

Caso 002. EL caso de más allá de La atmósfera

(Una partida de PDM escrita por el detective Papaya)

Cuaderno de bitácora – Día interestelar 33 de la misión J3A2017 de la nave Stronghold IX

Se ha alcanzado el nivel de éxito ante la entrega de varias unidades de material didáctico y lúdico a los compañeros terrícolas que habitan en las nuevas colonias de *Marte e Ío*. *Meeples*, dados, tableros cuadriculados para mazmorrear, lápices y gomas, algunas fichas de madera y lo último en juegos de mesa, han sido entregados a los locos investigadores que abandonaron la Tierra en busca de una mejora para toda la humanidad. Desde hace unos días, algunas partes de la nave han quedado cerradas a la tripulación por riesgo biológico ante la presencia de pequeños seres extraterrestres, que se dedican a hacer la puñeta al personal encargado de la limpieza y que han causado algunos estragos en el sistema mecánico de la nave. Actualmente, nos encontramos a la deriva a la espera de poder regresar a la *Tierra*.

Cuaderno de bitácora – Día interestelar 35 de la misión J3A2017 de la nave Stronghold IX

La tripulación ha efectuado las reparaciones básicas para poner en marcha la nave y poder regresar a la *Tierra*. La comandante en jefe, la comandante Apolo, ha sido la encargada de trazar la ruta más efectiva y de coordinar todo el cuadro de órdenes al resto de ordenanzas para efectuar el regreso a base. Desde bodegas, nos informan de que dos tripulantes han sido enviados a la enfermería ante las visiones de un monstruo oscuro, reptando entre las cajas. El agotamiento y la incertidumbre ante la avería, pueden ser los causantes de dichas visiones. Se han detectado daños en algunas cajas de material de reserva, almacenadas en la Bodega.

Cuaderno de bitácora – Día interestelar 58 de la misión J3A2017 de la nave Stronghold IX

A falta de tres días para entrar en órbita terrestre, la comandante en jefe acaba de comunicar al equipo de ordenanzas, la desaparición de una pieza clave para poder activar el sistema de retorno a *Cabo Kennedy* y poder dar por finalizada la misión. Se habla de un objeto metálico, semejante a una llave y que desde hace unos días no está en el lugar correspondiente. Se atienden más quejas del personal. Hablan de un extraño ser que va dejando sus grandes pisadas por algunas de las zonas abiertas de la nave. Ante la entrega de suministros por parte de una nave auxiliar, el piloto de la misma nos ha afirmado que ha visto un ser de forma poco definida por los alrededores del puente de mando.

Cuaderno de bitácora – Día interestelar 60 de la misión J3A2017 de la nave Stronghold IX

El aviso de la llegada de una nave auxiliar de la NASA nos ha traído buenas noticias. Nos informan que un equipo de agentes especializados en casos de monstruos y otros seres de la oscuridad se aproximan en una nave, que efectuará su aterrizaje a las 13.00, hora local. Se sabe que el jefe de la expedición, el detective *Papaya* ha seleccionado personalmente a su tripulación para llevar a cabo, esta investigación que está causando demora en nuestro regreso a la *Tierra* y que puede poner en riesgo, la integridad de la nave.

SUCESOS

La nave de mercancías *Stronghold IX* acaba de mandar un comunicado a la NASA dónde se pide ayuda urgente para solucionar un problema que podría afectar en un futuro no muy lejano, la integridad de la nave para su regreso a la *Tierra*, tras su misión de reconocimiento y distribución de enseres a las colonias humanas de *Marte* e *Ío*. La desaparición de una pieza vital para la activación del protocolo que les permitiría regresar a órbita terrestre les está haciendo imposible completar su misión y regresar a base.

MISIÓN

Descubrir dónde está escondida la pieza que ha desaparecido del mecanismo de retorno a la órbita terrestre y comprobar las *sospechas* de la tripulación, ante la presencia de *monstruos*.

PISTAS

- Los pasos se inician en el puente de mando. Es la comandante Apolo, quién os enseña el reguero de pasos que ha ido dejando por toda la nave. Las huellas son verdosas y tienen un aroma dulzón.
- (**Puente de mando**) Algo de color azul se amontona cerca de la silla del comandante. **(Mod. +1/[icono])** (*Son tapones de bolígrafos, algo mordisqueados*).
- (**Enfermería**) Algo asoma por debajo de la camilla. **(Mod. +1/[icono])** (*Uno de los bolígrafos, cuyo tapón estaba en el montón encontrado en el Puente de mando*).
- (**Enfermería - Botiquín**) Ruidos y movimientos dentro de una caja de medicamentos. **Susto**. [**Rompecabezas**. *Un gamusino se esconde del monstruo entre pastillas de colores. Les informa que el monstruo tiene dos cuernos*].
- (**Muelle de carga**) Un plano del universo abierto en una esquina. **(Mod. +1/[icono])** [**Rompecabezas**. *Un gamusino vestido de astronauta está realizando su particular paseo espacial. El plano se ha llenado de pequeñas pisadas blancas, que forman un texto: le gusta robar objetos pequeños*].
- (**Almacén**) Una caja sospechosa. **(Mod. +3/[icono])** (*La caja está llena de marcas de garras, precintada*).
- (**Almacén**) La caja comienza a vibrar y hacer ruidos. **Susto**. Aprovechando el susto, la caja sale corriendo y se pierde entre las pilas de cajas del almacén.

- **(Almacén)** Una saca de correos tirada en el suelo. Un montón de cartas y postales se mueven lentamente, chocando con todo. **Susto.** *[Rompecabezas. Un gamusino aplastado por el alud de cartas. Con algo de ayuda, lo podéis liberar de su condena. Os informa que el monstruo siempre ha sido poco amigo del orden].*
- **(Habitación 30)** Una pequeña caja tirada sobre la cama, asoma bajo las sábanas. **(Mod. +1/[icono])** *(Es una caja muy similar a la que habéis encontrado antes en el botiquín. Está manchada de algo verde pegajoso, del mismo color de las huellas. A diferencia de las pisadas, estas manchas no están del todo secas).*
- **(Enfermería)** El botiquín está manchado de verde. Algo rueda por el suelo. **(Mod. +2/[icono])** *(Una lata de refresco a medio beber, a los pies del botiquín. Parece que el monstruo ha pisado la bebida nuevamente y ha llenado todo de huellas).* *[Rompecabezas. Un gamusino que ha probado la bebida y le ha sentado mal, hinchándose como un globo. Te señala la dirección de las huellas].*
- **(Sala de máquinas)** Algo hay escondido bajo uno de los controles de la maquinaria. **(Mod. +1/[icono])** *(Los bolígrafos que no habían aparecido antes).*
- **(Sala de máquinas)** El monstruo os dará un **mordisco** si os acercáis demasiado. Está enfadado. **Miedo base: 11.** *Se calmará si usáis la Red Atrapamonstruos.* **Miedo base: 6.** *Al capturarlo, la llave de activación del protocolo caerá ante vosotros.*

MONSTRUO:

- El monstruo del Desorden.

EPÍLOGO:

El monstruo vino escondido en una caja de material de bricolaje para pequeñas reparaciones dentro de la nave. Estaba encantado de estar rodeado de tantos objetos brillantes. Durante la descarga de algunas cajas en la colonia humana de *Marte*, aprovecho para visitar los alrededores de la nave y fue recolectando varios objetos brillantes, entre ellos el activador del protocolo de regreso a la órbita terrestre. Le llamó mucho la atención los colores brillantes de las latas de refrescos que consumían los tripulantes de la *Stronghold IX* y decidió hacerse con una. Al probarlo, las burbujas le hicieron cosquillas en el hocico y derramó parte del contenido en el suelo del puente de mando y fue dejando sus enormes pisadas por toda la nave. La Agencia se encargará de su reeducación y convertirlo en un monstruo de provecho.