

Scooby Doo, ¿dónde estás?

por R.D.G.



La serie de dibujos animados “Scooby Doo Where Are You?” empezó a emitirse a finales de los 60 en EE.UU y desde entonces ha sido una de las más exitosas y de mayor continuidad de la historia de la televisión. Las aventuras de cuatro chicos y su gran danés en busca de misterios que resolver han atraído a niños y mayores por igual, gracias a su combinación de aventura, intriga y sobre todo mucho sentido del humor.

Fred, Daphne, Velma, Shaggy y por supuesto Scooby Doo forman el grupo de investigadores que van de acá para allá en su furgoneta, “La Máquina del Misterio”. En sus viajes siempre dan con alguien que necesita de sus servicios porque ha visto un fantasma, le persiguen los monstruos o su propiedad está encantada. Otras veces son ellos los que se meten en problemas debido a su insaciable curiosidad, que les lleva a explorar los lugares más tenebrosos. Por suerte siempre consiguen escapar y solucionar el enigma, mitad gracias a su ingenio y mitad por accidente (provocado por Shaggy y Scooby, naturalmente).

Los Personajes

Freddy: Su nombre completo es Fred Jones y es (supuestamente) el líder del grupo. Le encanta resolver misterios. Alto, rubio, guapo y bien vestido, es un gran planificador y tiene mucha confianza en sí mismo. Es especialista en preparar trampas que no suelen funcionar, ya sea por la intervención de Shaggy, Scooby, Daphne... o simplemente porque no son tan perfectas como a él le gustaría. A veces confía tanto en su buen juicio que no escucha a los demás, pero en realidad es un hombre de equipo.

- **Ventajas:** Liderazgo, Habilidad para preparar trampas
- **Desventajas:** Exceso de confianza

Daphne: Su nombre completo es Daphne Blake y además de su innegable atractivo, tiene un talento especial para meterse en problemas, activando trampas o siendo capturada por el villano del lugar. Preocupada por su aspecto, siempre viste a la moda y hace buena pareja con Fred, con el que curiosamente siempre coincide cuando el

grupo debe dividirse. Cuando nadie más puede convencer a Scooby para intentar algo, ella siempre lo logra ofreciéndole una Scooby Galleta.

- **Ventajas:** Atractivo, Convencer a Scooby
- **Desventajas:** Algo torpe

Velma: Su nombre completo es Velma Dinkley y es el “cerebro” del grupo. Si no fuese por ella y por su habilidad para descubrir las pistas más improbables, la mayoría de los enigmas a los que se enfrenta el grupo quedarían sin resolver. Confía en su pensamiento lógico y no suele asustarse, a diferencia de los demás. Es muy buena traduciendo casi cualquier idioma. Su punto débil son sus gafas, que suele perder constantemente y sin las que no es capaz de ver nada.

- **Ventajas:** Talento para la investigación, Buena con los idiomas
- **Desventajas:** Corta de Vista

Shaggy: Aunque parezca mentira, su nombre completo es Norville Rogers, pero nadie le llama así. Con su aspecto de hippy de los setenta, es el compañero inseparable de Scooby y siempre afronta con él todos los peligros. Entre otras cosas porque es el único que le entiende a la perfección. Sus rasgos más destacables son su extraño sentido del humor, su tremenda cobardía y su apetito, que no queda saciado con nada. Habitualmente tiene la mala suerte de tropezar con cualquier monstruo, fantasma o villano que ronde por la zona, lo que le impulsa a hacer otra de sus cosas preferidas: huir corriendo a toda velocidad. La otra es disfrazarse con Scooby para pasar desapercibido, pero rara vez lo logra.

- **Ventajas:** Comprender a Scooby, Maestro del disfraz
- **Desventajas:** Cobardica

Scooby: Su nombre completo es Scoobert Doo, aunque se suele abreviar por “Scooby” o “Scoob”. Es un gran danés que tiene dos cosas en común con su amigo Shaggy: un estómago sin fondo y un miedo terrible a los fantasmas o cualquier cosa que se le parezca. Los dos suelen utilizar sus increíbles disfraces para escapar de las situaciones peligrosas, y cuando no lo logran ¡salen por piernas! La mayor debilidad de Scooby son las Scooby Galletas, por las que es capaz de hacer cualquier cosa.

- **Ventajas:** Olfato perruno, Maestro del disfraz, Gran corredor
- **Desventajas:** Miedoso

La Máquina del Misterio: Se trata de la furgoneta en la que viajan los protagonistas, en la que siempre llegan a todas partes y con la que siempre desaparecen. Está pintada de colores vivos, y en un lateral se puede leer “The Mystery Machine”. Con ella es imposible pasar desapercibidos. Normalmente la conducen Freddy o Shaggy.

Las Aventuras

Nuestros intrépidos investigadores se enfrentan a sus casos siguiendo siempre un mismo patrón, que se repite con pocas variaciones en todos los episodios. En primer lugar, los chicos son contratados, invitados o llegan por casualidad a un lugar pintoresco, que destaca por ser oscuro, misterioso, o simplemente extraño. Escenarios típicos son el viejo parque de atracciones, el pantano, la casa misteriosa, la laguna negra... Allí les hablan de que últimamente el lugar está siendo invadido por monstruos, fantasmas o cualquier otro fenómeno sobrenatural. En este primer contacto conocen a los que serán los coprotagonistas del episodio, el dueño del lugar, el vigilante, el sheriff, etc.

Como lo mejor en estos casos es enfrentarse al problema de cara, nuestros amigos decidirán investigar la situación, yendo al lugar donde se ve a los fantasmas o se producen las apariciones (preferiblemente de noche, y sin nadie más acompañándoles). Una vez allí, el procedimiento habitual es que Freddy divida al grupo, mandando a Shaggy, Scooby y a veces a Velma por un lado, y a Daphne y él por otro. En ese momento ocurrirán varias cosas a la vez. Por un lado, Velma encontrará una pista, y Shaggy y Scooby toparán sin querer con el monstruo, lo que dará lugar a una persecución a toda velocidad. Para escapar el dúo utilizará sus habilidades de disfraz de la forma más extravagante posible, por ejemplo disfrazándose de lámpara, ancianita, fuente, animadora o cualquier otra persona u objeto del mobiliario.

También es bastante habitual que Velma pierda sus gafas, sin las cuales es prácticamente ciega, o que Daphne active sin querer una trampilla o el mecanismo de un pasadizo secreto, desapareciendo por él y cayendo en manos del monstruo.

Basándose en lo que saben, el grupo decidirá preparar una trampa, tarea a cargo de Freddy. Normalmente hace falta que Daphne soborne a Scooby con una Scooby Galleta para que participe. La trampa estará bien pensada, pero rara vez consiguen que funcione adecuadamente... puede ser por la torpeza de Shaggy y Scooby o por mala suerte, todo el plan acaba resultando un desastre. Al final y de forma accidental conseguirán capturar la villano... que nunca es realmente un ente sobrenatural, sino simplemente una persona disfrazada. Y al desenmascararlo resultará ser el conservador del museo, el ayudante del sheriff, el viejo bibliotecario o cualquiera

presentado al principio. Gracias a las pistas descubiertas, Velma deducirá sus motivos (nunca se equivoca), y se los contará a todos.

Con el misterio resuelto, a los chicos sólo les queda despedirse de todos y marcharse en “La Máquina del Misterio” en busca de nuevas aventuras. Tras ellos siempre quedará un villano frustrado diciendo: “Si no hubiese sido por esos malditos chicos y su perro...”.

Scooby Doo como juego de rol

Las aventuras de este particular grupo de investigadores son perfectas para ser jugadas en un tono de “terror cómico”. El número ideal de jugadores es cinco por razones obvias, pero puede aumentarse o reducirse. Con un número menor de jugadores, el Director de Juego deberá interpretar a aquellos miembros del grupo que falten como personajes no jugadores, aprovechando para provocar con ellos situaciones humorísticas. Otra alternativa es hacer desaparecer a aquellos personajes que “sobren” y que el objetivo de la aventura sea rescatarlos. En el caso contrario, si hay más de cinco jugadores, se pueden añadir personajes como Scrappy Doo, el sobrino de Scooby, u otros amigos y parientes de los demás. Como curiosidad hay que decir que Scrappy es uno de los personajes más odiados por los fans. Para muchos su actitud de niño malcriado y su obsesión por resolverlo todo a puñetazos no encajaba nada con el espíritu de la serie.

A la hora de preparar una aventura de Scooby Doo el Director de Juego debe recurrir a los clichés que comentamos antes y que se repiten en todos los episodios. Los jugadores ya se lo esperarán, pero lo que importa no es tanto que se lleven una sorpresa sino que interpreten cada situación como lo harían Freddy, Velma, Shaggy y los demás. Hay que preparar sustos para Scooby, fantasmas, el momento de la trampa, la persecución, las pistas, el villano disfrazado, etc.

Lo mejor es prepararlo todo como una aventura individual, para empezar y terminar en una o dos tardes como mucho. Nada impide crear una pequeña campaña de investigación haciendo que los protagonistas visiten diferentes lugares misteriosos de Estados Unidos con su furgoneta, pero se corre el riesgo que se vuelva repetitivo. Para evitarlo hay que tomarlo todo con mucho sentido del humor.

Una alternativa interesante es jugar un “rol en vivo” basado en estos personajes y sus peripecias. No requiere de excesiva preparación, y el resultado final puede ser desternillante... sobre todo para el que tenga que hacer de Scooby.