

Winterbay



Las aventuras del Club de las Cinco y Media

WINTERBAY, LAS AVENTURAS DEL CLUB DE LAS CINCO Y MEDIA.

Introducción

Winterbay es un pueblecito costero, situado en un punto indeterminado de la península de Terranova. Salvo en los meses centrales del verano, en Winterbay ***Siempre hace frío***. No hay plano ni mapa del pueblo, lo ideal es ir creándolo conforme se vaya necesitando, pero tendrá todos los servicios típicos y todos los tópicos de un lugar como éste.

Los niños del club se reúnen en el Gran Parque Central de Winterbay todas las tardes sobre las cinco y media. La mayoría se conocen de otras actividades o del colegio, ya que es un pueblo pequeño.

Sus padres, madres o tutores legales tienen algún tipo de actividad por las tardes que les impide estar con sus hijos o éstos, simplemente, se marchan al parque a jugar con sus amigos y disfrutar un rato.

Los niños quedan más o menos al cuidado de Carol, una joven el pueblo que está a punto de marcharse a la universidad a estudiar Derecho. No le importa estar en el parque y echar un ojo a los niños de vez en cuando, aunque pasa la mayor parte del tiempo leyendo o estudiando.

Es frecuente que los niños se marchen a vagar por el pueblo. Realmente éste es bastante pequeño y no hay demasiados peligros, por lo que ***Nadie se se preocupa demasiado*** si en un momento dado los chicos no aparecen. Normalmente no es difícil encontrarlos preguntando a alguien que los haya visto y tampoco es que haya muchos sitios interesantes que visitar, por lo que acaban regresando por el parque más pronto que tarde.

Los niños decidieron formar el “club” para intentar vivir aventuras y resolver misterios, lamentablemente Winterbay es un sitio demasiado tranquilo, en el que ***Nunca pasa nada raro***, por lo que la mayoría de las tardes las pasan jugando al escondite o con otras actividades propias de niños.

Episodio 1.- La misteriosa desaparición de Mitifuz.

Una tarde de finales de verano, Carol les cuenta que su gato ha desaparecido. Todas las mañanas, tras tomarse su leche y comer su paté, Mitifuz se marcha a hacer sus cosas de gato por el pueblo, pero siempre regresa a mediodía, puntualmente, para almorzar. Hoy no ha aparecido y Carol está preocupada porque no es habitual. Les pedirá ayuda para resolver el misterio.



Mitifuz es un gato persa negro. Está un poco gordito porque le encanta comer y no suele hacer demasiado ejercicio. Carol les enseñará una foto en el móvil, aunque algunos niños ya lo conocen.

Por las tardes Mitifuz no suele salir de casa. Normalmente se queda acurrucado en algún lugar calentito, sobre todo en invierno, aunque estos días de finales de verano a veces ha venido al parque o lo ha visto en compañía de otros gatos.

Por las mañanas suele estar por la zona del puerto, atraído por el olor del pescado fresco que traen los barcos, aunque no sabe exactamente a dónde va, ya que Carol suele estar en casa estudiando. En realidad fue Lenny, un chico que trabaja en el bar que hay en el puerto, quien se lo contó un día.

La última vez que no apareció por casa a mediodía estuvo casi dos días sin aparecer. Después se enteró de que un turista que había llegado al pueblo tenía una gata y que, al parecer, Mitifuz se había pasado rondando el hotel durante esos dos días.



Carol

Ratón de biblioteca

Lista +3; Cuidadosa +2; Sigilosa +1;

Se despista con facilidad; Le gustan los gatos; Quiere ser una abogada de prestigio;

Preguntando en el puerto.

En el bar – que tiene el curioso nombre de “La Foca Feliz” – hay unos cuantos mayores que se extrañarán de ver a los niños por allí, aunque casi todos son conocidos y los tratan con simpatía (podría estar el padre de alguno de los niños).

Tan solo hay una persona, habitual del bar, a la que todos los niños del pueblo le tienen un cierto miedo: el viejo Mortimer MacPherson, el farero de Winterbay. Se cuentan montones de historias tenebrosas sobre el viejo faro y el farero, al que no le gustan nada los niños.

Lenny les confirmará que Mitifuz pasó por allí esta mañana, como casi siempre, a comer algo de pescado que él le echa. No es el único gato que suele venir, hoy ha venido junto con los gatos de la señora Clarke – Romulo y Remo, dos gatos siameses de bastante mal caracter.

Algunas veces aparecen también gatos por la tarde, sobre todo cuando llega el momento de deshacerse de los desperdicios del día o del pescado que ya está pasado. Normalmente son solo gatos callejeros los que vienen. Hoy, sin embargo, no ha venido ningún gato, al menos él no ha visto a ninguno.

Lenny les preguntará por Carol, al chico le gusta y mostrará interés por saber qué está haciendo y si preguntó por él o les mandó directamente a verle.



Lenny Mayfield

Un buen chico

Cuidadoso +2; Fuerte +1;

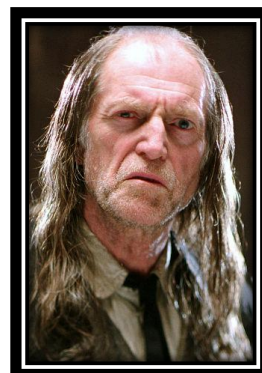
Trabaja como camarero en La Foca Feliz; Está enamorado en secreto de Carol;

Mortimer MacPherson

Farero huraño

Sigiloso +3; Fuerte +2; Listo +1;

Apenas puede mover su pierna izquierda; No le gustan nada los niños;



Visitando la casa de Carol

Carol vive en casa de sus padres, cerca del parque. Si los niños van a echar un vistazo no habrá rastro de Mitifuz. Los padres de Carol tampoco lo habrán visto, aunque no le dan demasiada importancia ya que el gato siempre está por ahí, haciendo lo que le da la gana – según ellos.

Los vecinos lo habrán visto temprano por la mañana, aunque después ya no lo han visto más.

Visitando la casa de la señora Clarke

La señora Clarke es profesora en el Colegio de educación primaria de Winterbay. Es viuda desde hace unos cuantos años y conoce a los niños desde muy pequeños, ya que los ve cada día en el colegio.

Rómulo y Remo también han desaparecido. Cuando ha vuelto del colegio, donde están haciendo los preparativos para el próximo inicio del curso, no estaban y por mucho que los ha llamado, no han aparecido. Sus vecinos, los Reynolds, también han echado de menos a su mascota. Una gatita tricolor llamada Mizzy.



No hay gatos en el pueblo

Si los chicos se ponen a dar vueltas y a preguntar, descubrirán que en este momento no hay gatos en el pueblo. Ni los niños, ni nadie, recuerdan haber visto algún felino en toda la tarde y buena parte de la mañana. Resulta realmente extraño.

Alguién podría recomendarles ir a la tienda de animales, si no se les ocurre.

Otro vecino asegurará que ha visto a Bastian Deveraux y a sus amigos hace poco y que ellos tenían un gato. No estará seguro de que fuera negro, pero cree que sí.

Bad Boyz

Bastian Deveraux, Charlie y Steve Cole, y Martina Gray son los “chicos malos” del pueblo. Gamberros, abusones y tramposos, siempre buscando una nueva fechoría que llevar a cabo. Lamentablemente para los protagonistas, los padres de estos niños son gente importante en el pueblo y eso los hace campar bastante a sus anchas, casi como si el pueblo fuera suyo. Bastian es el hijo del Alcalde; Charlie y Steve son dos hermanos gemelos hijos de la viuda Parrish, la directora del colegio; y Martina es la hija de “Big Gray”, el jefe de policía de Winterbay.

Bastian Deveraux

Fuerte +3; Llamativo +2

Charlie y Steve Cole

Rápidos +3; Sigilosos +2;

Martina Gray

Lista +3; Cuidadosa +2

Los demás chicos les tienen miedo; Se aprovechan de la posición de sus padres.

Bastian y sus amigos estarán merodeando por los alrededores del faro, aprovechando que MacPherson no está. Tienen un gato negro encerrado en un saco, lo han cazado esta mañana. Están intentando colarse en el faro para dejar la bolsa con el gato mosqueado en el dormitorio de MacPherson.

La tienda de animales

Winterbay tiene, por supuesto, una clínica veterinaria donde también se venden mascotas. Será el único sitio de la ciudad donde encontrarán algunos gatos, bajo los atentos cuidados de **Chelsea Randall**.

Los cachorros, con apenas unas semanas de vida, se encuentran en sus expositores y parecen tranquilos y juguetones, como cabría esperar.



El adulto que está en exposición – un Bombay negro de ojos ambarinos – está muy nervioso y lleva así desde el mediodía. No quiere comer y está bufando, moviéndose constantemente e intentando salir de su urna.

El otro gato adulto de la tienda, una hembra de Ragdoll que permanece en tratamiento por una enfermedad, también lleva todo el día muy nerviosa e intentó escaparse cuando la veterinaria la sacó de su jaula para examinarla y darle su medicación.



Si los niños deciden liberar y seguir a uno de los gatos de la tienda, el animal intentará escaparse y salir corriendo en cuanto pueda.

Justo en el momento más inoportuno, llegará un paciente urgente que impedirá que la veterinaria los acompañe y tendrán que ser los niños solos quienes sigan al animal.

Siguiendo a los gatos

Ya sea porque han soltado a uno de los gatos de la tienda de animales o al gato de la banda de Bastian, los niños acabarán teniendo un animal al que podrán seguir.

Para su sorpresa, una cantidad enorme de gatos – al menos un centenar – están reunidos en un solar pendiente de construcción, con un viejo cartel de “Se Vende” que hace años que permanece clavado sobre el mismo poste desvencijado.

Los gatos tienen una actitud extraña, reunidos formando un gran círculo alejados del centro de la parcela. Están en grupitos, jugando o simplemente ociosos, pero casi todos mirando hacia el centro, como si hubiera algo ahí.

De pronto uno de los gatos se levantará – Mitifuz, casualmente – y comenzará a andar hacia el centro, a los pocos pasos desaparecerá y otro gato diferente aparecerá caminando en sentido opuesto. Como si ambos hubieran atravesado una barrera invisible.



La casa de la bruja

Cuando los niños se acerquen al claro, los gatos los mirarán con curiosidad, aunque no se sentirán alarmados ni se apartarán. Da la extraña sensación de que están todos esperando algo.

Al acercarse al centro, a la altura en la que dejaron de ver a Mitifuz, una vieja y destastada casa aparecerá ante sus ojos como por arte de magia.

Justo verán como el gato se mete por una gatera que hay en una puerta lateral de la casa, que da a las cocinas – a juzgar por el olor a estofado que sale por el hueco.

Aparte de la gatera, la casa tiene una entrada principal y numerosas ventanas que se podrían intentar abrir a la fuerza desde fuera. Si buscan una ventana abierta, encontrarán una en la planta de arriba, pero necesitarán subirse unos en otros o ir a buscar una escalera.

La casa por dentro tiene una distribución extraña e incluso da la sensación de que **Las habitaciones se mueven de sitio**. Lo notarán por primera vez cuando intenten salir de la casa,

al volver por una puerta que ya habían cruzado antes, aparecerán en otra parte, quizás en la planta de arriba.

Mitifuz estará en la cocina de la casa, subido a una mesa. Una señora mayor parece estar cocinando algo en una marmita, mientras habla con el gato – aunque parecerá que esté hablando sola.

La vieja tendrá toda la pinta de ser una bruja, de hecho comenzará a preparar algún tipo de brebaje en una marmita más pequeña situada junto a la grande, echando componentes extraños que incluirán un mechón de pelo de Mitifuz.

La anciana saldrá a por algún último elemento y los niños tendrán la oportunidad de coger a Mitifuz y salir de allí, quizás dando tumbos por la casa.

Su único perseguidor será una lechuza de color gris claro, que parecerá un elemento más de la decoración de la cocina hasta que abra los ojos y los siga por la casa, aunque no saldrá al exterior de día.

La bruja – pues en realidad sí que lo es – acaba de llegar al pueblo y ha reunido a todos los gatos del lugar para presentarse y escoger a uno de ellos, ya que su viejo animal de compañía murió de viejo hace unos meses.

La nueva niñera

Tras entregar a Mitifuz y finalizar la historia, como epílogo, los niños se reunirán en el parque un par de tardes después. Carol se despedirá de ellos, el verano termina y ella se marcha a la universidad a estudiar, pero antes va a presentarles a la persona que los cuidará este invierno por las tardes y que también se va a quedar al cuidado de Mitifuz: la señorita **Morgan Lefray**, que no es otra que la bruja de la casa misteriosa.



CONTINUARÁ...