

## GUMSHOE 101 para moderadores de juego: Cómo moderar una partida de GUMSHOE

1. **¿Moderas un one-shot? Explica las mecánicas básicas, nada más.** Los jugadores no necesitan saberlo todo hasta que sea relevante en el transcurso de la partida. Si pasas más de 15 minutos familiarizando a los nuevos jugadores con las reglas, puede ser excesivo.
2. **Empieza con la acción.** Las películas de James Bond no empiezan con la investigación, sino que empiezan *in media res* y con acción. He escrito 3 escenarios para Agentes de la Noche. Uno comenzó con una persecución en coche, otro con el descenso de una montaña perseguidos por matones con ametralladoras en motos de nieve, y otro con la mitad del grupo en caída libre sin paracaídas. La verdad es que funciona muy bien.
3. Cuando empieces con la acción, dile a tus jugadores que **todos los puntos que gasten en esta primera escena los recuperarán**. Esto es increíblemente importante. Hacer esto permite que los jugadores superen inmediatamente su "Me da miedo gastar un recurso escaso" y les hace entrar en la naturaleza del juego.
4. **No pienses demasiado en las pistas.** Mientras sepas por qué ha ocurrido algo, no te estreses de antemano sobre cada una de las pistas disponibles. Tus jugadores son inteligentes. Ellos harán sugerencias, tú pensarás "eso es brillante", y les darás la información que les indique una dirección. Esto ha sido lo más difícil de entender para mí.
5. **Planifica de forma estrecho-amplio-estrecho.** El comienzo de una aventura es corto y empieza en una dirección. La mitad de la aventura tiene amplitud, con muchos caminos y enfoques posibles que los personajes jugadores pueden tomar. Lo que hagan y aprendan aquí les conducirá al último y estrecho conducto que lleva al final culminante.
6. **Sé respetuoso donde debes.** Los personajes de GUMSHOE son increíblemente inteligentes y competentes. Trátalos así.  

P: "¿Puedo averiguar dónde ha ido a parar el dinero?"  
MJ: "Eres un espía de clase mundial, ¿verdad? Claro que sí. Tienes Contabilidad. Lo rastreas a través de cinco empresas fantasma. Nadie más que tú sería capaz de descubrirlo, y te lleva un par de horas, pero lo rastreas hasta la cuenta suiza original. Es de Malekov, como esperabas. Haz una tirada de Infiltración Digital - una difícil - si quieres acceder y manipular sus saldos".
7. **Ritmo, ritmo, ritmo.** Aprende cuándo mezclar la investigación con la acción breve y explosiva. La acción no tiene por qué ser letal, pero debe producirse justo en los puntos en los que, de otro modo, las cosas se estancarían, y debe hacer avanzar la trama.
8. **Premia el comportamiento que deseas ver.** Si alguien dice algo gracioso o hace algo brillante, dale una recuperación, ya sea de 3 puntos o de una reserva completa. Créeme, ese es el comportamiento que los otros jugadores empezarán a emular.
9. **No hay que hacer el pino.** La gran debilidad de Shadowrun es que la planificación de una partida es eterna. La habilidad de Preparación y los flashbacks significan que no tienes que preocuparte por eso en GUMSHOE. Puedes empezar más rápido, y llegar a lo bueno más rápido. Llegar a lo bueno más rápido.