

El caso de La casa con vistas (que no aparece en Las revistas)

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

- Deberíamos valorar muy seriamente qué tipo de casos aceptamos en esta agencia. – Se quejaba animadamente el detective *Papaya* mientras la detective *Tiramisú* bajaba del tren. – Además, que *Allendelmar* está muy lejos de *Villalejana*.
- Estamos a una parada de tren.
- ¿Ves? Tenemos que coger un tren para llegar hasta aquí.
- Hemos tardado dos minutos de reloj.
- De acuerdo, vale, me callo. ¿Quién es la persona que nos ha llamado? – Preguntó curioso el detective *Papaya*.
- El señor alcalde.
- ¿El de *Allendelmar*?
- No, el señor *Cientosdellaves*, el alcalde de *Villalejana*. – El detective *Papaya* se quedó boquiabierto.
- ¿Y qué quiere de nosotros aquí?
- Pues parece ser que se ha comprado una casa de veraneo, cerca de la costa. ¡Mira qué vistas, *Papaya*! Esto no lo tenemos en *Villalejana*.
- Prefiero la tranquilidad de los villalejaneros que no el estrés del turismo de los allendemarinos.
- Ese no es el caso. La cosa es que la casa que se ha comprado el alcalde queda justamente allí arriba de la colina. Es una casa con vistas, preciosa. Pero parece que después de unos días en la casa, el señor alcalde dice que no quiere volver. Dicen que pasan cosas raras... con los relojes.
- ¿Por qué siempre que hablamos con el señor alcalde, lo que falla es un reloj? Parece gafe.
- *Papaya*, es lo que hay. Aquí tenemos las llaves y tendremos que echar un ojo. ¿Alguna pregunta?
- Si, ¿has avisado a mis detectives novatos de dónde estábamos?
- Pues... creo que no. – La detective *Tiramisú* se rasca la cabeza. Ahora aviso a la secretaria *Mermelada*, que comunique con ellos.

SUCESOS

La casa de vacaciones del señor *Cientosdellaves*, alcalde de *Villalejana*, parece que le está dando problemas. Tras una semana de vacaciones en la casa, dice que no quiere volver. Afirma que los relojes de la casa hacen cosas raras. Podría tratarse de un monstruo (o quizás de un urgente cambio de pilas).

MISIÓN

Descubrir que es lo que sucede en la impresionante casa del señor alcalde en *Allendelmar*.

PISTAS

- *[El juego de las coordenadas. Encontrar el camino siguiendo las coordenadas que os proporciona el gamusino].*
- **(Entrada)** Un felpudo nos da la bienvenida. **(Mod. 0/[👤])** *(Parece que es un felpudo nuevo que compraron en una tienda sueca. Bajo el felpudo hay una notita escrita en un idioma extraño).*
- Al entrar en la casa, descubriréis que la casa está a medio terminar. Hay paredes sin pintar, algunas puertas sin colocar y parte del suelo de la cocina, parece que no hay baño y una de las salas está llena de cartones y la otra, de agujeros en el suelo. Parece que adaptaron una de esas habitaciones de la planta baja para poder descansar el señor alcalde, su esposa y la pequeña *Rosalía*.
- **(Habitación a medio pintar)** Hay pintura derramada por el suelo. **(Mod. +1/[👤])** *(La pintura verde chillón se ve a kilómetros. Parece que forma el contorno de un objeto redondo).* El reloj de la pared está goteando algo viscoso. **(Mod. +2/[👤])** *(Del reloj caen gotas verdosas. Parece que marca las nueve y media de la mañana).*
- **(Cocina a medio alicatar)** Las baldosas aparecen colocadas de una forma poco natural. **(Mod. +4/[👤])** **[Mensaje secreto. Marcando las baldosas del mismo color, se formará una palabra: ¡LARGAOS!]** *(Parece que al monstruo no le gustan las visitas).* Hay trocitos de cristal. **(Mod. +2/[👤])** *(Parece que forman parte del reloj de la cocina, que se muestra sin cristal. Parece que uno de los obreros le dio un golpe y se rompió. Marca las cinco de la tarde).*
- **(Habitación llena de agujeros)** Las vistas desde la ventana son preciosas. **(Mod. 0/[👤])** *(Aparecen unas pequeñas marcas invisibles en el cristal)* **[Rompecabezas. Parece que las marquitas hacen la forma de la huella de un monstruo.]** *(Buscando en el manual, descubris el monstruo que está haciendo todas las travesuras).* ¡Cuidado con los agujeros! **(Mod. +3/[👤])** *(Dentro de uno de los huecos, encontráis un decodificador).* **[Código secreto. El mensaje que encontrasteis en la alfombra dice lo siguiente: suma tres al reloj con pintura, quita cinco al reloj]**

*que no tiene cristal, añade una al reloj que corona la sala agujereada y suma seis, al despertador de la habitación con cartones.] Parece que hay un reloj allí arriba. (Mod. +1/[🕒]) (Es un viejo reloj de cuco. Cuando llega a en punto, aparece un cuco de madera. Aparece de golpe y sale once veces). (Si no ven el reloj, al dar la hora en punto, recibirán un **susto**).*

- **(Escaleras)** Estas escaleras tienen muy mal aspecto. *(El primer jugador que acceda a investigarlas, recibirá un **susto** automático, pues los peldaños se partirán y quedará enterrado entre tablones. Suma dos puntos al modificador de miedo).*

- **(Un cuarto de baño sin empezar)** Esta sala tan pequeña parece el cuarto de baño. *(Solo hay un agujero en el suelo. Si alguien quiere investigarlo, se topará con una visita inesperada: un ratoncillo que le provocará un **susto**. Suma un punto al modificador de miedo).*

- **(Habitación llena de cartones)** Unos sacos de dormir se apilan en una esquina. **(Mod. +2/[🕒])** *(Parece que esta es la habitación que adaptaron la familia Cientosdellaves para poder descansar. Sobre los sacos, hay una pequeña caja de cartón que pone PILAS). La caja parece excesivamente ligera. (Mod. +1/[🕒]) (No queda ni una sola pila. Parece que al monstruo no le gusta demasiado esto, pues la tapa presenta rasguños por el interior). Un viejo despertador rojo sobre una caja de cartón. (Mod. +2/[🕒]) (Está parado en las seis de la mañana. No veis tapa para las pilas, pues es un reloj de cuerda. El monstruo ha llenado el reloj de marcas, intentando buscar el compartimento de las pilas).*

- Los detectives deberán poner todos los relojes en las horas que marca el mensaje, aparte de darle cuerda al despertador. Cuando todos los relojes marquen las doce en punto, el monstruo aparecerá delante de ellos, les sonreirá y marchará corriendo a la habitación de los agujeros en el suelo.

- **(Habitación llena de agujeros)** El *Monstruo del Despertador* se ha escondido en alguno de los agujeros. Escucháis que hace “Tic-tac, no me atraparás. Tac-Tic, ya no estoy aquí. Tic-Tac, no me cogerás. Tac-Tic, ahora te pellizco yo a ti”. Deberéis localizarle para poder atraparlo. Hay varias formas:

- Podéis intentar romper el reloj de la sala *(hay herramientas sueltas por el suelo y con una tirada de [🎲] lo conseguiréis)*. Saldrá enfadado del agujero, pues no le gusta que le rompan “sus relojes”. **Miedo base: 12.**

- Podéis buscar algún reloj en la casa que no hayáis visto *(hay tres escondidos en las escaleras, el cuarto de baño sin empezar y en la habitación llena de cartones)*. Si conseguís uno y se lo dais, su miedo base bajará. **Miedo base: 5.**

MONSTRUO:

- El Monstruo del Despertador

EPÍLOGO:

Tras atrapar al pequeño monstruito y llevarlo a la *Agencia de Detectives de Monstruos*, el detective *Papaya* y la detective *Tiramisú* se reúnen con el señor *Cientosdellaves*, para devolverle las llaves de su casa de *Allendelmar*. El alcalde, visiblemente emocionado, les dice:

- Es que esa casa merece la pena. Tiene unas vistas impresionantes. ¿Las han visto?
- No hemos tenido mucho tiempo señor alcalde, hemos tenido bastante trabajo, además de que no nos había dicho que la casa estaba todavía en obras.
- Si, la verdad es que se me pasó por alto. Ya sabes, es lo que dicen: es una casa con vistas.
- Pero estoy seguro que está todavía no ha salido en las revistas. – Dijo jocoso, el detective *Papaya* ante el gesto de disgusto de la detective *Tiramisú*. – Disculpe, debe ser el cansancio. Ya está todo solucionado y le hemos puesto todos los relojes en hora.
- ¿Incluso el despertador? Cada noche se ponía a sonar a horas intempestivas.
- Incluso el despertador, aunque es raro que suene, pues no tenía cuerda y el monstruo no se había dado cuenta de ese detalle. Pero bueno, ya está solucionado.

De vuelta a la *Agencia*, la detective *Tiramisú* le preguntó al detective *Papaya*:

- ¿Crees que esa casa podría estar embrujada?
- Vete tú a saber. Cosas más raras hemos visto ya, detective *Tiramisú*. ¿Sabes qué no ha estado tan mal el viaje hasta *Allendelmar*? Quizás el año que viene, vuelva.
- Ni que estuviera en el otro lado del planeta.
- Bueno, lejos está, la verdad.
- ¡Está a un cuarto de hora a pie!
- Eso es demasiado. ¿Un croissant de crema para celebrar lo bien que ha acabado el caso? – Dijo para cerrar la conversación el detective *Papaya*, mientras se metía en la confitería de Doña Eulalia.