

CLASIFICADO

Sistema "Gumshoe en las paredes"

Adaptación del sistema Gumshoe al sistema de 2d6 de Ratas en las Paredes

El sistema funciona **con 2d6** (2 dados de 6 caras).

Estos dados se lanzan en relación a una de las 7 características generales de todas las personajes de juego (destreza, ingenio, músculo, violencia, voluntad, sentir el peligro y preparación). **Al inicio de la partida, deberemos repartir 6 puntos en estas 7 habilidades, con un máximo de +3 en una habilidad.**

Estos puntos, **modificarán la tirada que realicemos durante la partida.**

El umbral de dificultad se agrupa y divide en 4 categorías:

- **Fácil:** Obtener más de 5 con 2d6.
- **Normal:** Obtener más de 7 con 2d6.
- **Difícil:** Obtener más de 9 con 2d6.
- **Casi Imposible:** Obtener más de 11 con 2d6.

De este modo, **se regulan el 100% de las tiradas dentro del sistema**, aplicando consecuencias en función de si sobrepasamos o no dicho umbral:

- Si superamos el umbral en **1 o 2 puntos**, realizaremos la acción que queramos pero obtendremos **una consecuencia negativa**.
- Si superamos el umbral en **+2 puntos**, realizaremos la acción que queramos y además, como jugadores, decidiremos **una consecuencia positiva a nuestro favor**.
- Pero **si no superamos la tirada contra el umbral**, además de no conseguir cumplir el objetivo, la directora de juego podrá ejecutar en nuestra contra **hasta dos consecuencias negativas**.

Conjuntamente a las características generales, **las jugadoras tendrán que definir unas capacidades únicas asociadas a su trasfondo narrativo** (apoyado por su reputación y profesión previamente definidos). Todo ello basado en la caracterización y construcción del personaje.

Estas capacidades estarán vinculadas con diferentes habilidades técnicas, académicas, interpersonales o de trasfondo y podrán ser tales como:

- Buscar libros.
- Ex-boxeadora.
- Bajos fondos.
- Adinerada.
- Contabilidad.
- Intimidación.
- Interrogatorio.
- Cerrajería.
- Mecánica.
- Medicina.
- Mitos y leyendas.
- Ciencias ocultas.
- Biología.
- Evaluar sinceridad.
- Física.
- Idiomas
- Robar
- Conducción
- Contabilidad
- Regatear
- Medicina Forense
- Especialista en Armas de Fuego
- Sigilo
- Jerga Policial

Aunque podemos elegir algunas de estas habilidades, no es necesario "sentirse atada" por ellas. El sentido común, basado en la construcción de tu personaje, es la mejor manera de definir las, por ejemplo:

- Si tu personaje es la propietaria de una tienda de antigüedades, probablemente sepas **tasar productos** perfectamente (capacidad única 1), **buscar documentos** de una forma rápida (capacidad única 2) e incluso, **regatear** con clientes duros (capacidad única 3).

Utiliza estas capacidades únicas en las escenas o situaciones **que narrativamente sean sensibles** a ello. **Te darán bonificaciones para conseguir el éxito.**

No hace falta rellenar los 7 huecos destinados a las “capacidades únicas”. **Acordad con la DJ el nº de capacidades con las que comenzaréis.**

Unidas a estas capacidades únicas, existirán una serie de “puntos de cansancio”(3) que serán **las veces que podremos utilizar esa capacidad durante nuestra aventura.**

Estos puntos de cansancio **se reponen con un descanso placentero** (es importante que sea placentero) en **la relación de 1 punto de cansancio por día de descanso.**

La forma de resolver el uso de estas capacidades únicas tiene dos vías:

1. **Usada para resolver una situación:** si estamos buscando un libro en una biblioteca y tenemos “buscar libros” como habilidad, usando un punto de cansancio en esa habilidad, encontramos el tomo. No hay que hacer nada más.
2. **Usada para añadir 1d6 por cada punto de cansancio que decidamos emplear:** si estamos buscando un libro en una biblioteca y tenemos “buscar libros” como habilidad, usando un punto de cansancio, añadiremos 1d6 a nuestra tirada de “ingenio” (3D6).

Este sistema puede ser combinado, utilizando habilidades propensas a conseguir pistas a modo de “solución inmediata”, y utilizando habilidades de trasfondo más relacionadas con combates (por ejemplo) para añadir dados de 6 caras a nuestra tirada (una ex-boxeadora puede utilizar esta habilidad en una reyerta para sumar 1d6 por punto de cansancio a su tirada de 2d6 + bonificador de violencia).

Ahora, tenemos 3 variables para trabajar sobre la progresión de nuestros personajes:

- I. Aumentar en +1 alguna de nuestras características generales.
- II. Aumentar +1 nuestros puntos de cansancio.
- III. Basándonos en la actividad de las jugadoras y en sus cicatrices (ver manual Ratas en las paredes), **añadir capacidades únicas** que ayuden en la investigación.

Siendo este último apartado, **el que añade una capa de profundidad al sistema de 2d6 caras.**

Para adaptar cualquier partida con sistema Gumshoe (el Rastro de Cthulhu) a este sistema 2d6, simplemente debemos convertir y agrupar las **habilidades generales** de dicho sistema a las 7 características generales.

Y posteriormente, traspasar las **habilidades de investigación** que sean representativas dentro de la aventura a las capacidades únicas.

De igual modo, se han incorporado tanto **pilares de estabilidad** (personas) como **creencias** (ideales). Si bien en “Gumshoe en las paredes” no existe la estabilidad como característica (únicamente existe la cordura asociada a la característica general de voluntad), sí aportan un trasfondo narrativo lo suficientemente interesante para desarrollar a las personajes jugadoras.

