

Cave canem, una aventura a cara de perro

GC8H4H0



**V Evento
Geocaching
Aragón Negro
Zaragoza, enero 2020**

GC8HN2G - MultiCache

Cave Canem # 1- El campo de entrenamiento D 2.5 - T 1.5 Pequeño

N 41 37.025 W 0 52.793



Era una fría mañana de enero cuando Vega apareció corriendo. Venía desde el Este. Jadeaba y su expresión era de angustia. Por una vez no buscaba comida, sino ayuda.

“Medor, estoy en un apuro”. Medor, un pointer de apenas 6 meses estaba enamorado de Vega, una Jack Parson. “Me he alejado un poco y cuando he vuelto, mi dueña ya no estaba. Llevo una hora buscándola por todo el parque. La última vez la vi aquí, junto a la pasarela, me estaba enseñando a pasar los obstáculos del campo de entrenamiento.”

“Yo ahora tengo que volver a casa con mi dueño, pero en una media hora se irá a trabajar. No sabe que conozco la manera de salir de casa. Vendré a ayudarte. Busca alguna pista por aquí y no la abandones. Nos encontraremos en el lago.”

Vega buscó en la pasarela y observó un insólito objeto negro. Lo olfateó y siguió el rastro que le marcaba. Poco a poco encontró otros objetos similares. Parecía que María Luisa, su dueña, le había dejado alguna pista. En un momento de la búsqueda, también halló un objeto cuadrado. Le extrañó, lo miró con detenimiento por si pudiera ayudarla más adelante, lo dejó en el lugar donde lo había hallado y continuó el rastro.

GC8HN4D - Mystery

Cave Canem # 2 - La biblioteca de Vega

D 2 - T 3

Pequeño

N 41° 37.298 W 000° 52.900

Tras encontrar una pista para localizar a su dueña, Vega recordó que a María Luisa le gustaba leer. A veces, cuando los protagonistas eran perros, ella leía en voz alta. Así, Vega conoció la historia del perro de los Baskerville, que la aterrorizaba, pero también escuchó hablar de Hachiko, quien esperó a su dueño durante años sin saber que había fallecido. Mientras caminaba hacia el Este buscando algún otro indicio, recordó a otros perros famosos: Cipión, Idefix, Flush, Odie, Buck, El Negro, Milú, Snoopy, Rantanplán, Sirio... e intentó acordarse de sus creadores...

Para resolver este enigma tendrás que escribir el primer apellido de los 10 autores, según el orden indicado, sin separaciones y sin guiones. En caso de duda entre guionista y dibujante, emplea el del guionista. Y no olvides los acentos.

Al acercarse al punto indicado, Vega sintió un poco de miedo. No le gustaba el agua. Vio una conocida señal y supo que debía buscar allí. Ella emplearía su hocico, pero seguro que los humanos necesitarían un potente imán sujeto a una cuerda para extraer el objeto misterioso y no mojarse.

Cuando sacó el objeto, recordó otro similar que había encontrado años atrás con su dueña. Estaba dedicado a un tal Palafox y, además de su habitáculo grande, escondía un pequeño hueco que pocos habían detectado y en el que se encontraba la clave para descifrar un enigma. Abrió el pequeño habitáculo, pero esta vez no encontró nada.

Entonces vio a Azor, un apuesto dóberman que corría en las carreras del canódromo.

“Azor, ¿podrías ayudarme a buscar a mi dueña? No la he visto en toda la mañana.”

“Vengo del canódromo. He visto a tu dueña por allí. Estaba discutiendo con el dueño de Loba. Volveré a ver si la vuelvo a ver.”

“Gracias Azor, cuando sepas algo, ve al lago. Allí nos reuniremos con Medor.”

GC8HN4R - Tradicional

Cave Canem # 3 - La caja misteriosa

D 3 - T 1

Otro

N 41 37.169 W 0 52.899

Vega había encontrado dos importantes pistas, pero sabía que no eran suficientes. Y entonces recordó la discusión que se había producido unos días antes cerca de una valla:

“Vega no participará en las carreras.”

“Podemos ganar mucho dinero.”

“Pretendes amañar las carreras y no lo voy a consentir.

Acudiré a la policía si sigues por este camino. No lo dudes.”

“De poco te servirá. Volaré el canódromo y todos tendrán que acudir a la pista que he preparado.”

Vega apenas recordaba algo más. Ya que en aquel momento había aparecido la perra de ese extraño hombre. Se llamaba Loba y atemorizaba a los otros perros del parque. Siempre quería ser la primera. Al verla, Vega se separó de los humanos y dejó de escuchar la conversación.

Decidió regresar a ese lugar, hacia el Sur, y allí, junto a un poste, encontró otro indicio para encontrar a María Luisa. Tras encontrar los 3 indicios, decidió buscar a Medor, si él hubiera encontrado otras pistas, quizás podrían deducir qué estaba pasando.

GC8HN5B - Mystery

Cave Canem # 4 - La pinacoteca de Medor

D 4 - T 2

Otro

N 41° 37.145 W 000° 53.489

Medor caminó en dirección Norte hacia su casa. A su dueño le gustaba la pintura y la casa estaba llena de cuadros entre los que destacaban muchos familiares de Medor. Quizás algún día, él también estaría representado en una de esas pinturas, pensó. Los estuvo observando mientras esperaba el momento de escapar de casa y ayudar a Vega cuando se percató de que sus amigos y familiares querían decirle algo. Y leyó los carteles que tenían debajo: Gauguin (A), Goya (B), Vermeer (C), Manet (D), Tiziano (E), Brueghel el Viejo (F), Amadeo de Souza (G), Coolidge (H), Seurat (I), el Bosco (J), Velázquez (K), van Eyck (L),... Tras observar los cuadros, supo a dónde ir...
N 41° 36.(A+B) (C-D) (E-F) 810'
W 0° 53.(G-H) (I-J) (K+L)427'



La historia de Medor



7



4



9



3



5



5



8



3



3



6

2



7

GC8HN6V - Tradicional

Cave Canem # 5 - Unos tubos singulares

D 4 - T 1.5

Micro

N 41 36.901 W 0 53.483

Después de encontrar la primera pista, se dirigió hacia el Norte. Llevaba varios días observando que alguna persona introducía extraños objetos por un tubo, cerca de una antigua torre de electricidad. A él, le pareció sospechosa esa actividad. Suponía que tenía que ver con algunos rumores que había oído al reunirse con otros perros en el mentidero de las Gradas de San Valero. Al parecer, una persona estaba intentando amañar las carreras que se desarrollaban en el canódromo. Es más, se decía que esta persona quería controlar ese sucio negocio destruyendo el recinto actual y obteniendo una licencia municipal para construir un nuevo canódromo, más grande, al que irían a competir los más famosos perros europeos.

Decidió investigar esos tubos para encontrar alguna respuesta a sus sospechas.

Los que queráis ayudar a Medor en esta misión necesitaréis un potente imán de no más de 3 cm de diámetro atado a una cuerda de unos 3 metros. Buscad en el tubo central.

GC8HNDA - MultiCache

Cave Canem # 6 - Ladrar o no ladrar

D 3.5 - T 2

Otro

N 41° 37.113 W 000° 53.431

Tras encontrar lo que andaba buscando, Medor observó a Azor. Estaba buscando un rastro y se acercó a preguntarle.

“Azor, ¿qué haces?”

“Vega me ha dicho que su dueña ha desaparecido. He estado en el canódromo y me he enterado de que algo huele a podrido en Zaragoza.”

“Ladrar o no ladrar, he ahí la cuestión.”

“Pero, ¿qué dices?”

“Nada, Azor, me acordaba de algo que me contó Vega. Su dueña siempre está leyendo libros.”

“Siempre he dicho que eras un estalentao. Déjate de sandeces y ayúdame a seguir el rastro con este aparato luminoso.”

“Azor, sigue tú ese rastro. Lo de la calavera me ha dado una idea. El otro día observé gente extraña cerca del cementerio. Voy a ver.”

“Medor, tu siempre tan rarito. No hay quien te entienda, co!”

Y Medor se dirigió hacia el Oeste, en dirección a una entrada secreta al cementerio. Al llegar, no observó ninguna calavera pero sí un cuadrado lleno de puntos. Lo observó bien, lo olisqueó y sintió un olor que le resultaba familiar...

GC8HNDG - Tradicional

Cave Canem # 7 - Cuidado con el pozo

D 2.5 - T 1.5

Micro

N 41 36.994 W 0 52.929

Un poco más tarde de encontrarse con Vega, Azor decidió ir hacia el Sur. Sabía que por allí había unos peligrosos pozos y quería estar seguro de que la dueña de su amiga no había caído allí por accidente o por cualquier otra causa. Justo, su dueño, solía pasear por allí y siempre le decía que tuviese cuidado. Si alguno de los pozos estuviese abierto, podría tener un fatal desenlace. Observó bien los pozos, incluso llegó a abrirlos con sus patitas para asegurarse de que no había nadie. Y, de repente, encontró ese pequeño objeto. Entonces, recordó a su dueño. Y se dio cuenta de que no lo había visto en toda la mañana. ¡Qué raro! Él, Azor, siempre llevaba una bolsita al cuello con las medicinas que Justo necesitaba. Empezó a preocuparse por su dueño y corrió hacia un puente donde solía jugar con él. Tenía que encontrarlo.
Pista: pequeño

GC8HNDQ - MultiCache

Cave Canem # 8 - El gato y el ratón

D 3.5 - T 2

Otro

N 41° 36.982 W 000° 53.320

Azor se dirigió hacia el puente, en dirección Norte. Allí jugaba con Justo a lo que su dueño llamaba “el gato y el ratón”. A Azor no le gustaba el nombre del juego, el hubiese preferido “el perro y el gato”, pero se lo pasaba muy bien persiguiendo la lucecita que Justo le proyectaba en diversas zonas del parque. Le hacía correr de un lado para otro y eso lo mantenía en forma. ¡Era el perro más veloz del parque! Y por eso también le gustaba participar en las carreras. A Justo no le importaba mucho si Azor ganaba las competiciones. Él nunca apostaba. Iba allí porque sabía que Azor disfrutaba corriendo y jugando con sus amigos. Conocía a perros de muchas partes del mundo y parecía que Azor disfrutaba charlando con todos ellos. Tan solo intentaba apartarse de Loba. Decían que era una hembra de lobo, domesticada por su dueño. Por su comportamiento con otros perros, no parecía muy sociable.

Al llegar al puente, Azor observó dos señales en el tercer poste de cada lado contados desde el cementerio. Recordó que, en su bolsita del cuello, llevaba el lápiz que proyectaba la lucecita roja. Y lo apoyó en el poste del Oeste. La luz apuntaba a una especie de cubo y se dirigió hacia allí. Al llegar, vio unos números grabados en la esquina, de arriba abajo, a la altura de la vista de un humano. Los recordaría para usarlos en el futuro, a lo mejor los había grabado Justo. Regresó al puente y colocó su lápiz de luz en el poste del Este. Apuntaba a un árbol. Y siguió el rastro...

GC8HNE0 - Mystery

Cave Canem # 9 - El mentidero de los perros D 3.5 - T 1.5

Micro

N 41° 36.952 W 000° 53.354

Tras encontrar las dos pistas, Azor sabía que su dueño le estaba indicando el camino a seguir. Se acordó entonces de que le había dicho a Vega que se acercaría al canódromo para obtener información sobre el paradero de María Luisa. ¡Quizás Justo también hubiera ido a ese lugar! Y decidió ir allí, en dirección Este.

Cerca del canódromo estaba la Plazuela del León, donde se hallaba el denominado "mentidero de los perros". Era lugar de paso obligado para todos los perros de la zona pues allí se reunían para conversar, recabar información y compartir chismorreos. Nuestro Dóberman (D), se encontró allí con un Bichón Maltés (M), un Schnauzer (S), un Bóxer (B), un Dogo de Burdeos (F), un Perro de Aguas Español (A), un Cocker Spaniel (C), un Cirneco del Etna (E), un Chihuahua (H), un Galgo Italiano (G), un Akita Inu (I) y un Mastín Inglés (R).

D- "Amigos, estoy buscando a mi dueño y al de Vega. ¿Los habéis visto por aquí?"

B- "Yes, Sir! Esta mañana estaban por aquí. Los he visto hablando con el dueño de Loba. Hablaban en voz alta y parecía que estaban discutiendo."

H- "Sí, sí, yo también los he visto. Y como soy pequeñito, no se han dado cuenta de que estaba cerca. Hablaban de las carreras y de destruir el canódromo. Bueno, eso lo decía el dueño de Loba porque los otros dos querían acercarse al cuartel de la policía que está cerca de aquí."

E- "Dai, dai, no sería para tanto. A Catania sempre alziamo la voce un poquito cuando hablamos entre nosotros."

S- "Guten Tag. A mí me parece eine gute idee el ir avisando a la polizei. Nunca se sabe cómo puede acabar una discusión entre humanos."

F- "J'ai vu tout ce qui s'est passé."

Y se hizo un silencio total en el mentidero, esperando a que el dogo de Burdeos contase su historia. A todos les gustaban este tipo de chismorreos...

F- "Primero llegó la dueña de Vega, creo que la llaman María Luisa. Se encontró con el dueño de Loba y comenzaron a discutir por las carreras. Éste quería que Vega corriese con perros más lentos pero que se dejase ganar. María Luisa le dijo que Vega no correría y comenzaron a discutir. Entonces llegó tu dueño, Azor. Y el dueño de Loba le propuso una pelea entre Loba y tú. Tu dueño, Justo, se volvió como loco. ¡Pelear de perros! ¡Ni hablar! ¡Y carreras amañadas!, dijo María Luisa. ¡Este hombre está loco! ¡Vamos a la policía! Entonces, ese hombre malvado hizo un gesto y Loba apareció de entre unos arbustos. Los amenazó, los fue llevando hacia las perreras del canódromo y los encerró allí. ¡Se van a enterar estos dos!, dijo el dueño de Loba. Voy a volarlo todo con ellos dentro."

D- "Entonces, ¿crees que siguen allí encerrados?"

F- "Puede ser. Cuando vi lo sucedido vine aquí a avisaros, pero no he encontrado a nadie hasta que tú has aparecido."

D- "Vamos, ayudadme."

Y todos los perros del mentidero se dirigieron a las perreras. Allí estaban Justo y María Luisa. Encerrados en una jaula.

M- "¿Cómo los sacamos? Hace falta una llave."

Entonces, Justo le dijo a Azor: "Trae esa cuerda", señalando a la pared cercana. Azor la cogió con sus mandíbulas y se la acercó a Justo. Éste la ató a los barrotes de la puerta e hizo una señal a los perros para que tirasen de ella. Éstos comprendieron la idea y se pusieron en línea para tirar, con el menos pesado cerca de la puerta y el más pesado a lo lejos, para incrementar la sinergia del grupo. Tiraron y tiraron hasta que rompieron las bisagras de la puerta.

GC8HNEB - Letter

Cave Canem # 10 - Los 3 investigadores

D 4 - T 3

Mediano

N 41° 37.041 W 000° 52.965

María Luisa y Justo corrieron siguiendo a Azor. En cuanto fueron liberados, Azor comenzó a ladrar. Parecía querer llevarlos a algún sitio. Llegaron al lago y allí se encontraron con Vega. Ésta y María Luisa se abrazaron. En ese momento llegó Medor. Los tres perros comenzaron a hablar entre ellos. Parecían excitados. Justo y María Luisa los miraban atónitos y vieron cómo los perros dibujaban un cuadrante en el suelo, con sus patitas. Los llenaron de números y mostraron a sus dueños una hoja con cuadrados y letras. No comprendían nada.

VEGA					MEDOR					AZOR				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
N B (K-J) ^o H D.O A (J-C)					W L ^o (K-A) F. H (K-D) G									

Entonces apareció el dueño de Medor, un tal Paquito, aficionado a descifrar enigmas. Le enseñaron lo que sus perros mostraban y Paquito observó que había una relación entre letras y números. ¡Eran unas coordenadas! Y se dirigieron al punto que indicaban. Allí encontraron una caja cerrada con un extraño candado. Estaban seguros de que tenían poco tiempo. Todo parecía indicar que el malvado dueño de Loba quería destruir el actual canódromo para construir uno nuevo y hacerse con el control de las carreras, las apuestas y obligar a los perros a luchar entre ellos. ¡Tenían que impedirlo!

Miraron el candado y nada se les ocurría. Sin embargo, Vega intuyó el posible mecanismo. Seguro que tenía que ver con las direcciones que ella, Medor y Azor habían seguido durante esa mañana. Ladró explicándoselo a sus amigos y entre los tres consiguieron que sus dueños lo entendieran:

“Apretad a fondo el arco del candado, como si lo quisieseis cerrar, un mínimo de dos veces para poner a cero el mecanismo. Luego, marcad las direcciones que siguieron Vega, Medor y Azor, por este orden, pasando siempre por el centro del candado. Una vez completado el itinerario, podréis abrir el candado. Recordad, son 9 posiciones y leed bien”

Los tres dueños comprendieron la forma de introducir la clave, preguntaron a sus perros por las direcciones seguidas y se dispusieron a abrir el candado. No pudieron. Algo había salido mal. Entonces Vega ladró llamando su atención. Era la dirección que ella había seguido. Se dieron cuenta del error, pusieron el candado a cero, introdujeron la clave y abrieron el candado. Entonces la vieron... Tenían que actuar. Ya no quedaba tiempo de avisar a los expertos...

