



1

El pasillo, en cualquier momento debido a la tormenta la luz se irá.
SUSTO
Pista miedo 2 causada por los plomos (deducir dif 5)

2

Hay patatas fritas por el suelo y alguna bolsa vacía en la encimera. Los armarios de la cocina están abiertos y desordenados.
Pista miedo 1 causada por el monstruo

3

Aseo. Aquí no hay nada.

4

Baño. El agua del grifo gotea.

5

Hay un cable en el suelo entre las camas, y los enchufes de la habitación están todos sin nada conectado. Las camas están deshechas como si las hubieran pisoteado. De hecho con una tirada difícil (5) se pueden distinguir huellas.
Pista miedo 1 causada por el monstruo

6

Aquí hay un montón de CDs y cassettes tiradas por las camas. Aquí habrá un **SUSTO** de una torre de CDs que se caerá al suelo. La culpa es de un gamusino que les dirá que el monstruo es nuevo y la agencia no lo ha catalogado todavía. Dice que le gustan las luces de colores. Sin concretar nada más, se irá.

7

El cuarto de estar. Al entrar uno de los detectives, el que menos saque en una tirada de los 3 dados, pisará un mando a distancia que está en el suelo **SUSTO**
Pista miedo 1 causada por el monstruo.

8

La terraza, sólo se oyen ruidos de los rayos y la lluvia cayendo. Algunos cristales de la casa se zarandeán con el viento.

9

El trastero. Está oscuro y no hay nada interesante pero el monstruo les dará un **SUSTO** cerrando la puerta de la terraza detras de los detectives. El monstruo no será muy cuidadoso, por lo que con una tirada fácil, podrán ver su figura oscura a través del cristal de la terraza.

Pista miedo 3 causada por lei monstruo.

10

El monstruo está jugando a la consola en el sofá! Pero está camuflado y sólo se ve la máquina, por lo que si un incauto se acerca sin ver al monstruo (dif 5) le morderá!

11

La puerta de la terraza está abierta y también la que da al salón.

12

Con una tirada dif 4, se podrá ver a través del cristal como algo está jugando con la consola portátil. Se ven unas manos del color del sofá sosteniendo la consola.

{ PLANTILLA }

para hacer tus misiones

SUCESOS (por qué han llamado los dueños a la Agencia)

Los dueños de la casa están hartos de levantarse por las mañanas y encontrarse los cables fuera de sitio, los CD's y cassettes amontonados en pilas y desordenados. El niño se queja de que se encuentra siempre la consola descargada.

MISIÓN (lo que aconseja la Agencia que hay que hacer)

Buscar el causante de esas molestias y si no se pudiera solucionar el asunto, capturar al monstruo.

PISTAS

Ver mapa.

MONSTRUO

Monstruo de las Videoconsolas. Ver ficha de monstruo.



LISTA DE COSAS QUE SUELEN GUSTAR O ENFADAR A LOS MONSTRUOS

- Morder
- Polvo
- Robar
- Nidos
- Bromas
- Comida
- Ropa
- olor
- Luces
- Ventanas
- Muebles
- Puertas
- cosas pequeñas
- Herramientas
- Manchas
- Animales
- cuentos

el Monstruo de LAS VIDEOCONSOLAS



Dibuja tu monstruo

Le gusta

JUGAR A VIDEOJUEGOS

COMER DORITOS Y PATATAS

COLECCIONAR CABLES

DESORDENAR LOS DORMITORIOS

Le enfada

LOS LIBROS Y CUENTOS

LAS CASAS MUY HABITADAS

QUEDARSE SIN PILAS O LUZ

PELOTAS, MUÑECOS ETC.



La huella