

El caso de Los caramelos de menta

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

COMUNICADO OFICIAL

A TODOS LOS AGENTES DE LA AGENCIA DE DETECTIVES DE MONSTRUOS

Apreciados detectives novatos de la **Agencia de Detectives de Monstruos** con motivo de la llegada del otoño y por proximidad con la festividad de Todos los Santos, el próximo sábado no se hará formación en la comisaría, si no que se organizará una excursión al parque natural del *Montseny*, dónde haremos un paseo por el bosque y disfrutaremos de un almuerzo tradicional en un restaurante de cocina catalana.

Se les recuerda a los detectives novatos, que durante este tipo de salidas está prohibido llevar cualquier herramienta o aparato de uso estrictamente laboral, no se permitirán **lupas**, **cerillas de investigación**, **redes cazamonstruos** o cualquier otro tipo de elemento que es de uso laboral.

Os convocaremos a todos a primera hora de la mañana, delante de la comisaría. Por favor, acordaos de confirmar vuestra asistencia a nuestra secretaria, la señora *Mermelada*, en horario de 8.00 a 14.00 horas y de 16.00h a 19.00h.

A handwritten signature in black ink on a light pink background. The signature is stylized, starting with a large 'T' and ending with a long horizontal stroke.

Reciban un cordial saludo

Detective Jefe *Tiramisú*

La excursión estaba siendo un éxito. Había amanecido *Villalejana* con un sol radiante y habían disfrutado de una relajante caminata por el bosque. Durante el almuerzo, habían podido disfrutar de platos calientes de cuchara y de un postre hecho con castañas, recogidas de la propia montaña.

Mientras cada detective veterano se llevaba a su equipo de detectives novatos para preparar una actividad a media tarde, el detective *Papaya* y los suyos se han alejado de la zona y cuando estaban ya algo alejados del núcleo de la excursión, el cielo ha comenzado a descargar con fuerza y una cortina de agua les ha sorprendido en medio de la nada. La típica tormenta de otoño que amenazaba con volverse cada vez más violenta.

Tras andar durante varios minutos y soportar el chaparrón, encontraron una casa pequeña en mitad del bosque. No dudaron ni medio segundo en picar. Una señora mayor les abrió la puerta:

- Buenas tardes. ¿Qué hacen así de mojados bajo esta lluvia? Pasen, pasen.

La señora mayor se presentó como *Avelina Luzdeluna* y dijo que lleva viviendo allí desde que tiene uso de razón. Al presentarse el detective *Papaya* como tal, *Avelina* exclamó:

- Pues me va a ser usted muy útil, la verdad. Tengo problemas, como cada año, con un antiguo mal que amenaza esta casa. ¿Podrían ustedes ayudarme? Esto me lleva pasando toda la vida y una ya es demasiado mayor para aguantar estas cosas.

SUCESOS

Avelina Luzdeluna manifiesta al detective Papaya que en la casa suceden cosas extrañas con la llegada de la festividad de *Todos los Santos*. Al estar los detectives calados hasta los huesos, tampoco les ha explicado mucho y se ha ausentado para buscarles toallas y ropa seca.

MISIÓN

Tratar de conseguir más información de doña Avelina Luzdeluna y descubrir lo que esconde la casa, a qué antiguo mal se refiere y buscar una solución a este conflicto que muchos años dura.

PISTAS

- Afuera sigue lloviendo con fuerza. En la entrada hay un buzón que parece bastante lleno. Podéis salir de la casa, pero no os olvidéis de pedir un paraguas. Si salís sin él, algo os puede dar un **Susto**.

- **(Buzón de la casa)** *“Cada año, por estas mismas fechas, aparecen dentro de mi buzón”*. (Mod. +2/[🕒]). *(Dentro del montón de papeles amarillentos, aparece un reloj de pulsera que no funciona)*.

- **(Comedor)** *“Y no quiero incomodaros, pero la alfombra también me pone nerviosa”*. (Mod. +2/[🕒]). **[Rompecabezas. Una carrera entre el gamusino y una mota de polvo. Ha ganado nuevamente la mota y el gamusino está muy desanimado]**. *(Si animan al gamusino, éste les informará que el monstruo es tan particular que es diferente a cualquier monstruo que conozcan)*.

- **(Mesa del comedor)** *“¿Os apetecen unos caramelos de menta?”*. **Susto**. *(No son caramelos de menta. Son canicas de color verde. Parece que se confundió, pues tiene problemas para dormir, pues su despertador no funciona correctamente)*.

- **(Cocina)** *“Creo que, sobre aquella mesa, tengo un bote de caramelos”*. (Mod. +1/[🕒]) *(En efecto, hay un bote que antiguamente contenía caramelos de menta. Ahora contiene arena. Junto al bote, lo que parece ser una pieza de un reloj de arena, totalmente rota)*.

- **(Cocina - Caldero)** *“Mi abuela me dijo que, si hervía unos cuantos a finales de octubre, se acabaría el problema. Y hoy estamos a finales de octubre”*. (Mod. +4/[🕒]) *(Os da a probar el guiso. Os mira fijamente y alarga una mano. Por un momento os ha recordado a la bruja de Hansel y Gretel, pero nada más lejos de la realidad. Lo que quiere coger, son unas hierbas aromáticas que hay detrás vuestro)*.

- **(Cocina - Caldero)** *“Si me tuviera que fiar de estos trastos, no acabaría nunca de hacer las cosas. Maldita tecnología”.* **(Mod. +1/🕒)** *(Hay un pequeño reloj digital en la cocina, que parece que no acaba de funcionar. Si sacáis un 🕒 en la tirada, descubriréis que las pilas están colocadas del revés y podréis arreglar el reloj).*
- **(Cuarto de baño)** *“Parece que se oyen ruidos. Debe ser que la bañera vuelve a estar ocupada. Llevo sin poder entrar al baño desde ayer por la tarde”.* **[Rompecabezas. Un gamusino se está dando un baño... de relojes. Está cubierto casi por completo].** *(El gamusino, al sacarlo de la bañera os informa: este monstruo tiene un problema muy serio con los relojes y lo peor de todo, es que están todos rotos).*
- **(Cuarto de baño)** *“El reloj de la abuela está en la bañera. Ya decía yo que me faltaba alguna cosa en el comedor”.* **(Mod. +2/🕒)** *(Todos los relojes que hay en la bañera son de cuerda. Probáis a darle cuerda y comienzan a funcionar. Podéis dedicarle un tiempo a darle cuerda a todos los relojes).*
- **(Dormitorio)** *“Sé que tengo que cambiar el colchón. Ese ruido de muelles me provoca dolor de cabeza”.* **Susto.** *(Si superáis este **susto**, pillaréis al monstruo del Despertador intentando cambiar la hora del despertador. Si no, él os sorprenderá a vosotros y buscará daros un **mordisco**).*
- **(Dormitorio)** Si lo encontráis manipulando el reloj, estará sorprendido. **Miedo base: 7.** Si alguien bosteza o habéis roto algún reloj al asustaros o intentar arreglarlos, se enfadará e intentará darnos un **mordisco**. **Miedo base: 10.** Si durante la aventura, alguno de los detectives ha intentado arreglar el reloj digital de la cocina o el reloj de cuerda de la abuela, estará calmado. **Miedo base: 5.** Se dejará atrapar si usáis el **Polvo de luciérnagas** o si habéis reparado ambos relojes, el de la cocina y el de la abuela.
- **(Dormitorio)** *“¡Aquí estaban los dichos caramelos de menta! Tomad, os lo habéis ganado.”*

MONSTRUO:

- El monstruo del Despertador.

EPÍLOGO:

El monstruo del Despertador visita cada mes de octubre la casa de *Avelina Luzdeluna*. Su marido había sido relojero en el pasado y dejó sin reparar algunos relojes, por considerarlos demasiado obsoletos o poco prácticos. Esto enfadó mucho al monstruo del Despertador, que decidió personarse cada octubre como venganza de haber dejado de lado a los relojes más antiguos. Tras disculparse con doña *Avelina Luzdeluna*, el monstruo ha accedido a ser llevado a la **Agencia de Detectives de Monstruos**, para formar parte del grupo de monstruos ayudantes.