

El caso del carrusel

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

Villalejana. 17 de octubre de 2018. Monstruo peligroso se fuga en el traslado al centro de seguridad de la *Agencia de Detectives de Monstruos*. Las autoridades policiales del municipio han avisado que el anteriormente capturado, *Monstruo de las sombras*, que fue atrapado por allanar y molestar en la Confitería *Sabayón* de la calle de *Doña Eulalia*, se ha escapado de la custodia que lo trasladaba al centro de alta seguridad de la *Agencia de Detectives de Monstruos*. Los hechos han acontecido esta pasada madrugada cuando los dos agentes que lo mantenían guardado en el *Frasco de cristal*, han sido asustados por un ser “*de apariencia extraña, sombrío y con grandes garras que ha hecho que la furgoneta se quedará sin luz*”. Cuando han sido capaces de encender nuevamente el vehículo, el *Frasco de vidrio* apareció roto en el suelo y no quedaba rastro del monstruo. Recordemos que no es la primera vez que este monstruo se escapa de la *Agencia*. La directora de la *Agencia de Detectives de Monstruos*, la detective *Tiramisú*, no ha querido hacer declaraciones, aunque fuentes de la agencia nos informan que publicaran un comunicado oficial en las próximas horas.

- Detectives, la situación se ha vuelto complicada. – Decía una preocupada detective *Tiramisú* en torno a la mesa de reuniones de la *Agencia de Detectives de Monstruos*.
- ¿Tan grave es el problema, jefa? Creo recordar que no es la primera vez que se escapa un monstruo y siempre termina siendo capturado. – Afirmó desde el otro extremo de la mesa, el detective *Mangostán*.
- Ya creo yo que sí. El *Monstruo de las Sombras* no se ha fugado solo esta vez, ha tenido ayuda del exterior. Y parece ser que estamos ante un monstruo más poderoso que el anterior. ¿Alguna idea, agentes?
- ¿Podría tratarse del *Monstruo del Olvido*? – Decía la detective *Fresita* con un voz fina y aguda.
- ¿Quizás es un nuevo monstruo que no esté en el manual? – Preguntaba la detective *Gatuna*, mientras que los detectives *Piña Colada* y *Menta* asentían con la cabeza.
- No, yo creo que lo que está sucediendo es más grave que en las ocasiones anteriores. – La detective *Lady Cherry* sentenció con una frase.
- ¡No! Me niego a creer que no tengamos nada claro, aquí hay gato encerrado. – El detective *Papaya* apareció de una esquina de la sala, seguido por una carpeta que caminaba sola. La carpeta dio un salto y se colocó sobre la mesa. Bajo la carpeta, el gamusino que vive en el archivador, se preparó y abrió el documento para mostrárselo a todos los detectives. - Mirad las fotos de la furgoneta, ¿no veis nada raro? – A primera vista las fotografías parecían normales, pero todos percibieron algo que les había pasado por alto. - ¡Exacto! Marcas negras en las puertas y en las ventanas. Al menos tenemos una pista.
- Marcas negras... ¿pero de qué? – Preguntó el detective *Kiwi*, mirando las fotografías.
- De carbón. – Sentenció la detective *Tiramisú* y el silencio cubrió la sala.

Sábado por la mañana. La agencia está en pleno funcionamiento, pues los detectives novatos vuelven a recibir formación. Pero es un día diferente, no es el ambiente académico de cada sábado. La secretaria *Mermelada* no para de atender llamadas y de revisar correos electrónicos. El detective *Papaya*, sin embargo, sigue mirando una y otra vez las fotos. Parece que quisiera ver a través de ellas, encontrar el punto dónde el carbón es la pista clave. ¿Qué tiene que ver el carbón con el *Monstruo de las Sombras*? Si, cierto, le gusta todos los alimentos de color negro, pero esas manchas eran de carbón, no del dulce que llega con la Navidad, sino del que se usa en hogueras y barbacoas. Una llamada de teléfono le interrumpe la meditación. El gamusino se avanza y coge la llamada:

- ...
 - ¿Hola? ¿Detective *Papaya*? Soy el señor *Cañadeazúcar* del parque de atracciones de *Villalejana*. ¿Hola?
 - Sí, sí... dígame. – Le arrebató el teléfono al gamusino, que de un salto se mete en la bolsa de croissants de crema que había traído el detective para desayunar.
 - Necesito que venga con urgencia al parque. Tenemos otro problema.
 - ¿Otro problema? ¿Otra vez la casa encantada?
 - No, no. Es que esta mañana hemos tenido un nuevo problema, que se añade a un viejo problema que... Mire, mejor venga y ya le cuento. – Se oyó el *click* de final de llamada.
 - Pues nada, a convocar a los detectives novatos y a ver qué sucede esta vez. Pequeñín, no te comas todos los... - Se asoma una cabecita peluda de dentro de la bolsa, toda manchada de crema. Tarde. Ya se los ha comido todos. – Déjalo.
-

Unos meses después, el equipo de detectives del detective *Papaya* se encontraba nuevamente en el parque de atracciones de *Villalejana*. El señor *Cañadeazúcar* les recibió con los brazos abiertos, pero en su cara se notaba que algo iba mal. Yendo rumbo hacia el carrusel, el detective *Papaya* preguntó:

- ¿Qué dos problemas afirma tener, señor *Cañadeazúcar*?
- Uno de ellos, no es grave. Es un robo de material del parque. El otro sí que me preocupa. Hagan el favor de subirse al carrusel. A ver si notan algo extraño.

Subidos en el carrusel, la atracción comenzó a dar vueltas y más vueltas. Los caballos, subían y bajaban y las góndolas se mecían lentamente... pero todo estaba en silencio. Únicamente el ruido del motor que hacía girar la atracción. El detective *Papaya* preguntó:

- ¿Y la música? ¿Dónde está la fanfarria del carrusel?
- Por eso les he llamado. No sabemos qué pasa con la música del carrusel. Los técnicos han revisado todo de arriba abajo y no encuentran explicación. Necesito vuestra ayuda.

SUCESOS

El antiguo carrusel del parque de atracciones de *Villalejana* ha dejado de emitir la típica fanfarria de sus trayectos. Los informes técnicos afirman que la atracción está en perfectas condiciones y que no ven nada raro en ella. Por otra parte, el señor *Cañadeazúcar* afirma haber sufrido un robo de material del parque.

MISIÓN

Investigar qué sucede con el carrusel y descubrir quién es el causante de tantas molestias. Quizás el robo también esté relacionado con la falta de música.

PISTAS

- **(Carrusel)** La moqueta tiene extrañas marcas. **(Mod. +3/👁️)** *(Lo que parecen extrañas marcas, son mordiscos. Parece que este tipo de suelo, amortigua bastante el ruido).* No tienes ni idea de máquinas, pero aquí falta algo. **(Mod. +1/👁️)** *(Parece que los técnicos pasaron por alto mirar el interior del reproductor musical. El vinilo que emite la fanfarria del carrusel ha desaparecido. Hay manchas negras alrededor del aparato).*

- En caso que le preguntéis al señor *Cañadeazúcar* qué material ha sido robado del parque, os informará que lo que falta, son varios sacos de carbón, que había guardados junto al puesto de dulces y que utilizan para algunas de las máquinas del recinto. Un rápido vistazo os hará bien cientos de marcas negras en algunas de las atracciones del parque.

- **(Autos de choque)** Uno de los altavoces de la atracción, está mal colocado. **(Mod. +1/👁️)** **[Rompecabezas. Al reconstruir el altavoz, os dais cuenta que hay babas en uno de los lados.]** *(El altavoz había estado en un principio colgado de una de las columnas. En el suelo, encontráis una pieza pequeña, con un lado curvo. El detective Papaya os afirma que es un trozo de un viejo vinilo).* El vehículo 14 tiene algo raro. **(Mod. +2/👁️)** *(Un gamusino se esconde entre los pedales. “Un monstruo con sacos se ha abalanzado sobre el altavoz. Su cola se movía velozmente).*

- **(Caseta de tiro)** Si no fuera por la posición de los patos, pensaríais que todo está bien. **(Mod. +4/👁️)** **[Mensaje escondido. El monstruo os ha querido dejar un mensaje. Algunos de los patos están manchados y otros no. Si leéis los no manchados, aparecerá el mensaje: “Más carbón”.]** *(Junto a uno de los patos manchados, hay un trozo de vinilo).*

- **(Noria)** La bocina de la atracción no para de sonar. **Susto.** **[Cada uno en su lugar. Coloca las piezas en el orden correcto, para que los cables vuelvan a estar en su sitio.]** *(Junto al panel eléctrico de la noria, un trozo de vinilo y los restos de un boleto, que parecen de la tómbola. En el boleto, el dibujo de un contrabajo y una harmónica. En el suelo hay otros boletos destrozados, que muestran imágenes de otros elementos no musicales).*

- **(Carrito de los dulces)** El olor a azúcar os hace dudar un momento. **(Mod. 0/☐)** *(Por cada tirada fallada, el miedo aumentará tantos puntos como puntos falten para llegar a ☐)* **[Enigma. Descubre en cuál de las cajas, se esconden los sacos de azúcar.]** *(En la caja del azúcar, encontráis otro trozo de vinilo. Dos de los sacos están tiznados por el carbón y se marcan unas huellas).*

- **(Tómbola)** Algunos de los premios están en muy mal estado. **(Mod. +4/☐)** **[Tómbola de letras. Encuentra los premios que se esconden en esta gran tómbola de letras.]** *(Os fijáis que todos los premios que tienen que ver con la música, están tiznados de carbón. El monstruo ha intentado llevarse uno de los micrófonos, pero estaba bien sujeto y lo ha dejado tirado, junto al último trozo del vinilo, dónde aparece el dibujo de un carrusel. Veis un rastro de escarabilla que conduce a la casa encantada).*

- **(Casa encantada)** Se oyen murmullos al otro lado de la entrada de la atracción. Junto a la puerta de la entrada hay una escoba de gran tamaño. **(Mod. +1/☐)** *(Juraríais que, por un instante, habéis escuchado las voces de dos monstruos. Si alguno lleva los Cascos Oyelotodo, comprobará que los monstruos son dos, el de las Sombras y el de los Ruidos Raros. Además, sabrá que el Monstruo de las Sombras se marcha con el carbón, a Allendelmar, un pueblo cercano de Villalejana, pues alguien le espera allí).*

- **(Casa encantada)** Si intentáis entrar justo en el momento que ambos monstruos están hablando, uno de los autómatas de la atracción saltará y os provocará un **susto** *(el Monstruo de las Sombras aprovechará para escapar por la puerta trasera)*. **Miedo base: 9.** Si alguno coge la escoba de la entrada, el miedo aumentará. **Miedo base: 14.** El monstruo intentará escapar, aprovechando una de las trampillas de la casa encantada. Por cada intento de captura, tirad **susto** antes de enfrentaros al monstruo. **[Código secreto. El mensaje que ha caído tras capturar al monstruo dice así: En el puerto de Allendelmar, muelle número 10.]**

MONSTRUO:

- El Monstruo de los Ruidos Raros

EPÍLOGO:

Pese al trabajo de reconstruir el vinilo, lo triste es que el disco está muy destrozado y no puede arreglarse de ninguna de las maneras. El señor *Cañadeazúcar* lamenta la noticia, pero afirma que conoce alguien en *Allendelmar* que podría arreglarlo. Su nombre: el señor *Sisostenido*. Afirma que os recompensará si podéis ir a visitarle y pedirle una copia de dicho vinilo. Por otro lado, el *Monstruo de los Ruidos Raros* se niega a hablar, pese a la insistencia de los detectives. Por la puerta del parque, aparece un viejo conocido: el doctor *Mateu*, con un viejo vinilo de música. Al monstruo le cambia la cara y os explica que el *Monstruo de las Sombras* quiere el carbón para poder ayudar a alguien que lo necesita. Afirma que se lo topó en el parque de casualidad, mientras él disfrutaba de la música del carrusel. Fue el *Monstruo de las Sombras*, quién robó el vinilo y lo rompió al darle un mordisco. El pobre *Monstruo de los Ruidos Raros*,

intentó recoger los pedazos para poder arreglarlo, pero se le fueron cayendo por el camino. El doctor *Mateu* entrega el vinilo al señor *Cañadeazúcar* que lo pone en el tióvivo. No es la fanfarria original, pero la atracción vuelve a funcionar correctamente con una melodía típica de feria. Aun así, el señor *Cañadeazúcar* os recuerda el encargo. El *Monstruo de los Ruidos Raros* se va derecho a la *Agencia de Detectives de Monstruos*, para que la detective *Tiramisú* decida qué hacer con él.