriendo contra el reloj para eliminar las pistas falsas rápidamente, podrías permitir que el gasto en sí indique que el testigo está mintiendo, pero no tiene nada útil que decir de todos modos. "Consigues que admita que vio el crimen, pero..."

1. ... quería abandonar la escena lo más rápido posible para acudir a una cita."
2. ... estaba a punto de encontrarse con su dama, y temía que se lo pasaras a los tabloides."
3. ... pensaba que le delataría al escuadrón antifraude dado el contenido de sus libros."
4. ... temía ser apaleado si testificaba."

"Sin embargo, cuando rompes su resistencia, su testimonio coincide con el de otros testigos. Al mentir, todo lo que hizo fue malgastar tu tiempo. Tiempo que seguramente el sectario estará contento de tener".

Miscelánea

Combate con daño cero

Cuando los investigadores ejecutan ataques con *Escaramuza* o *Armas* a mano descubierta, o con armas pequeñas, los modificadores al daño de -1 o -2 pueden significar, aún en un ataque con éxito, que el daño ajustado sea cero. Si tú o tus jugadores no os sentís cómodos con esta regla, puedes probar cualquiera de las siguientes reglas caseras:

- Si el jugador ha realizado algún gasto de puntos de **Habilidad General** para tener éxito en el control entonces el daño mínimo debe ser de 1.
- Si tienen una puntuación de cero en la **Habilidad General** entonces pueden fastidiarla incluso con un éxito en el control, provocando un daño de cero. Los personajes con una puntuación de 1 o más en la **Habilidad General** harán un daño mínimo de 1.
- Pulp = daño mínimo de 1,
Purista = daño mínimo de 0

Gasto de reserva de puntos por los adversarios

Para los Guardianes que no estén seguros de cuántos puntos deben gastar en un control de los oponentes (tanto humanos como no humanos) contra los investigadores, pueden considerar un "Patrón de Ataque".

Esta es una estadística de juego opcional que sugiere cómo el oponente puede gastar sus puntos de reserva de combate de una ronda a otra en una pelea. Los Guardianes deben consultar siempre la lógica de la historia y las necesidades dramáticas primero y recurrir al patrón de ataque en segundo lugar.

Los oponentes que están enojados o asustados gastarán todo lo que necesiten para garantizar el impacto. Otros actuarán más cautelosamente, guardando sus puntos para más tarde, tal como lo hacen los personajes. Estos números son una alternativa si no puedes decidir cómo actuaría el oponente, o te resulta incómodo gastar lo suficiente para garantizar un impacto cada vez. Un ejemplo sería:

Defines a un sectario con

Escaramuza: 8

y un patrón de ataque: +3/+3/+2

Cuando uses un Patrón de Ataque, aumenta el gasto después de cada fallo hasta que el oponente empiece

a impactar o se quede sin puntos de la reserva. Una vez enfrentados, los oponentes inteligentes descubrirán

cuán difíciles de golpear son los PJs, y ajustarán sus esfuerzos consecuentemente.

FUENTES Y RECONOCIMIENTOS

El germen de cada una de las secciones dentro de este documento fue extraído de muchas fuentes dispares; todas, salvo una, disponibles en internet. He editado, reescrito, amalgamado y / o dado mi toque personal a cada una de ellas en diversos grados. Si deseas leer el artículo original, los autores y sitios web se acreditan a continuación.

Gracias a...

Robin Laws

- <http://site.pelgranepress.com/index.php/more-songs-about-ratings-and-pools/>
- <https://www.pelgranepress.com/seepagexx/April2008-robin.html>
- <http://site.pelgranepress.com/index.php/see-p-xx-seamless-gumshoe/>
- <http://site.pelgranepress.com/index.php/gumshoe-gm-troubleshooting/>
- <http://site.pelgranepress.com/index.php/see-p-xx-lies-as-red-herrings/>

Kenneth Hite

- Nights Black Agents (page 44)

Gareth Ryder-Hanrahan

- <http://site.pelgranepress.com/index.php/the-plain-people-of-gaming-cthulhu-ctherries/>
- <http://site.pelgranepress.com/index.php/correspondents-in-trail-of-cthulhu/>
- <http://site.pelgranepress.com/index.php/investigative-spends-in-demo-scenarios/>

Simon Rogers

- <http://www.yog-sothoth.com/topic/20449-tricksy-gm-trick/#entry214683>
- <http://site.pelgranepress.com/index.php/trail-of-cthulhu-combat-example/>
- <http://www.yog-sothoth.com/topic/19397-interacting-with-villains/#entry201633>
- <http://www.yog-sothoth.com/topic/11726-combat-minimal-damage/#entry124580>
- <http://www.yog-sothoth.com/topic/16652-general-spends-for-creaturesnpcs/#entry189430>

Steve Dempsey

- <http://www.yog-sothoth.com/topic/21203-pitching-uses-of-investigative-abilities-in-trail-of-cthulhu/>

Tony Williams

- <http://www.yog-sothoth.com/topic/20622-old-chestnut-house-rules-for-tests-and-first-aid/#entry216406>
- <http://site.pelgranepress.com/index.php/the-keeper-of-the-clues/>
- <http://www.yog-sothoth.com/topic/28989-negative-damage-from-fist-and-kick/>

Joshua Kronengold

- Via Tony Williams <http://labcats.livejournal.com/61895.html>

Miembro de Yog-Sothoth “groakes”

- <http://www.yog-sothoth.com/topic/21873-naismiths-rules-hiking-times/>