

El caso de La campana sobre campana

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

- ¿Qué habéis roto la campana mayor del campanario? – Gritó el detective *Papaya*. – El año pasado os cargasteis el reloj y este año, vais y rompéis la campana. ¿Qué queréis que hagamos ahora? Una cosa es arreglar un reloj y cuatro piezas sueltas, pero... ¿una campana? – Agarró su sombrero y le pegó un mordisco.

Uno de los gamusinos, escaló por el traje verde del detective y acercándose a la oreja, le comentó qué lo habían hecho para poder decorar el abeto de la *Plaza Mayor*, ya que alguien o algo se ha llevado los adornos de Navidad y como sabían que esta noche iba a ser el encendido de las luces, no querían que los niños y niñas de *Villalejana*, se llevaran una desilusión.

- Así que han desaparecido los adornos de Navidad, ¿no? Esto huele realmente mal. Si no recuerdo mal, estos adornos estaban guardados en el almacén que hay justo al lado de la torre del reloj. Tendremos que investigar, pues es raro que alguien tenga la necesidad de robar esos objetos. Podría ser cualquiera, claro está, pero sea lo que sea, tenemos que hacerlo rápido, la Navidad está a la vuelta de la esquina y el señor *Cientosdellaves*, no tardará en llegar a la plaza.

SUCESOS

Un grupo de gamusinos ha quebrado sin querer, la campana del campanario del ayuntamiento de *Villalejana*, tras intentar ocultar un hecho más grave: han desaparecido los adornos navideños que debían estar ya colgados en el abeto de la *Plaza Mayor* de la población. Se sospecha de algún monstruo interesado, pues aún no se ha podido acceder al almacén.

MISIÓN

Encontrar pistas e indicios suficientes para poder detectar al monstruo y recuperar los adornos, o buscar una alternativa a los adornos navideños. Sería buena idea ir a buscar en el depósito municipal, pues es el lugar dónde se guarda la decoración.

PISTAS

Trama del monstruo

- **(Recepción)** El mostrador parece estar cubierto de polvo. **(Mod. +1/[👁️])** *(En el polvo se dibuja la forma de un manojo de llaves, que no está a la vista. Alguien las ha debido de coger. Hay una nota escrita a mano: decoración navideña en el almacén pequeño).* El teléfono no ha dejado de sonar desde que habéis entrado. **(Mod. +2/[📞])** *(Lo que suena, es el sonido de descolgar. El teléfono está muy mal colgado. Os fijáis en el cable y veis que está muy enredado. En el manojo de cables, parece que está las llaves que estabais buscando).* **[Laberinto. Encuentra el camino correcto entre la maraña de cables, para conseguir las llaves del almacén].**
- **(Almacén pequeño)** Un montón de cajas sospechoso, cerca de la puerta. **(Mod. +1/[👁️])** *(Las cajas están etiquetadas, pero en su interior no hay nada. Os fijáis y todas las cajas, excepto una están abiertas). Hay una caja cerrada con tres capas de precinto. (Mod. +1/[👁️])* *(La caja está llena de material navideño, pero a diferencia de las otras, no ha sido abierta. Está llena de arañazos y mordeduras. Parece ser que, a este monstruo o culpable, no le gustan las cajas cerradas. Para abrirla, necesitaremos un cúter o algo afilado).*
- **(Almacén grande)** Una caja de herramientas cerrada con candado. **(Mod. 0/[👁️])** **[Rompecabezas. Vamos a reconstruir la combinación del candado, con la ayuda de los gamusinos].** *(Del interior de la caja de herramientas, aparece un gamusino con un cúter en la mano. Además, os afirma: el monstruo se enfadó mucho, cuando me vio jugar con un imperdible. ¡Es peligroso, incluso para mí!). Algo asoma debajo de los peldaños de la escalera. (Mod. +3/[👁️])* *(Son restos de tela y lo que parece un antiguo oso de peluche. Parece que hemos encontrado el nido del monstruo. Se oyen ruidos en el despacho de dirección).*

Trama de los adornos navideños alternativos

- **(Recepción)** Junto a la lámpara, hay una caja de gran tamaño con una bombilla dibujada. **(Mod. 0/👁️)** *(Son viejas bombillas de colores fundidas, que ya no sirven para iluminar. Se podrían colgar del árbol, a modo de adorno).*
- **(Almacén pequeño)** Algo de gran tamaño se esconde entre las sombras. **(Mod. +1/👁️)** *(Son bobinas de cuerda que se usan para arreglar columpios o para preparar vallas. Podrían servir como guirnalda en el abeto, pues las hay de varios colores).*
- **(Almacén grande)** Un montón de cajas pequeñas, se apilan en una esquina del almacén. **(Mod. 0/👁️)** *(La mayoría están vacías. Podrían servir para sustituir los paquetes de regalos que han desaparecido. Al lado de las cajas, encontráis precinto de seguridad, que podéis usar para simular los lazos de los regalos).*
- **(Despacho de dirección)** Tenéis la sensación que el monstruo os espera allí arriba. Escucháis el ruido de campanillas y como, de vez en cuando, algo se rompe contra el suelo. Parece que algunos de los adornos están pasando a mejor vida. Si no os dais prisa, no podréis recuperar los adornos originales. **Miedo base: 8.** Se enfadará si os ve limpiando o cogiendo una escoba. **Miedo base: 11.**

MONSTRUO:

- El monstruo del Desorden

EPILOGO:

Tras recuperar algunos de los adornos y encontrar algunos adornos alternativos, os dais prisa para poder decorar el abeto. Acabáis justo cuando aparece el alcalde *Cientosdellaves*, con la comitiva de la ciudad. Detrás de la gente, aparece un pequeño camión cargando una campana. El alcalde os explica:

- La vieja campana del campanario ha pasado a mejor vida. Hace unos días, ya se desprendió y quedó muy dañada. Hoy la hemos vuelto a encontrar en el suelo y ya hemos decidido, adelantar su sustitución por esta nueva campana. ¡Qué bonito ha quedado el abeto! ¡Detective, le felicito! ¡Sus chicos cada día lo hacen mejor! ¡Ya podemos proceder a dar inicio a las fiestas!

En el bolsillo del abrigo verde del detective *Papaya*, un arrepentido monstruo del Desorden, tararea un villancico de Navidad, mientras juega con un cascabel. Tan sólo quería formar parte de la Navidad y desde el bolsillo, metido en el frasco de cristal, ya forma parte de la festividad, siempre y cuando se porte bien.