

## El caso del barril que estornudaba

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

Octubre.

Sábado por la mañana.

La agencia se llena de vida con los nuevos cadetes que quieren formar parte de la **Agencia de Detectives de Monstruos**. La detective jefe *Tiramisú* debería haber llegado hace más de veinte minutos a la comisaria, pero su despacho sigue vacío y en recepción, la secretaria Mermelada no sabe nada. Algunos detectives veteranos, como el detective *Kiwi* pregunta por ella, pero nadie sabe nada. A los pocos minutos, aparece con cara de pocos amigos:

- Detective *Papaya*, a mi despacho, ya.

- Detective *Tiramisú*, ¿estás bien?

- Pues no, detective. Me acaba de llamar mi abuelo, el que produce vinos y licores.

- ¿Tu abuelo? ¿No es el que vive en...?

- Si, cerca de *Vilafranca del Penedés*. Resulta que, desde hace unos días, escucha ruidos en su bodega.

- Podría ser algún m...

- ¡No digas tonterías, detective *Papaya*! ¡Mi abuelo siempre ha sido un poco duro de oído y, por tanto, no creo que sea nada grave! No se preocupe, simplemente, me disgusta mucho que me hagan perder el tiempo de esta manera.

La detective *Tiramisú* se fue veloz hacía su despacho y de un fuerte portazo, se encerró. El detective *Papaya* se acercó lentamente a la puerta del despacho y llamando a la puerta, asomó la cabeza:

- ¿Detective *Tiramisú*?

Estaba al teléfono, cabizbaja. Estaba hablando con su abuela. Daba la sensación de que estaba muy nerviosa. Al colgar el teléfono, la detective se levantó de su silla y dirigiéndose hacia la puerta, murmuró:

- Detective *Papaya*, debes ir a casa de mis abuelos. Te enviaré ahora toda la información que me ha dado mi abuela. Parece que algo se mueve entre los toneles de la vieja bodega familiar.

## SUCESOS

La poca información que nos han dado es la siguiente: parece que desde hace algunas semanas se oyen estornudos en la vieja bodega de los abuelos de la Detective Jefe *Tiramisú*. El abuelo, además, afirma que esta mañana ha visto algo moverse entre los barriles más viejos de la bodega y que ha salido corriendo a avisar a la detective *Tiramisú*.

## MISIÓN

Descubrir si son ciertas las sospechas de la abuela de la detective *Tiramisú* sobre las presencias extrañas que rondan por la bodega. Podrían tratarse de un monstruo.

## PISTAS

- Parte superior del tramo de escaleras que bajan a la bodega. Son unas escaleras estrechas, pero al darle al interruptor de la luz, no hay electricidad y la oscura os envuelve al cerrarse la puerta. **Susto.**
- (*Pies de la escalera*) Un montón de polvo que parece que tiene vida propia. **(Mod. +2/👁️)** [*Código secreto. El mensaje tiene las vocales codificadas. Os informa de qué hay un gamusino bajo el polvo*]. (*El gamusino, entre estornudos, dice que el monstruo que vive entre los barriles va sucio y tiene cuernos*).
- (*Bajo las escaleras*) Un cuadro eléctrico mal cerrado y con marcas. **(Mod. +1/👁️)** (*Faltan algunas piezas en el cuadro eléctrico. Según el plano del circuito, os dicen que son unos fusibles de color plateado*).
- (*Depósitos*) Derrame de vino junto a uno de los toneles. **(Mod. +1/👁️)** (*Falta en el tonel, una de las espitas que controla el flujo de vino y se está derramando por el suelo. Sería interesante colocarle un tapón*).
- (*Vestuario*) Ruidos en el interior de una taquilla. **Susto.** (*La taquilla está cerrada con llave y no se abre*).
- (*Vestuario*) Pedazos rosados debajo de la taquilla. **(Mod. +2/👁️)** (*Los pedazos parecen mordidos por unos dientes pequeños. Junto a ellos, la llave de la taquilla*).
- (*Taquilla*) [*Rompecabezas. Encontráis una pastilla de jabón mordisqueada y un gamusino flotando cerca, pues se ha empachado de masticar jabón pensando que era un terrón de azúcar enorme*]. (*El gamusino os informa de que el monstruo odia el jabón*).
- (*Puerta de la bodega*) Se oye un fuerte estruendo y la puerta queda abierta de par en par. **Susto.**

- **(Entrada de la bodega)** Se oye un ruido que va subiendo de volumen. **(Mod. +3/[👁️])** *(Una estampida de ratones pasa entre las piernas de los detectives y huyen escaleras arriba. La abuela de la detective Tiramisú chilló).*
- **(Barriles apilados)** Un estornudo retumba por toda la bodega. **(Mod. +4/[👁️])** *(El barril que está situado más cerca del detective Papaya parece ser el causante).*
- **(Barriles apilados)** El monstruo está agazapado dentro del barril. **Miedo base: 11.** Si hemos arreglado la luz o usado cerca del monstruo algún elemento lumínico (**Espefoco, Detectilinterna, Polvos de luciérnagas, Cerillas de investigación**) se enfadará e intentará darnos un **mordisco**. **Miedo base: 14.** Si durante la aventura, alguno de los detectives ha tropezado o se ha cubierto de polvo y suciedad, el monstruo no podrá evitar sentirse atraído por ese detective y su miedo base bajará. **Miedo base: 8.**

### **MONSTRUO:**

- El monstruo del Ático y el Sótano.

### **EPILOGO:**

Parece ser que este monstruo llevaba toda la vida escondido en la bodega y ahuyentaba a los roedores de roer los barriles. Últimamente, el monstruo se sentía algo mal, pues parece ser que con la cantidad de polvo que se acumulaba en la bodega, había comenzado a sufrir ataques de alergia y los ratos se aprovechaban de él. La única forma que tenía de espantarlos era escondiéndose dentro de uno de los barriles vacíos y estornudar con todas sus fuerzas. El abuelo de la detective *Tiramisú* ha sido bastante clemente con él y le ha ofrecido la buhardilla de la casona para pasar los días, mientras ellos aprovechan para hacer limpieza en la bodega y arreglar los desperfectos. La espita y los fusibles han aparecido en el fondo del barril donde el monstruo se había escondido.