

GUMSHOE 101 para jugadores

Las habilidades Generales indican cómo consigues hacer cosas.

Colarse sin ser visto, luchar, correr... todo esto se hace con las habilidades Generales. Si tienes una habilidad General de **8 o más, eres increíblemente talentoso en esa actividad** (y puedes tener acceso a de bonificación al utilizarla, dependiendo del juego de GUMSHOE que estés jugando). Si no tienes ningún valor en una Habilidad General, eres pésimo en ella y generalmente no tendrás éxito en tareas que no sean triviales. Un 0 en Conducir, por ejemplo, te permite ir a la tienda y volver, pero fallarás en cualquier maniobra de conducción lo suficientemente difícil como para requerir una tirada. En comparación, un 8 en Conducción te convierte en un experto conductor. Del mismo modo, un 0 en Disparar significa que no eres bueno en absoluto en el uso de armas de fuego, mientras que un 8 o más en Disparar te convierte en un experto tirador. Ya entiendes la idea.

Es traumático para tu bolsa de dados y el afán coleccionista rolero, pero **en GUMSHOE solo necesitarás un dado: un d6** (dado de 6 caras). Tíralo. **Tu número de objetivo suele ser 4**; recuérdalo. Si sacas un 4 o más al utilizar una habilidad General como Atletismo, probablemente tengas éxito.

Obviamente, eso significa que solo tienes éxito la mitad de las veces. Aumentas estas probabilidades gastando puntos de tus habilidades Generales y añadiéndolos a tu tirada de d6. ¿Quieres disparar a alguien? Gasta 2 puntos de tu reserva de Disparar, añádelos a tu d6, y usualmente solo fallarás si sacas un 1. Gasta 3 puntos y tienes garantizado el éxito incluso con una tirada de 1 (ya que $1 + 3 =$ el número objetivo de 4). Cuando tu reserva baja a 0, solo tirarás un d6 hasta que descanses y el Moderador del Juego diga que tu reserva se recupera.

No seas tímido a la hora de gastar estos puntos. Hacer caer a los enemigos rápidamente es una gran idea, y tendrás oportunidades para que tus reservas se recuperen.

Las habilidades de Investigación son cómo consigues información o aprendes cosas.

Son lo que hace que los juegos de GUMSHOE sean únicos. Ignora tus Habilidades Generales un momento y mira a tus **habilidades de Investigación**. Están divididas en tres secciones para que sea más fácil encontrarlas: *académicas*, *interpersonales* y *técnicas*, pero todas funcionan prácticamente igual. Si **tienes 1 o más puntos en cualquiera de ellas, eres un experto** en ese conocimiento. Esto es importante porque durante el juego, todo lo que tienes que hacer es **decirle al MJ que estás usando una habilidad apropiada y automáticamente consigues la pista** si la hay. Sí, automáticamente, sin necesidad de tirar. La diversión aquí está en lo que haces con esa información, no en cómo la obtienes.

Digamos que estás buscando información vital en una biblioteca privada. El MJ puede preguntar: "¿Tienes algún punto en Investigar?" Di que sí y te dirá todo lo que puedes averiguar. Nunca se requiere una tirada. Lo mismo con las habilidades Interpersonales; si tienes Adular, dile al MJ que estás adulando a alguien (o mejor aún, roleadlo) y dará sus frutos.

Gasta estos puntos para conseguir ventajas geniales durante el juego. Por ejemplo, la habilidad interpersonal Ligar. Te encuentras con la impresionantemente atractiva protegida de una mente malvada. Dile al MJ que estás coqueteando con la PNJ, y él o ella dejará escapar pistas importantes durante la charla. Dile al MJ que gastas 1 o más puntos de Ligar para conseguir cosas interesantes, y obtendrás un beneficio especial. En este caso, el protegido puede encapricharse contigo y traicionar a su jefe en el mejor momento.

Recuerda, **hablar gastado un punto de una habilidad de Investigación no te impide continuar sabiendo de ese tema**. Solo limita el número de veces que en una partida puedes pedir cosas especiales y geniales.

¿Y ya está? ¿De verdad? Sí, eso es todo. No obstante, tu MJ puede añadir cualquier cosa que debas saber.