

## *La zarabanda del metal*

*(Una gesta del Detective Papaya para Buscaduendes)*

- ✱ *¿En qué reino? Reino de las brujas*
  
- ✱ *¿En qué región? En la Cueva Mágica*
  
- ✱ *¿Quién es el bueno? Cucharón, un duende del caldero, el cuál no puede descansar por las noches, a causa del ruido que genera con su colección de instrumentos musicales, su amo, el brujo del Metal.*
  
- ✱ *¿Quién es el malo? El brujo del Metal, el cuál con sus instrumentos musicales no deja descansar al pobre, mientras toca melodías para completar sus pócimas.*
  
- ✱ *¿Qué quiere el bueno? Os pide que le robéis al brujo del Metal, su guitarra de siete cuerdas, la cual está hecha con madera de un arce mágico y la usa con frecuencia, para las pócimas de poliformación.*
  
- ✱ *¿Qué quiere el malo? El brujo quiere que le ayudéis a confeccionar una pócima que cura el insomnio, ya que está preocupado por Cucharón, ya que cada día lo encuentra más cansado.*

## ★ Sinopsis

Paseando por los alrededores de la región de la Cueva Mágica, un cabizbajo duende del caldero se os ha presentado en mitad del camino. Parece agotado y arrastra los pies. Al preguntarle por su estado decaído, el duende ha empezado a llorar (o eso creemos, pues es raro ver a un caldero llorar). El brujo del Metal, su amo, no le deja descansar por las noches, con sus extrañas melodías que, según el duende, usa para preparar sus pócimas. Os pide vuestra ayuda. Necesita que le quitéis el instrumento más preciado al brujo: su guitarra de siete cuerdas, hecha de madera de arce mágico. Sólo así podrá descansar.

## ★ Losetas y resumen de los objetivos

<b>Loseta</b>	<b>Ubicación</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Dificultad</b>
<b>4A</b>	<i>El tocón</i>	-	-
<b>5A</b>	<i>El camino</i>	<i>Encontrar la cueva del brujo</i>	<i>Conocimiento 3</i>
<b>11A</b>	<i>El bosque frondoso</i>	<i>Alguien ronda por el bosque</i>	<i>Imaginación 4</i>
<b>7A</b>	<i>La tapia</i>	<i>Hay que cruzar el muro, de una manera u otra.</i>	<i>Agilidad 3</i>
<b>12A</b>	<i>La entrada</i>	<i>Resolved el enigma del brujo, para conseguir su confianza.</i>	<i>Imaginación 2</i>
<b>14B</b>	<i>Las escaleras</i>	<i>Las escaleras son más complicadas de bajar de lo que parecen.</i>	<i>Agilidad 4</i>
<b>9B</b>	<i>El pasillo</i>	<i>Hay que localizar la sala correcta del caldero o apareceréis en el mismo lugar siempre.</i>	<i>Conocimiento 5</i>
<b>3B</b>	<i>El caldero</i>	<i>Si ayudáis al brujo, preparad bien la receta. / Si queréis robar el instrumento, debéis ser rápidos.</i>	<i>Imaginación 2 / Agilidad 4</i>

## ★ **Desarrollo de la partida**

- ★ **El tocón:** *Cucharón* está sentado en el tocón y os da cuatro indicaciones que apenas entendéis para llegar a la cueva dónde se esconde el laboratorio del *brujo del Metal*.
- ★ **El camino:** Pese a las buenas intenciones de *Cucharón*, no sois capaces de avanzar mucho en vuestra búsqueda. Es un territorio lleno de caminos y de un bosque bien espeso. Necesitaréis tirar de vuestros conocimientos, para guiaros en el principio del bosque.
- ★ **El bosque frondoso:** El bosque es un lugar inhóspito, pero escucháis pisadas cerca vuestro. Intentaréis esconderos en un lugar seguro (*Pero si falláis la tirada, os colocaréis sobre unas matas pringosas, que os dejarán cubiertos de mocos y os dificultarán las tiradas de agilidad, con un penalizador temporal*). Conseguiréis dar con el misterioso hombre, que luce una túnica negra, de pies a cabeza y que va recogiendo algunas hierbas. Tenéis la sensación que os está indicando con la mano que le sigáis.
- ★ **La tapia:** El brujo se planta delante de una pared de piedra bastante alta y con un chasquido de dedos, desaparece delante de vuestros ojos. Lo siguiente que escucháis es una voz que os invita a seguirle. La pared es sólida y no tiene ningún artefacto mágico. Deberéis saltarla a la antigua usanza.
- ★ **La entrada:** el brujo del *Metal* se os presenta y os da la bienvenida. Antes de seguir hablando, os preguntará por vuestro nivel de imaginación. Si superáis la tirada, aparecerá ante vuestros ojos, un pergamino con un reto. (*Poción de letras: al ser un gran amante de la música, deberéis encontrar algunos instrumentos musicales*). Al encontrar varios de ellos, os hace una reverencia y os dice:
  - *Me llamo Jerjes del Metal, aunque todos en estas tierras me llaman el Brujo del Metal. Mi padre fue un gran*

*creador de pócimas para los mejores héroes de los Reinos y yo espero llegar a ser tan importante como él. Cuando me habéis visto en el bosque, estaba recogiendo hierbas para mi duende del caldero. Lleva días apagado, agotado y arrastrando los pies. Quiero prepararle un antiguo remedio de mi padre para eliminar el cansancio y que pueda descansar por las noches. ¿Podéis ayudarme?*

- ★ **Las escaleras:** Ayudando al brujo o al duende, deberéis acceder a la cueva del *Brujo del Metal*. Las escaleras que conducen al interior de la cueva, son algo peligrosas y cuesta bastante moverse. Los que tengan poca agilidad, necesitarán apoyarse en los demás, pues hay riesgo de caídas. *(En caso de caerse, vuestras tiradas de conocimiento se verán afectadas con un penalizador temporal, por el fuerte dolor de cabeza que os entra).*
- ★ **El pasillo:** El brujo está tan acostumbrado a moverse por esta cueva que ha desaparecido antes de poder ver hacia dónde se dirigía. Deberéis recordar unas palabras que os comentó mientras bajabais las escaleras y requerirá de un esfuerzo superior. El pasillo se abrirá ante vosotros, en el momento que superéis la tirada.
- ★ **El caldero:** Se os presenta una sala gobernada por libros y algunos instrumentos musicales. El brujo está preparando el fuego del caldero y os permite echar un ojo por la estancia.

★ **Finales:**

- ★ **Si se ayuda al Brujo del Metal:** el brujo os dejará ayudarlo, mientras le vais leyendo la receta de la pócima que quiere preparar. *(La receta musical: descifra el mensaje escrito en esta partitura musical tan extraña).* Al acabar el reto, deberéis llevarle la pócima a *Cucharón*, el cual le costará aceptar cualquier cosa que venga de parte del *Brujo del Metal*. Elegid vuestros atributos. Por cada tirada fallada, *Cucharón* sacará un frasco de su interior y recuperará un punto de Resistencia Mágica, si al

tirar un dado del color de la habilidad, saca un rayo. Al final, aceptará la pócima y caerá dormido al instante. Ni las notas que está tocando con la guitarra, que son realmente estridentes, consiguen despertarles. La pócima ha hecho su efecto. El brujo sigue con su música, mientras os alejáis lentamente, aunque se da cuenta y os entrega como recompensa, una gema del color de vuestra habilidad más fuerte.

- ★ **Si se ayuda a Cucharón:** deberéis ser rápidos para robarle la guitarra. Si superáis la tirada, saldréis corriendo escaleras arriba, aunque el brujo no tardará en alcanzaros. Intentar razonar con él, es complicado, pues se distrae con facilidad. Al derrotarle, el *Brujo del Metal* entenderá el problema de su duende e intentará acomodarle en el sinfín de salas que tiene la cueva, para evitar molestarle con su música. *Cucharón*, agradecido, os entregará una túnica de tejido mágico, que encontró escondida en un viejo baúl y que es muy molona y dos monedas de duende.

#### **Estados de los personajes:**

<b>Nombre:</b> Cucharón El Tizado		<b>Duende del caldero</b>	
<b>Imaginación:</b> 3	<b>Agilidad:</b> 1		<b>Conocimiento:</b> 2
<b>Habilidades especiales:</b>		Tiene pócimas guardadas en su interior.	
<b>Puntos de resistencia mágica</b>		6 puntos	

<b>Nombre:</b> Jerjes del Metal		<b>Brujo</b>	
<b>Imaginación:</b> 3	<b>Agilidad:</b> 1		<b>Conocimiento:</b> 2
<b>Habilidades especiales:</b>		Por cada ⚡, consigue una ★	
<b>Puntos de resistencia mágica</b>		8 puntos	