



El Refugio
de Kybape



CHACHA EN APUROS

(La chacha Corbbit)

Por GregoNomicón de @UvaRolera

1 DE AGOSTO - 30 SEPTIEMBRE - 2022

SINERGÍA ROL JAM - 2ª EDICIÓN

Introducción

Esta aventura está pensada para el juego “Pequeños detectives de monstruos”. Es recomendable ser jugada como segunda o tercera aventura para el grupo de juego. Servirá de disfrute del “Investigador Veterano” o DJ y de 2 o más “Detectives novatos” o PJs.

La Terrible verdad

El Monstruo del Ático y el Sótano (MDES / 11 de miedo) se ha instalado en el subsuelo de la casa Peláez. Esta acaudalada familia se ha ido de vacaciones a las Maldivas y ha dejado al cargo de la mansión a Conchita, el ama de llaves ecuatoriana. Conchita es una gran profes-



sional y mejor persona, pero está desbordada por la paranormal situación. Le parecía haber encontrado el trabajo perfecto: buen horario, mejor sueldo y una familia aparentemente normal, pero la mansión oculta una terrible verdad: el monstruo del sótano está haciéndole la vida imposible ensuciando lo fregado, desordenando lo ordenado y lo que es peor haciendo desaparecer joyas y objetos de valor que almacena cual huraca en su nido oculto en el sótano. Conchita está ya desesperada y no sabe a quién acudir. Le han recomendado una agencia de detectives paranormales que emplea a niños de menos de 12 años. En otras circunstancias le hubiera parecido una locura, pero ...

En la Agencia (La misión)

Explica los sucesos a los investigadores. Conchita estará presente y podrás interpretar el papel de chacha en apuros. Ella no para de limpiar, pero la casa aparece sucia al día siguiente. Además, están desapareciendo objetos de oro y plata de la casa. ¡Le van a acusar de robo! Su puesto de trabajo está en peligro y solo los investigadores de la agencia pueden evitar que la despidan resolviendo el misterio.

Llama la atención que Conchita porta una jaula con una familia de hámsteres. Si los pequeñajos preguntan, ella responderá que los ratoncitos son de la familia Peláez y teme por ellos también. Además, cada vez que nace un nuevo hámster, más sucia está la casa o incluso desaparece alguna joya. *El MDES odia a estos bichos y se enfada cada vez que los ve.*

El Investigador Veterano va a desaconsejar a los novatos que acepten el caso. Propón cancelar la partida de rol que llevas anunciando a bombo y platillo a tus hijas y sobrinos durante varias semanas para *“Mejor jugar a la oca”, “Este caso no me da buena espina. ¿Seguro que queréis seguir? Creo que vais a pasar mucho miedo. Vosotros veréis ...”*

Si el DJ está jugando con verdaderos héroes (y seguro que es así), lo mandarán a coger jínjoles y le obligarán a seguir la partida para entrar en la casa.

En la Casa (La investigación)

Conchita les ha dejado las llaves y pueden entrar sin problema. Además, les ha dejado la jaula de roedores, ya que no puede cuidarlos esa mañana. La mansión consta de dos plantas y un sótano.

Además del monstruo instalado en el mismo, la casa la habita una “gnomo casero” llamado Nefelibata. Nefelibata es un PNJ neutral, pero de carácter soñador y, digámoslo de una forma suave, “muy bromista”. Interpreta bien a la gnoma, haz que se muestre en algún momento y hazles ver a los jugadores que es un potencial aliado. Si se atascan en alguna pista, haz que sea ella la que les ayude. La gnoma en realidad vive acomodada con el caos creado por el monstruo del sótano. Campa a sus anchas por la mansión pasando de una habitación a otra por escondrijos secretos por los que solo caben ella y los roedores. De hecho, Nefi se ha encariñado con los hámsteres que el MDES tanto odia y se dedica liberarlos para pasear con ellos por la noche con ayuda de su flauta mágica. Esto suele hacer enfadar al MDES para deleite de la gnoma.

Esta flauta al tocarla de forma adecuada otorga el poder de controlar a roedores no más grandes que las ratas.
--

Nefi no es amigo del monstruo, ni le debe pleitesía, pero desde luego la vida en la mansión es ahora más divertida desde su llegada. Hasta hace poco se dedicaba a pasar las horas leyendo libros de aventuras y es ahora cuando le parece



estar viviendo todas esas aventuras de caballeros andantes, indios salvajes y otros héroes.

No permitas que los PJs vayan directamente al sótano. Puedes hacer que la gnoma haga ruido por otras habitaciones para despistar. Las pistas que se van a encontrar en las distintas estancias durante la exploración y su factor de miedo son:

- ✓ Las esquinas de la casa están llenas de suciedad y pelusas incluso después de recién limpiadas. *Al MDES le encanta hacer pelusas y repartirlas por toda la casa (+1)*
- ✓ Nefelibata aparecerá para intentar asustar a los investigadores. Lleva una diadema de plumas a lo indio nativo americano en vez del típico gorro puntiagudo de los gnomos. Esto llama la atención de los investigadores que tendrán que sacar 2/6 o más para descubrir que son plumas de un plumero quitapolvo. *Las ha cogido del plumero robado por el MDES. (+2)*
- ✓ El baño huele fatal. *El MDES es alérgico a los Jabones y ambientadores y los ha hecho desaparecer. (+1).*

Durante el proceso de exploración puedes describir alguna de las habitaciones de forma parecida a la que duerman los jugadores. De esta manera harás que los más pequeños se involucren completamente en la aventura y se sientan más

identificados. Se deja así la distribución y descripción de la casa a criterio del DJ.

~~El escondrijo del sr. Corbbit.~~ El sótano (escenario final)

Deja que los investigadores consulten el bestiario del manual “Pequeños detectives de monstruos”. Las pistas anteriores deberían llevarlos hasta el sótano. Puede que esto no sea así. En cualquier caso, no deberían quedar muchas habitaciones que explorar salvo esta. El subsuelo se compone de un cuarto de calderas y una estancia principal llena de trastos viejos. En cuanto los PJs pongan el pie en él, haz que Nefi los deje encerrados en el mismo. Además, se le puede ocurrir prender la caldera y bloquear la chimenea para añadir más tensión con el humo. Puedes añadir puntos de miedo cada asalto/s.

- ✓ Una aspiradora voladora atacará a los PJs. *El monstruo la había hecho desaparecer y la controla a su antojo (+2).*

El nido del MDES está oculto en una pared de yeso que se cae a pedazos. Hay dos formas de hacer que el MDES salga del nido:

- Introducir la familia de hámsteres por un agujero en la pared. Esto hará salir despavorido al MDES.
- Romper la pared a golpes de martillo. Se puede encontrar uno entre los trastos del sótano o la caldera.

Si los peques se atascan y no ponen el foco en la pared cochambrosa, sugiere utilizar alguna de las herramientas para detectar a los monstruos: polvos de luciérnaga, detectilinterna, etc (ver manual).



Una vez atrapado al MDES, dentro del nido se encontrarán los objetos valiosos robados por el mismo. Nefi, les volverá a abrir la puerta y podrán salir victoriosos.

La gnomia arrepentido les suplicará que le dejen seguir viviendo en la casa y a cambio les regalará su flauta mágica para amaestrar roedores.