

El caso más pequeño del mundo

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

Llegaron a la Agencia lo más pronto que pudieron y los destrozos eran visibles. Papeleras volcadas, los cuadros mal colocados, papeles cubriendo el suelo y una temblorosa secretaria *Mermelada*, agarrada a su teléfono intentando contactar con el detective *Papaya*:

- ¡Ha sido terrible, detective *Papaya*! Un *monstruo de las Sombras*, que parecía bastante furioso corriendo lo largo que da el pasillo... persiguiendo una carpeta que se movía sola. ¡Brujería! ¡Esto es cosa de brujería! He pasado mucho miedo.
- ¿Hacia dónde se ha metido? ¿Ha visto si ha abandonado el recinto de la Agencia?
- No, señor. Me asusté tanto al ver al monstruo, que no pensé en fijarme en su destino. Procuré esconderme y qué no me viera demasiado. Nunca me he enfrentado directamente a un monstruo, sin la compañía de un agente.
- ¿Y dice que vio como perseguía una carpeta que se movía sola? – Dijo un perspicaz detective *Piña Colada*, apeado en la puerta de la *Agencia de Detectives de Monstruos*. - ¿Cómo es posible que una carpeta se mueva sola?

La cara del detective *Papaya* se cambió al acabar la frase. Una carpeta no puede moverse sola, a no ser que alguien la llevara encima. Alguien lo suficientemente pequeño, como para no darse cuenta que está debajo de la carpeta. El detective *Papaya* salió corriendo a su despacho y se encontró con lo que temía: todo estaba patas arriba. Y lo peor de todo, sobre la mesa, una bolsa de croissants de crema sin tocar. Derribándose en su silla, exclamó:

- El gamusino que vive en el archivador. Él era el que estaba huyendo del *monstruo de las Sombras*. Por eso parecía que la carpeta anduviera sola por el pasillo. – Miró hacia el archivador y percibió que este estaba abierto. - ¿Qué hace el archivador abierto? El gamusino siempre lo cierra. No le gusta dejarse los cajones abiertos.

Al mirar en el interior, entre las carpetas escuchó ruidos y carreras, pero pese a quitarse el sombrero para poder mirar mejor, no era capaz de ver lo que allí dentro estaba sucediendo, pero por alguna extraña razón reconoció el ruido del *monstruo de las Sombras* en el interior del archivador y los gritos ahogados del gamusino. ¡Tenían que hacer algo por el pequeñín! De repente, notó como si alguien más estuviera en el despacho. Los detectives novatos y el detective *Piña Colada* estaba en la puerta. Pero, además, notó otras miradas, que venían de todos los lados del despacho. Detrás de la papelera, de la balda superior de la estantería, de dentro de un cajón del despacho... aparecieron casi un centenar y medio de gamusinos que capitaneados por un gamusino con un pequeño sombrero verde se acercaron al detective y formaron las palabras: “Os ayudaremos”. El detective *Papaya*, aclarándose la voz, exclamó:

- Chicos, a formar alianzas con los gamusinos. Vamos a investigar en el interior del archivador.

SUCESOS

El *monstruo de las Sombras* ha traspasado el perímetro de seguridad de la *Agencia de Detectives de Monstruos*. No sabemos muy bien lo que está buscando aquí, pero puede tener relación con la carpeta que transportaba el gamusino que vive en el archivador. Al percatarse de la presencia del pequeño, lo ha perseguido por toda la *Agencia* hasta refugiarse en el archivador. Como el tamaño de los detectives es lo suficientemente grande como para caber en el archivador, han formado alianza con un grupo de gamusinos capitaneados por un gamusino con sombrero verde.

MISIÓN

Explorar el archivador rojo del despacho del detective *Papaya* y rescatar al gamusino. Sería bueno conocer qué contiene la carpeta que el *monstruo de las Sombras* perseguía.

PISTAS

(El primer problema que nos topamos es que el plano del archivador que nos ofrece el detective jefe gamusino es demasiado pequeño para nosotros. Por suerte, con la ayuda de la Lupa Culodevaso, podemos ver mejor el interior del archivador rojo. El gamusino se ha montado una vivienda en el interior, que nada tiene que envidiar a la de los demás. Hay un despacho, una pequeña biblioteca, una cocina y un pequeño almacén).

- **(Despacho)** *Es una réplica en versión mini, del despacho del detective Papaya. La mesa es una caja de cerillas y usa dedos como asientos. Hay un cuaderno sobre la mesa. (Mod. +1/[icono]) (Parece un álbum de fotografías con el detective Papaya. Son fotocopias reducidas a un tamaño infinitesimal. El monstruo ha destrozado un par de fotos dónde salía el gamusino haciéndose un selfie). Manchas negras al lado de la estantería. (Mod. +2/[icono]) (El monstruo ha estado en la sala y las huellas se pierden en las estanterías de la biblioteca).*

- **(Biblioteca)** *Una sala llena de estanterías, hechas con cajas de cerillas y decoradas con letras sacadas de periódicos. En el medio de la sala, un viejo reloj de bolsillo, presidiendo la sala. Hay un cuaderno volcado justo al lado del reloj. (Mod. +1/[icono]) (La letra es tan pequeña que apenas leéis lo que está escrito) [Sopa de miniletras. Buscad en esta sopa, objetos pequeños que puedan ser guardados dentro de una mano] (Con el uso de una Lupa Culodevaso, podéis leer una lista de ficheros que el gamusino custodiaba. Los códigos de los ficheros son SO2212, RE0812, RR2705).*

- **(Cocina)** *Ruidos en la cocina. Alguien está removiendo objetos metálicos. Susto. La oscuridad gobierna este trozo del archivador. (Mod. +3/[icono]) (Al abrir un poco más el cajón y apuntar con la Detectilinterna podéis comprobar que justo al lado de lo que parece una mesa hecha con un carrito de hilo y una tapa de mermelada, hay dos gamusinos dando buena cuenta a un mini croissant de crema. "No nos hemos podido resistir"). Algo os llama la atención, en la improvisada lavadora del gamusino. (Mod. +1/[icono]) (Es un sacapuntas en forma de lavadora. En el interior, hay*

una nota escrita en un idioma extraño) **[Código secreto. El gamusino detective jefe avisó al gamusino que vive en el archivador de que escondiera el archivo de código SO2212].**

- **(Almacén)** La mayoría de carpetas que ocupaban el archivo han sido movidas a esta sala. En una esquina de la sala, una goma de borrar sirve de mesa. Algo asoma entre algunas de las carpetas. **(Mod. +3/[icono])** (Es una pata peludita y que se mueve al hacer ruido. Parece ... ¡una pata de una araña. **Susto**). Parece que la mesa-goma de borrar oculta algo. **(Mod. +1/[icono])** (Entre todos los gamusinos que investigan por vosotros mueven la goma y aparecen... unas escaleras que descienden. Van hasta el cajón de abajo. Mientras abrí el cajón, los gamusinos desaparecen de vuestra vista).

- **(Spa)** Hay mucho vapor y no veis nada. **[Rompecabezas. Algunos de los gamusinos se están dando un chapuzón en este spa improvisado, con las tapas de un bote de Escafé y otros tapones].** Una de las “piscinas” tiene el agua muy turbia. **(Mod. +2/[icono])** (Al mirar el agua, notáis los restos del polvo de carbón, flotando en el agua. El monstruo debe haber caído de bruces en el agua. Ha ido dejando huellas por lo largo de la sala hasta la sala anexa, que parece muy abarrotada).

- **(Vestidor)** Parece que el gamusino que vive en el archivador es muy coqueto, pues tiene una gran colección de ropa, colgada a lo largo de la sala. Os fijáis que las paredes están hechas con cajas de cereales. El grito del detective Papaya, os hace plantearos por qué no le gusta la sección de trajes verdes. **(Mod. +2/[icono])** (Parece ser que los trajes que se ha hecho el gamusino, están hechos con páginas del diario del detective Papaya. ¿Cómo lo sabe? Es un cuaderno de papel artesano, de color verde papaya. El mismo verde que muestra esa ropa de papel. Entre los trajes, la marca de la pezuña del monstruo). Un mensaje escondido bajo la pezuña. **(Mod. +1/[icono])** (El gamusino ha dejado un mensaje escondido bajo la pezuña). **[Sigue la ruta. El mensaje dice así: El final será de PELÍCULA].**

- **(Cine)** En un extremo del archivador, aprovechando las carpetas blanquecinas, el gamusino se ha hecho un pequeño cine, con la ayuda de una vieja linterna. Se proyectan las sombras del monstruo de las Sombras, en la gran pantalla. Los asientos, son botones rojos de colores. El monstruo parece amenazante, pero no tiene por dónde escapar. **(Mod. +1/[icono])** (Cuando intentáis atrapar el monstruo, este desaparece aprovechando que la linterna se apaga. El detective Papaya nota una ráfaga de aire y como la puerta del despacho se cierra de golpe. El monstruo ha escapado. No hay rastro del gamusino ni de la carpeta. La linterna vuelve a encenderse y se ve un pequeño dibujo de un gamusino escondido bajo una cama).

- **(Dormitorio)** Con una lata de anchoas, el gamusino se habilitó una pequeña cama, con una mesita de noche hecha con un dado. Las sábanas tiemblan, mientras los demás gamusinos se acercan al pequeño y levantan las sábanas. El gamusino que vive en el archivador ve la cara del detective Papaya y salta hacia él. Cuando os fijáis, veis que lo que cubre el suelo del dormitorio, es la carpeta SO2212. El gamusino la escondió y la colocó como si fuera la alfombra de la habitación. Entre susurros dice haber descubierto algo muy importante, pero que no se fía de que no haya algún monstruo escondido. **Dificultad de tirada: 16.** Si no se supera, el gamusino no explicará lo que ha descubierto del monstruo y habrá penalización en el próximo caso (El caso del misterio del carbón (que molaba mogollón)).

EPILOGO:

El gamusino que vive en el archivador os cuenta, con voz temblorosa y mientras devora un croissant de crema, lo siguiente:

- En la carpeta SO2212 están los datos de una investigación de hace años. La detective *Papaína* fue la que guardó la documentación antes de su llegada. Es un caso muy antiguo, sobre un viejo *monstruo de las Sombras*, que atemorizó tanto a *Villalejana* como a *Allendelmar*. Se dice que la *Agencia de Detectives de Monstruos*, cuando consiguió cazarlo, lo escondió en una sede secreta de la *Agencia*. Podría ser lo que el monstruo está buscando. Este tipo de monstruos se alimentan de cosas de color negro. Según el informe, el tamaño de este monstruo es tan grande, que es capaz de devorar carbón y barriles de brea. Sería un riesgo muy grande si el *monstruo de las Sombras*, quisiera localizar este lugar. Si ese monstruo escapa, estaremos en peligro.

En una esquina de la sala, escondido tras unos libros de minería, el *monstruo de las Sombras* escucha el alegato del gamusino que vive en el archivador. Cuando las luces del despacho se apagan, aprovecha para coger el expediente y mirar las coordenadas. Entre murmullos, el monstruo exclama: “*Ya es hora que la oscuridad recupere su corona*”.