

El caso del abordaje (cuidado con el oleaje)

(Una partida de PDM, escrita por el Detective Papaya)

- Muelle número 10. Aquí está, pequeños detectives. Parece ser que el mensaje cifrado del otro día no nos estaba engañando. – Dijo el detective *Papaya*, quitándose el sombrero. - ¡Ah, la mar! ¡El mar, la mar! ¡El mar! ¡Solo la mar...!
- Detective, ¿puede usted dejar de recitar a *Alberti*? – Interrumpió un inquieto detective *Piña Colada*. - La secretaría *Mermelada* nos ha confirmado que el barco en cuestión es del señor *Minasnegras*, el dueño de toda la industria minera cercana a *Villalejana*.
- ¿Pero está cerca o lejos de *Allendelmar*? Primero has dicho cercana y luego lejana.
- Está cerca de *Villalejana*. – Dijo malhumorado el detective *Piña Colada*. – Preguntemos a ese hombre que parece trabajar aquí en los muelles.

Se acercaron a una persona algo mayor, de pelo blanco y vestido de marinero. Se presentó como *Aristides Lonjafría*, un antiguo pescador de los de antes y que ahora se dedicaba a custodiar los barcos del muelle de *Allendelmar*:

- ¿Así que son detectives de la *Agencia de Detectives de Monstruos*? Miren, les confiaré un secreto. Los marineros solo tenemos miedo a dos cosas: el oleaje y a los calamares gigantes.
- ¿Se refiere a los *kraken*? – Preguntó admirado el detective *Papaya*.
- Calamares, al fin y al cabo. No creo que haya monstruos en estos muelles. Si alguien les ha dejado este mensaje, quizás estén buscando tomarles el pelo.

De repente, la campana que permanecía quieta en la pequeña estafeta del muelle comenzó a sonar, sin que nadie usara la cuerda ni el viento la meciera.

- No sé preocupen. Desde hace unos días esta campana suena cuando le da la real gana.
- Pues señor, sí que debemos preocuparnos. – Dijo el detective *Piña Colada*, con la lupa entre las manos. - Esta campana tiene marcas negras, como de carbón. Y si mis ojos no fallan, las manchas llegan hasta el barco situado en el muelle número 10.

En ese momento, los amarres del barco atracado en el muelle número 10 salieron por los aires. Alguien tenía prisa por desaparecer de allí, pero los detectives no iban a dejarlo marchar de forma tan fácil.

SUCESOS

Tras llegar al muelle de *Allendelmar*, los detectives junto al viejo marinero, el señor *Lonjafría* se percatan que el barco atracado en el muelle número 10, acaba de quitar los amarres y parece que quiere echarse al mar.

MISIÓN

Descubrir quién está intentando escapar en el barco del señor *Minasnegras* y descubrir qué relación tiene con la desaparición del *Monstruo de las Sombras* y el carbón robado en el parque de atracciones de *Villalejana*.

PISTAS

- *[Rompecabezas. Recomponer este rompecabezas, nos hará conocer los nombres de los ocho vientos principales. Estos vientos condicionaran la partida, pues en caso de ir a favor (mismo sentido del barco, tendremos un +1 en todas las tiradas. Si vamos en contra del viento, tendremos un -1 en todas las tiradas. Si el viento nos da de lado, aumentará el oleaje y nos costará resolver algunas de las tiradas, pues las dificultades subirán un punto adicional].*

- El barco está distribuido en tres niveles: cubierta (con la timonera, cerrada con llave), bodega superior (con algunos camarotes) y bodega inferior (sala de motores y almacén). Una vez estáis arriba, el barco comienza a surcar el mar. Antes de investigar, tiraremos un d8. Comenzando por el viento del norte, tramontana, miraremos hacia donde sopla el viento. El barco se dirige siempre en dirección norte.

Cubierta

- *(Cubierta)* El barco comienza su ruta. Las ventanas de la timonera están empañadas y la puerta cerrada con llave. El suelo está algo mojado y es resbaladizo. Pero hay algo más que os inquieta. **(Mod. +1/[🎲])** *(Por alguna extraña razón, todo babor está lleno de cascara de plátano. Si las pisáis, os resbalaréis).*

Bodega superior

- *(Pasillo de camarotes)* El pasillo es muy angosto y si hay oleaje, notáis que vais de lado a lado. Hay cuatro puertas y unas escaleras al fondo que bajan. Algo blanco asoma de una de las puertas **(Mod. +2/[🎲])** *(Es blanco y blandito. Parece algodón. El detective Piña Colada os dice que es miraguano, el típico material con el que se rellenan cojines y peluches).*

- (**Camarote #1**) Parece la habitación de una niña pequeña. En una de las fotos, aparece el señor Minasnegras con una niña de pocos años. Hay una cama desecha y una caja de juguetes. La caja de juguetes parece especialmente vacía. **(Mod. +1/[👁️])** *(Solo hay los restos de un peluche, al cual le falta una de las patas. Todo el miraguano que llevaba dentro, se ha quedado esparcido por el baúl. Bajo la montaña de relleno, aparece un gamusino que, tosiendo bolitas de miraguano, os comenta: “Maldito monstruo. A la pequeña de la casa, no le dejaba dormir con su manía de llamar por teléfono y colgar, a altas horas de la madrugada”).*

- (**Camarote #2**) Parece una pequeña cocina. Todo está colocado de manera que encaje a la perfección. Más de dos personas no caben en su interior. La puerta del lavavajillas está medio abierta y huele bastante mal **(Mod. +3/[👁️])** *(Dentro del pequeño lavavajillas aparece una zapatilla, de la talla 42, parece de un hombre. La persona que las usa tiene problemas con el olor de pies. ¿Quién metería una zapatilla en el interior del lavavajillas?).*

- (**Camarote #3**) Más pequeño que el anterior. Cabe una única persona. Es el cuarto de baño. *(Al cruzar la puerta, esta se cierra y la cerradura está atascada. El afectado deberá tirar **Susto**). [Laberinto. La cerradura usa un sistema muy complejo para ser abierta. Resuelve este laberinto para poder salir del baño. Tras acabar el laberinto, encuentras un sistema para descodificar un mensaje escrito en código NAVAL].*

- (**Camarote #4**) Es el dormitorio del señor Minasnegras. Algo grande se esconde entre las sábanas. **(Mod. +4/[👁️])** *(La cosa grande que se esconde entre las sábanas se despierta de un susto. Es el señor Minasnegras que se había quedado dormido en su barco. Desorientado os comienza a hablar, pero no entendéis ni palabra de lo que os dice). [Código secreto. El señor Minasnegras os explica que guarda una llave de la timonera en el almacén de abajo, cubierto en una falsa pila de carbón. Este barco lo utiliza para hacer pequeñas entregas de carbón a las Islas Marineras, unas islas cercanas a la costa de Allendelmar].*

Bodega inferior

- (**Almacén**) Parece que el almacén ha pasado por días mejores. La cantidad de carbón actual se reduce a una única pila de carbón. **(Mod. +1/[👁️])** *(Lo que no os había dicho, es que la falsa pila de carbón, pesa lo mismo que una pila verdadera de carbón. Tras hacer varios esfuerzos, conseguís sacar la llave que se esconde bajo la pila. Para vuestra sorpresa, la llave es de la sala de máquinas. Veis varias huellas parciales en el suelo. Parece que el monstruo es un poco paticorto).*

- (**Sala de máquinas**) Un gran motor se os planta ante vosotros. Es el corazón de este barco y parece que está a pleno ritmo. El calor que hace allí dentro es asfixiante. Se oyen ruidos a vuestras espaldas **Susto**. *(El gamusino que antes habíais visto en el cuarto de la pequeña del señor Minasnegras, juega con algo entre sus manos, es la llave de la timonera. Deberéis atraparla).*

Cubierta

- Antes de volver a cubierta, preguntaremos a los pequeños Detectives si van por babor o estribor. Si van por babor y no han retirado las cascarras de plátano, estas seguirán ahí y producirán un **susto** automático.

- (**Timonera**) Al abrir la timonera, veis al *Monstruo de las Bromas*, con sombrero pirata, moviendo el timón sin ton ni son. El monstruo está bastante tranquilo y será fácil atraparlo. Junto a él, hay un montón de peluches vestidos con gorros y parches piratas. El monstruo os saluda y os dice que os enfrentéis a su tripulación. (☹️). Si superáis la tirada, el monstruo se enfadará. **Miedo base: 11**. En caso de ir directamente por el monstruo, lo pillaréis desprevenido y su miedo será algo más bajo. **Miedo base: 7**.

MONSTRUO:

- El Monstruo de las Bromas

EPÍLOGO:

Tras atrapar el monstruo y, con la ayuda del señor *Minasnegras*, regresar al muelle de *Allendelmar*, descubrís que el barco debía hacer una entrega de carbón en las *Islas Marineras*, pero que el carbón ha desaparecido esta misma noche. Sobre las tablas del muelle, veis restos de escarabilla que parecen dirigirse a la estación de tren del pueblo. El *Monstruo de las Bromas*, por su parte, solo os cuenta que estaba haciéndole un favor a su colega, el *Monstruo de las Sombras* y que lo único que sabe es que necesita mucho carbón, para hacer a alguien muy feliz, antes de que llegue la Navidad. El detective *Papaya*, se quita el sombrero y mira a sus detectives.

- Primero en barco y ahora, a viajar en tren. ¿Adónde nos lleva todo esto?

A lo lejos se oye el silbato de un viejo tren de vapor. Parece que su nuevo destino viaja sobre raíles.

-