

El caso de Las trece campanadas

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

Por fin ha llegado el último día del año. La **Agencia de Detectives de Monstruos** al completo se ha reunido alrededor del reloj de la plaza Mayor, situado en un edificio anexo al Ayuntamiento de *Villalejana*. El detective *Papaya*, junto a los detectives *Piña Colada*, *Gatuna*, *Tiramisú*, *Fresita* y *demás*, están listos para despedir este año cargado de casos e intrigas, pero entre la multitud se comienzan a escuchar unos gritos ahogados. A los pocos segundos, aparece un señor mayor cubierto de sudor, gritando el nombre del detective *Papaya* (o eso parece ser):

- ¡Detective *Pitahayaaaaaa*...!

- Ya empezamos con el cachondeo.

- ¡Detective *Pitahayaaaaaa*...!

- ¡Qué mi nombre es detective *Papaya*!

- ¡Detective *Papayaaaaaaaa*...!

- Esto está mejor. ¡Con la rabia que me da que me confundan de nombre!

- ¡Detective *Papayaaaaaaaa*...!

- ¡Quizás deberías hacerle caso! ¡Este hombre se va a morir de falta de oxígeno, si sigue gritando tu nombre! – Dijo siempre acertado, el detective *Piña Colada*. Los demás detectives asintieron.

- A ver, ¿qué sucede, buen hombre?

- El re... el re... el re... ¡el re!... tre... tre... tre... ¡tre...!

- A ver, vamos a calmarnos. Pare un momento y coja aire, por favor. Dígame, ¿qué sucede?

- El reloj... el reloj... el reloj... trece... trece... trece campanadas... ¡Ayúdame! ¡Esto no puede estar pasando hoy! ¡El reloj va a dar trece campanadas! ¡Qué desastre! ¡Qué mal todo! El reloj está loco y en vez de doce, da trece campanadas. ¡Trece! ¡Ayúdeme, por favor! ¡Además apenas queda un hora para que acabe el año!

- Pero... vamos a ver. – El detective *Papaya* se quitó su sombrero verde y se quedó mirando al señor que intentaba recuperar el aliento. - ¿Y por qué cree que yo puedo ayudarle? Yo no soy relojero. Debería usted contactar con un... - Un codazo le paró en seco.

- Compañero *Papaya*, este señor es el señor *Redobledecampanas*, relojero oficial de *Villalejana*. – Afirmó certera, la detective *Gatuna*. - ¿Qué le lleva a pensar que el detective *Papaya* podrá ayudarle?

- Creo que puede ser causado por monstruo. Hay indicios, ¡evidencias! Queda menos de una hora y si no arreglo el reloj, esta entrada de año va a ser un desastre. ¡Por favor! ¡Ayúdenme!

SUCESOS

El relojero oficial de *Villalejana*, el señor *Redobledecampanas*, afirma que el reloj de la plaza Mayor se ha vuelto loco y en vez de dar doce campanadas, va a dar trece. Parece que en las últimas pruebas realizadas.

MISIÓN

Sabiendo que queda menos de una hora para la medianoche, descubrir que es lo que le sucede al reloj de la plaza Mayor e intentar solucionar el problema antes de que sea demasiado tarde.

PISTAS

- (**Hall**) La alfombra parece que está muy arrugada. **(Mod. +2/[👁️])** *(Al alisar la alfombra, veis un millar de huellas pequeñas y diminutas. Ninguna de las huellas aparece en el manual. Se dirigen todas a la Sala de los mil peldaños).*

- (**Sala de los mil peldaños**) La caja de herramientas está abierta y revuelta. **(Mod. +1/[👁️])** *(Aparece por detrás vuestro el señor Redobledecampanas, diciendo que él siempre tiene un par de cada herramienta y que cuando marchó a media tarde, estaba todo recogido).* **[Localizar al intruso.** *Entre el montón de herramientas que cubren el suelo, os dais cuenta de que sólo hay un martillo que no tiene pareja].*

- (**Escaleras**) Algo oscuro mancha algunos peldaños. **(Mod. +4/[👁️])** *(Parece aceite de motor. Alguien ha estado trasteando con lo que parecen unos pequeños engranajes y los ha dejado a un lado de la escalera. Por el tamaño de los mismos, creéis que el culpable tiene las manos muy pequeñas).* **[Mensaje codificado.** *Entre las manchas del peldaño, hay algunas letras escritas. Al cambiar las manchas por letras, descubríis que los engranajes forman parte del reloj, pues lo manchado no es un peldaño, sino un plano que pone: MAPA DE MECANISMOS ÚNICOS].*

- (**Subida por las escaleras**) El aceite de motor es muy resbaladizo y para llegar al nivel superior deberéis superar dos tiradas, de dificultad [👁️]. En caso de fallo, resbalaréis escalera abajo y tiraréis a cualquier que esté detrás de vosotros. *(En caso de sacar un [👁️] uno de los compañeros subirá automáticamente).* Cada vez que un detective caiga, subirá un punto el contador de miedo.

- (**Puerta de la sala de máquinas**) Algo se desliza por detrás de la espalda del detective que llegó en primer lugar. **Susto (para todos).**

- (**Puerta de la sala de máquinas**) *(Una araña que parece muy enfadada, os mira con muy mala cara. No os dejará pasar tan fácilmente).* **[Rompecabezas.** *La telaraña dónde residía esta araña*

está completamente destrozada, pues cubría parte de la puerta. Al completar el rompecabezas, se revelará una pieza dónde la araña aparece con mejor cara]. (Parece que en la telaraña hay restos de pelo. Podrían ser del monstruo que buscáis. El detective Papaya os aparta a la araña y la recoloca en otro sitio menos transitado).

- **(Sala de máquinas)** Destellos en la penumbra. Algo brilla bajo el panel eléctrico. **(Mod. +1/☹️)** *(Al mirar de cerca, veis que parece un engranaje de pequeñas dimensiones, muy brillante, pero está difícil de recoger, pues se ha quedado entre las juntas de varios tubos y cables). [Laberinto. Un sencillo laberinto el cuál os indicará la forma de recuperar el engranaje. Al mirarlo más de cerca, caéis en la cuenta de qué son iguales a los encontrados en la escalera].*

- **(Sala de campanas)** La campana mayor está realmente sucia. **(Mod. +2/☹️)** *(Al mirar de cerca las manchas, caéis en la cuenta de que están situadas a muy baja estatura. Las huellas marcan un recorrido alrededor de la campana mayor y se extienden por el suelo hacia la caja de máquinas, la encargada de mover el reloj, dónde aparecen nuevamente manchas de grasa, junto a un papel escrito, lleno de flechas). [Mensaje enlazado. Siguiendo las flechas y uniendo las sílabas, aparecerá un mensaje: PAPAYA, DALE LA VUELTA. La parte posterior de cada enigma muestra un trozo de un rompecabezas, que nos mostrará que está sucediendo en realidad].*

- **(Sala de campanas)** Al completar el rompecabezas, veremos como un número grande de gamusinos está intentando arreglar el reloj, a marchas forzadas. Parece que no tienen muy claro lo que han hecho con él y no saben por qué no funciona correctamente el reloj.

- **(Sala de campanas)** Lo que necesitan los gamusinos, son los engranajes que han encontrado los detectives novatos en las escaleras y bajo el cuadro eléctrico del reloj. Al traerlos a los gamusinos, necesitarán colocarlos lo más rápidamente posible y para eso deberán hacer superar una tirada. **Miedo base: 12.** Cada ☹️ que aparezca en la tirada, reducirá en dos puntos el objetivo a conseguir. Tendrán que esforzarse, pues sólo tendrán tres oportunidades para conseguirlo, antes de que el reloj comience a tocar los cuartos. *(En caso de fallo estrepitoso, el pueblo de Villalejana será recordado por ser el primer pueblo que, en vez de celebrar las doce campanadas, celebra las trece, dejándolo como una tradición más).*

EPÍLOGO:

Lo que sucedió fue lo siguiente, al menos así lo ha narrado un gamusino: durante la mañana del día 31, los gamusinos aprovecharon la jornada de puertas abiertas de la torre del reloj, para visitar las instalaciones. Al ver el árbol de engranajes del reloj, se pusieron a jugar saltando de engranaje en engranaje, hasta que uno de ellos se quedó atascado y todas las piezas salieron por los aires. Algunas de ellas, cayeron escaleras abajo. Al intentar volver a montar todo como antes, cayeron en la cuenta de que les faltaban algunos engranajes, pero ya era demasiado tarde. Habían enfadado ya una vez a la araña que custodiaba la puerta de la sala de máquinas y no querían volver a enfrentarse a ella. Tras conseguir arreglar el reloj, los gamusinos han pedido disculpas y se han marchado sin rechistar de la torre.