La máquina de dulces

por Joaquim M. Marqués

RESUMEN

A. L. es un conocido detractor de los sugus de piña. Jugando con poderes oscuros, ha intentado hacer desaparecer ese nefasto sabor. Pero le ha salido mal. En lugar de hacer desaparecer los sugus azules, ha paralizado la producción de todos los sabores.

Ahora, viendo que ha dejado a miles de niños y, qué demonios, a él mismo, sin el preciado caramelo, intenta arreglar el desaguisado enviando este ultimátum a la fábrica de sugus.

«Si quieren que la producción vuelva a su cauce, eliminen de su catálogo el sabor a piña y no llamen a la policía. A.L.»

EL GANCHO

La fábrica de sugus ha parado su producción; nadie sabe por qué, pero la máquina no saca los caramelos que tanto gustan a grandes y pequeños. La última remesa de caramelos han sido los de piña, y desde ese momento la maquinaria ha dejado de funcionar.

Los mecánicos especialistas no encuentran motivo alguno por el cual la maquinaria no funciona. La revisión ha sido exhaustiva, no han dejado ni el tornillo más pequeño sin revisar, pero no han encontrado ningún problema.

Desde el momento en que la máquina no funciona, nadie, exceptuando los mecánicos, ha entrado en la zona de máquinas. Así que todo está como estaba el día que se paró la producción.

EL PROBLEMA

Como cada viernes, a la salida de la escuela, cuatro amigos se presentan en la tienda de golosinas «Caramelos Carmen» para gastarse la pequeña paga que se ganan con las tareas que hacen en casa para ayudar a sus padres. Aunque con un poco de pereza, suelen hacerse la cama, mantienen la habitación ordenada y si no hace frío friegan los platos.

Desde la salida del colegio ya van relamiéndose y pensando qué caramelos van a elegir. Saben que a Carmen no le gusta que estén indecisos y que se forme una cola de niños que gritan al unísono.

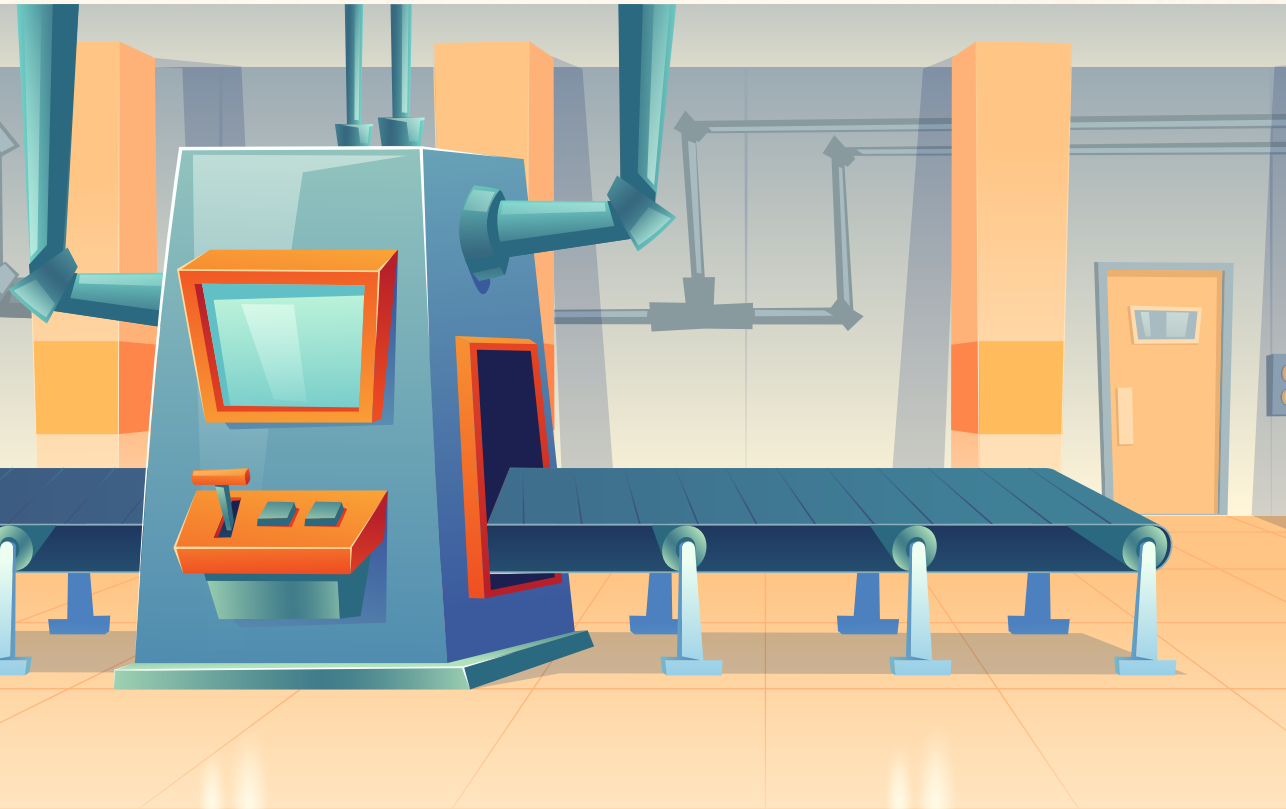
Decididos, entran en la tienda para comprar una buena bolsa de sugus, pero para sus sorpresa no hay ni un caramelo de la marca elegida.

Un diálogo con Carmen les hace saber que hace días que la marca no sirve, tienen la fábrica parada y no le han explicado porqué, y que «si no se lo cree, venga aquí a comprobarlo usted misma».

RESOLVER EL PROBLEMA

LA FÁBRICA

La fábrica se encuentra en las afueras de la ciudad donde viven los cuatro amigos. Lo saben porque la ven y sienten el dulce olor cuando salen o vuelven a la ciudad



por la carretera general. Si han ido en autobús, como cuando van a la playa, siempre se quedan mirando por la ventana. En el momento que hace la parada justo delante de la fábrica, pueden ver como un cremoso, esponjoso y dulce humo sale de las tres chimeneas. Recordar todo esto tiene una dificultad de 5; si no, algún padre o la propia Carmen se lo puede contar.

1 En la fábrica solamente se encuentra el director de la empresa, el Sr. David Dulce. Es un hombre mayor, afable, confiado y gran aficionado a la sopa, por eso no ha cerrado la puerta de entrada con llave. Como la fábrica está parada, no hay trabajadores ni vigilancia. Tampoco debería haber ruido, así que si los *personajes jugadores* hacen algo de ruido, pueden llamar la atención del director.

2 El edificio está vacío, las luces apagadas, y despierta una tristeza inusual para una fábrica de caramelos. Eso hace que los cuatro amigos sientan un poco de pena en sus corazones; pierden una ficha por ello.

3 Si revisan la zona de máquinas por donde tendrían que salir los caramelos, que sería una zona peligrosa si todo estuviera en marcha, ven que hay un cartel que indica que deberían llevar botas, ropa y gafas de seguridad para recorrer este lugar. Pero no hay nadie, así que pueden pasar o rebuscar en el vestuario, donde encuentran lo necesario para ir seguros y les da alguna bonificación en tiradas que necesiten. Por ejemplo, si los descubre el director, pueden hacerse pasar por trabajadores.

4 La zona de máquinas está muy limpia, ningún ruido rompe la tranquilidad del lugar... Aunque si escuchan atentamente pueden oír un rasgueo. Es un pequeño ratoncito que está royendo algo, una bola de papel. Es el contrato de un empleado externo. Está muy mordisqueado y solo pueden ver parte de la dirección, «calle Membrana», pero el número está mordisqueado. Saben que eso está en el barrio mal llamado Sombrío, detrás de una colina,

y tiene pocas horas de luz solar al día. Está entre las calles del Velo y Esculapio y Salino (dos humoristas de la ciudad) y la plaza Cetulio, donde suelen ir a jugar al balón por ser d100 metros de largo y no pasar coches.

Del nombre del trabajador solo se ve una «Á» del nombre y una «L» del apellido. Una tirada de **Inteligencia** olfativa puede hacerles recordar, si suelen comer fruta, que el papel huele a naranja. Allí no hay nada más.

El director está preocupado, lee y relee la nota de amenaza. Podría encontrar a los *personajes juadores* si hacen mucho ruido o si pasan cerca de su despacho. Ahí está revisando los papeles de los últimos empleados que han pasado por la fábrica, quiere avisarlos a todos de que la máquina sigue sin funcionar, pero le falta un contrato... No recuerda el nombre porque es un trabajador externo.

El director les explica lo que sucede, pero no sabe qué más hacer, y les pide ayuda.

CASA DE ÁLVARO

La calle Membrana empieza en la plaza Cetulio, allí donde suelen jugar al balón. Es de una sola dirección y tiene cuatro manzanas de largo. A un lado de la calle hay edificios de tres y cuatro plantas de tocho rojo, al otro lado hay casas adosadas de dos plantas con un pequeño jardín en la entrada. Cada uno de ellos tiene entre uno y dos árboles, y solamente una casa tiene naranjos (estoy dando pistas): el número 66. Si miran en el buzón, ven el nombre del dueño de la casa, Álvaro Loman, que en este momento no está en casa.

La casa tiene un pequeño jardín de unos 30 metros cuadrados donde caben dos naranjos cargados de fruta. Lo rodea un muro de un metro y medio de alto y la reja que hace de puerta de entrada está cerrada. Después del jardín, una pequeña escalinata de tres peldaños sube hacia a la puerta de entrada, dispuesta en medio de dos ventanasLa puerta también está cerrada con llave, pero una de las ventanas no está cerrada

del todo; se puede llegar a entrar por ella con **Agilidad**.

El interior de la casa es muy normal, no hay nada que destaque. Un gran salón, una cocina, un cuarto de baño y una salita que hace de biblioteca son todas las habitaciones de la planta baja. En la planta superior hay tres habitaciones, dos dormitorios y un despacho con un ordenador con una gran pantalla. La casa también dispone de un sótano con una sola estancia que ocupa toda la parte inferior.

En el sótano, unas velas iluminan en el suelo un dibujo de un pentagrama, y justo en el centro hay un sugus azul pisoteado. También hay un altar con un libro, *Magia e invocaciones para dummies*.

El libro está abierto por la página «¿Algo has hecho mal? No te preocupes, este capítulo es para revertir cualquier hechizo». En él se explica todo lo necesario para poder deshacer el hechizo, pero las palabras son demasiado complicadas como para que los niños lo entiendan.

Álvaro llega a casa triste, tiene un gran problema... no sabe cómo deshacer el hechizo que hizo contra los sugus azules. Algo salió mal y han desaparecido todos los sabores del caramelo. Si encuentra a los niños no se enfada, solamente les pide ayuda. Según el libro, necesita un animalito pequeño, una fruta y un dulce. El ratón, una naranja y el sugus pisoteado. Los niños deberían darse cuenta ellos solos, pero una tirada de **Inteligencia** los puede ayudar.

CONCLUSIÓN

El ratón está en la fábrica, una naranja en el árbol y el caramelo azul en medio del pentagrama. Cómo conseguirlo todo ya es decisión de los niños. Después de obtener lo necesario, colocar el ratón dentro del pentagrama y darle de comer un trozo de naranja con el sugus dentro hace que el hechizo se revierta y que la máquina de caramelos vuelva a funcionar.