

¡Qué pena de alacena!

(Una gesta del Detective Papaya para Buscaduendes)

- ★ ***¿En qué reino?*** Reino de las Brujas
- ★ ***¿En qué región?*** En el Bosque de las Setas Gigantes
- ★ ***¿Quién es el bueno?*** Tristana, una duendecilla del huerto, que trabaja de sirviente para la Bruja Siempreadeshora.
- ★ ***¿Quién es el malo?*** La bruja Siempreadeshora, una bruja que reside cerca del Bosque de las Setas Gigantes.
- ★ ***¿Qué quiere el bueno?*** Demostrar que ella y sus compañeros no han sido los que se han comido las conservas que guardaba la bruja en su alacena.
- ★ ***¿Qué quiere el malo?*** Conseguir que los duendes le traigan más hongos y raíces, para realizar sus conservas, ahora que ya ha llegado el otoño.

★ Sinopsis

Tras cruzar la frontera entre el reino de los Magos y el reino de las Brujas, os topasteis ante un pequeño huerto salvaje que nace a los pies de una casa pequeña y maltrecha. Es raro que haya brujos que habiten en el Bosque de las Setas Gigantes, pero la bruja Siempreadeshora, es un caso excepcional. Parece que la zona fue afectada por una poción de crecimiento mágico y es un gran peligro caminar por sus senderos. Además, todo el mundo sabe que la joven bruja, suele estar correteando por el bosque, cabalgando a lomos de algún escarabajo pelotero afectado por la poción. En un extremo del pequeño huerto, veis tras una mata de tomate de gran tamaño, el rostro sonrojado de una duende del huerto. Os pide vuestra ayuda.

★ Losetas y resumen de los objetivos

Loseta	Ubicación	Objetivo	Dificultad
12A	<i>Casa de la bruja</i>	<i>Algo ha salido corriendo de la casa.</i>	<i>Agilidad 3</i>
1A	<i>Cruce de caminos</i>	<i>Encontrar rastro del comilón que arrasó con la alacena.</i>	<i>Conocimiento 3</i>
2A	<i>El sendero</i>	<i>Recoger “Plumillas de colibrí”.</i>	<i>Conocimiento 4</i>
5A	<i>El camino viejo</i>	<i>Recoger raíz de “Alegrilla”.</i>	<i>Imaginación 3</i>
11A	<i>Lo profundo del bosque</i>	<i>Escapar de la Bruja Siempreadeshora.</i>	<i>Agilidad 5</i>
6A	<i>El recodo del río</i>	<i>Recoger “Marfas lilas”.</i>	<i>Imaginación 4</i>
9A	<i>El río</i>	<i>Cruzar el río sin mojarse los pies.</i>	<i>Agilidad 3</i>
14A	<i>El puente</i>	<i>Cruzar sin hacer ruido para no despertar al troll.</i>	<i>Agilidad 4</i>
10A	<i>El huerto</i>	<i>(Desenlace de la gesta)</i>	

★ **Desarrollo de la partida**

- ★ **Casa de la bruja:** Detrás de aquel gran tomate, estaba llorando *Tristana*, una duendecilla del huerto que había presenciado como la gran alacena de su ama, la bruja *Siempreadeshora* se había quedado vacía, sin comerlo ni beberlo. Uno de sus compañeros, un duendecillo bajito y algo miope, le comentó que había visto salir corriendo a una bestia de cuatro patas. Cuando giráis la cabeza, os parece que habéis visto algo. Podréis salir corriendo tras él y quizás podéis adivinar hacia dónde ha ido. *(Si superan la tirada, el ayudante mágico les informará que el camino superior es más sencillo que el inferior).*
- ★ **Cruce de caminos:** Estáis seguros que habéis visto a esa bestia moverse a gran velocidad por el camino, hasta que ha llegado a este desvío dónde habéis perdido la pista. El compañero de *Tristana*, se quita las gafas y se las presta a modo de luna, para que podáis echar un ojo a ver si encontráis algún rastro. *(Hay dos tipos de huellas reconocibles, pero solo una lleva hacia el camino viejo. Las otras entran de lleno en el bosque, dónde está la bruja paseando con su escarabajo pelotero).*
- ★ **El sendero:** *Tristana*, que está muy apenada, decide que es mejor que comencemos a recoger algunas de las cosas que tenía la bruja guardada en la alacena. A ambos lados del sendero, afirma que crece *Plumillas de colibrí*, un tipo de hongo mágico de la zona. Sólo se deben coger las recién brotadas, pues al poco tiempo se vuelven en hongos gigantes. Además, solo aquellas que tienen un determinado aspecto son saludables, el resto causan unos picores irremediables. *(Si falláis la tirada, os equivocaráis de hongos y os entrarán unos picores muy fuertes, que os darán un penalizador temporal en las tiradas de agilidad).*
- ★ **El camino viejo:** Las huellas os conducen por este antiguo camino de piedras. *Tristana* os cuenta como su padre, un experto botánico, le recordaba siempre las propiedades curativas de la raíz de *Alegrilla*, que sólo crece en esta zona del Reino. Coger unas cuántas podría ser interesante, ya que curan el mal humor y los enfados. Pero... ella no sabe

cómo hacerlo. *(En caso de fallar la tirada, no conseguiréis esta valiosa raíz, que os puede servir para calmar la ira de la bruja Siempreadeshora).*

★ **Lo profundo del bosque:** Perdidos en el interior del bosque, escucháis el ruido de unos fuertes pasos sobre la tierra cubierta de hojas. *Tristana* se lleva un dedo a la boca. Parece ser que conoce este ruido. Podéis huir superando la tirada. En caso de no superarla o no querer huir, os toparáis con la bruja *Siempreadeshora*, a lomos de su escarabajo pelotero mágico. Bajará lentamente y mirándoos fijamente os dirá:

- *Yo no me ajuntaría con estos duendecillos, buscaduendes. Han robado y acabado con toda mi alacena y ahora que llega el otoño, es conveniente recoger provisiones. Mis pócimas y brebajes necesitan ingredientes y si ellos no me los traen, os tendré que usar a vosotros.*
- *Mi señora, nosotros no fuimos los que arrasamos con su...*
- *¡Calla, duendecilla! No puedes engañar a una bruja tan poderosa como yo. Decidme, buscaduendes, ¿ayudaréis a mi duendecilla y su cuadrilla a recolectar de nuevo lo que falta o seguiréis la cantinela de Tristana? Hagáis lo que hagáis, os espero en el huerto. Id con cuidado, sé que el troll que vive bajo el puente está hambriento.*

★ **El recodo del río:** Siguiendo los sabios consejos de *Tristana* y aprovechando el paseo hasta el huerto, ha observado que las *marfas lilas*, otro tipo de hongo también está perfecto para ser recolectado. Pero no ha traído sus guantes especiales para evitar pincharse *(dicen las malas lenguas que, si te pinchas con una marfa lila, te quedas dormido un buen rato)*. *(En caso de fallar la tirada, el buscaduende que haya conseguido arrancar la marfa lila, se quedará dormido un buen rato).*

★ **El río:** la lluvia que cayó hace un par de noches ha hecho que el río esté más crecido en algunos lugares del *Bosque de las Setas Gigantes*. Antiguamente, existía un camino formado por algunas piedras que sobresalían del agua. Hoy, solo se ve agua, agua y más agua. Quedan tres o cuatro piedras grandes dónde poder saltar.

- ★ **El puente:** *(Si han hablado con la bruja, la dificultad de la tirada se reduce en uno)* El troll que vive bajo el puente parece estar algo hambriento. Deberemos cruzarlo con cuidado. *(En caso de fallar la tirada, un troll hambriento aparecerá y habrá que hacerle frente).*
- ★ **El huerto:** En el huerto están trabajando sin descanso los compañeros de *Tristana*, recogiendo hongos y raíces. A lo lejos se oyen los pasos de la Bruja *Siempreadeshora*, a lomos de su escarabajo pelotero. Se baja de un salto y colocándose el sombrero, se acerca a la zona del huerto.

★ **Finales:**

- ★ **Si se ayuda a Tristana:** vuestros compañeros han hecho lo que han podido y algunas raíces y hongos habéis recolectado por el camino. Parece que no os habéis percatado que un zorro con el hocico manchado está rondando por la zona de las *adormideras*. Es el que se comió las conservas de la alacena. Deberéis darle captura, para mostrárselo a la bruja. Al hacerlo, la bruja os pedirá disculpas y ofrecerá a los buscaduendes, una gema de éter magenta por el buen trabajo con los duendes. *Tristana*, muy agradecida, os dará dos monedas de duende a cada uno.
- ★ **Si se ayuda a la Bruja Siempreadeshora:** al llegar al huerto, *Tristana* y los buscaduendes le ofrecerán todas las semillas, raíces y hongos que han podido recolectar. Pero no será suficiente para la bruja, que entrará en cólera, al tomarse como un insulto vuestro esfuerzo. Deberéis derrotarla para evitar que utilice su magia contra vosotros. Sin embargo, tenéis una posible solución. Si habéis conseguido raíz de *alegrilla*, se la podéis entregar y su enfado desaparecerá por completo. Os entregará un brebaje de invisibilidad, que os permitirá escapar de los enemigos, una vez por gesta.

Estados de los personajes:

Nombre: Eleonora Siempreadeshora		Bruja	
Imaginación: 2	Agilidad: 1		Conocimiento: 3
Habilidades especiales:		Por cada ⚡, consigue una ★	
Puntos de resistencia mágica		8 puntos	

		Zorro	
Imaginación: 2	Agilidad: 3		Conocimiento: 1
Habilidades especiales:		-	
Puntos de resistencia mágica		5 puntos	

		Troll	
Imaginación: 1	Agilidad: 2		Conocimiento: 3
Habilidades especiales:		Por cada ⚡, ignoran un daño. Por cada ⚡, ignoran dos daños.	
Puntos de resistencia mágica		8 puntos	

Colocación de losetas:

