

## GUMSHOE 102 para Moderadores de Juego: Cómo Diseñar Aventuras en GUMSHOE

Permíteme que te guíe a través de mi proceso personal. Rara vez tengo más que un esquema de una página cuando dirijo GUMSHOE, pero esto está ayudado por un poco de pensamiento previo. Advertencia: aquí hay spoilers de una aventura para Agentes de la Noche que podría haber publicado en estos momentos. Todo esto se aplica solo a mi preparación personal, y puede que no funcione para otras personas.

**Paso 1: tener el núcleo de una idea genial.** Mi amiga arqueóloga trabaja en Perú, y mencionó una especie de leyenda regional de vampiros llamada pishtacos (vale la pena buscar en wikipedia). Son vampiros en los Andes peruanos que drenan la grasa corporal, no la sangre. Creo que esto es increíblemente genial, ya que son una leyenda real de la que nadie ha oído hablar.

**Paso 2: Desarrollar la idea.** Vale, el malo principal es un pishtaco. Pero... ¿y qué? Significa que la gente que le rodea se muere de enfermedad, que sus *Renfields* son probablemente cadavéricos, que se junta con peruanos... Recuerdo a *Hambre* del libro *Buenos Presagios*. Era un gurú de las dietas que hacía que la gente se muriera de hambre voluntariamente. Tengo que robar eso.

Así que mi malo es un pishtaco sudamericano que también es un gurú de la dieta. Lo elegí como el "Dr. Gabe", un encantador y guapo personaje de televisión que es uno de los favoritos de Oprah. Está abriendo una nueva línea de restaurantes dietéticos con comida deliciosa y sin calorías, y tiene un nuevo libro de dietas a punto de debutar. Será un éxito de ventas.

Vale y... ¿Qué está haciendo? Bueno, tengo (de una aventura anterior) una iglesia evangélica que está secretamente dirigida por vampiros carismáticos. Digamos que el Dr. Gabe es uno de sus miembros y se ha convencido de que realmente es la encarnación de *Hambre*. Aunque se alimenta de grasa corporal, se considera una herramienta divina, y el mundo es un lugar gordo y fofo. Él cambiará esto. Hubo un episodio de *Leverage* sobre la bioingeniería del tizón del trigo. Es un hongo que acabará con todos los campos de trigo del mundo excepto con los cultivos diseñados para ser resistentes. Voy a robar totalmente esa trama, solo que la cepa del hongo que quiere robar no tiene una cura todavía.

¿Cómo distribuir ese hongo por todo el mundo? Claramente en los palés de libros que está a punto de enviar desde su almacén. Sus agentes internacionales se asegurarán de que haya muestras de esos hongos en esos palés y harán el resto. Pronto, el mundo se morirá de hambre.

Bingo. Tengo mi carismático supervillano y mi complicada trama de espionaje. Dale al villano un secuaz: una exmodelo peruana formada en París, luego reclutada como espía francesa, ahora asistente personal del Dr. Gabe. Ella es hermosa, increíblemente capaz, y cadavéricamente delgada, como si fuera un pequeño presagio. Llamémosla Elena.

**Paso 3: involucrar a los personajes jugadores y considerar las pistas.** Quiero empezar con una sección corta y con acción, así que la mitad de los PJ están tratando de evitar que una (supuestamente) desmantelada ojiva rusa sea lanzada por terroristas. Para hacerlo, necesitan un código de lanzamiento del teléfono de un traficante de armas ruso. Estaba en un avión, y antes de que los personajes jugadores pudieran atraparlo fue asesinado por la misteriosa Elena y le robó su teléfono. Al comienzo del juego, hay 30 segundos antes del lanzamiento de la ojiva. Los personajes jugadores que están en la base de misiles luchando contra múltiples secuaces que tratan de matarlos, y la otra mitad están haciendo paracaidismo sin paracaídas, tratando de alcanzar a Elena, a sus guardaespaldas peruanos, y al teléfono que acaba de robar.

Me imagino que cogerán el teléfono, y si Elena "muere" no me importará; es una *Renfield* y puede volver Por flagrante decreto del moderador de juego (demostrando así que no es humana). Lo más probable es

que clone el teléfono y escape. En cualquier caso, la pieza inicial se detiene con la ojiva desactivada a pocos segundos de distancia, y los personajes jugadores (habiendo robado los paracaídas de los guardaespaldas muertos) aterrizan a salvo. Como se ha señalado anteriormente, en este punto todos los personajes jugadores recuperan todas las reservas de las habilidades generales, ya que fue la escena inicial para introducir el sistema de reglas.

**Paso 4: Sigue la lógica.** A continuación, la investigación. ¿Quién era esa mujer, y por qué quería una copia de la información del teléfono? Los personajes jugadores la identificarán a través del reconocimiento facial, lo que les lleva al Dr. Gabe. Encuentran un código en el teléfono que coincide con la secuencia alfanumérica utilizada por los sistemas de seguridad Glenn-Reader. Uno de los sistemas de seguridad Glenn-Reader fue asaltado el día después del robo del teléfono. El sistema vigilaba un negocio agrícola de alta tecnología.

La investigación se vuelve amplia aquí. Tienen pistas sobre Elena y el Dr. Gabe, pero no saben por qué está involucrado. Tienen pistas sobre el laboratorio de agroindustria. La investigación (en persona o a través de contactos) revela que docenas de viales de tizón del grano de trigo fueron robados, y la empresa lo está encubriendo porque toda la compañía está en juego. Ahora los personajes jugadores saben que el Dr. Gabe tiene el tizón del grano. ¿Pero por qué?

**Paso 5: Deja que sean astutos.** Probablemente tendrán que infiltrarse en sus oficinas para averiguarlo, y él es un hijo de perra encantador. Es lo suficientemente arrogante como para revelar su plan, seguro de que nadie sabe cómo destruirle (¿el método real, según la leyenda? Polvo de momia. Una locura) y entusiasmado con su nuevo restaurante y sus libros dietéticos. Depende de los personajes jugadores cómo proceder. Pueden descubrir que los viales están en su almacén de libros y quemarlo todo, o pueden enfrentarse a él en la inauguración de su restaurante.

Hay muchas posibilidades divertidas aquí. Debido a su personalidad, amenazar con arruinar su reputación cuidadosamente construida podría hacer que se echara atrás. Resulta que le gusta ser el centro de atención. Los personajes jugadores pueden reclamar la victoria si detienen la plaga, independientemente de que el Dr. Gabe siga o no por aquí.

**Paso 6: Apunta a un gran final, preferiblemente con explosiones.** Notarás que este final no es, en absoluto, corto. Es un fallo del escenario. Lo ideal sería que condujera a un escenario y un enfrentamiento específicos. Y podría hacerlo (una pelea en el almacén, una gran revelación en la apertura del restaurante), pero aquí tiendo a soltar las riendas un poco. En esta aventura, el clímax suele producirse en la alfombra roja de la inauguración del restaurante lleno de estrellas del Dr. Gabe, pero dejo que los jugadores elijan cómo quieren resolver el problema. Es cuando pienso, ¿qué es lo más emocionante que podría pasar aquí?

### ¿La conclusión?

En resumen:

Paso 1: crea un malvado genial.

Paso 2: dale una trama genial y unos secuaces geniales.

Paso 3: Pon a los jugadores en el camino correcto. Cualquier cosa que hagan para seguir ese rastro, si es razonable, les dará más información.

Paso 4: no desveles las pistas con demasiada lentitud. Dales una buena información, y luego disfruta con el caos cuando actúen en base a ella.