

La sinfonía despedazada

(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? El brujo del Metal, el cual está preparando una nueva receta para acabar con las polillas gigantes del Bosque de Setas Gigantes.*

- ★ *¿Quién es el malo? Un duende salvaje que se ha colado en las dependencias de los brujos y brujas, en la Cueva Mágica.*

- ★ *¿Qué quiere el bueno? Recuperar los diferentes pedazos de su sinfonía para elaborar el elixir que acabará con las polillas del Bosque de las Setas Gigantes.*

- ★ *¿Qué quiere el malo? El duende salvaje sólo quiere pasárselo bien. Aceptará cualquier cosa a cambio que pueda rasgar, romper o despedazar.*

★ **Sinopsis**

Jerjes del Metal, brujo y melómano, sigue en su caldero formulando y cocinando todo tipo de pócimas para cualquier mal. El problema es que su último descubrimiento, la receta de un encogedor de polillas, para así evitar acabar con la túnica destrozada cada vez que va al Bosque de las Setas Gigantes a por materia prima, ha sido robada de la cueva, por un duende salvaje. Cucharón, su duende doméstico, lo ha visto salir de la casa del brujo e internarse por los corredores de la Cueva Mágica. Encuentra la receta antes que sea demasiado tarde.

★ **Losetas y resumen de los objetivos**

Loseta	Ubicación	Objetivo	Dificultad
3B	<i>El caldero</i>	-	-
9B	<i>El pasillo</i>	<i>Encontrar el rastro del duende</i>	<i>Imaginación 3</i>
14B	<i>Escaleras malditas</i>	<i>Superar el largo tramo de escaleras</i>	<i>Agilidad 4</i>
2B	<i>La madriguera</i>	<i>Seguir el rastro del duende y esquivar sus trampas</i>	<i>Conocimiento 4</i>
7B	<i>Las otras escaleras</i>	<i>Otro tramo de escaleras</i>	<i>Agilidad 5</i>
6B	<i>La biblioteca</i>	<i>Encontrar la entrada secreta a su escondrijo</i>	<i>Conocimiento 4</i>
11B	<i>El escondrijo</i>	<i>Resolución del conflicto</i>	<i>¿?</i>

★ **Desarrollo de la partida**

- ★ **El caldero:** El brujo del *Metal* está frente al caldero, añadiendo diferentes ingredientes a la cocción. Deja el cucharón de madera y coge una de sus guitarras. El ruido retumba por toda la sala. Por una esquiva, aparece *Cucharón* con unos tapones de corcho en los oídos. El brujo del *Metal* os informa que *Cucharón* ha sido el que ha visto escapar al duende. Os indica que ha salido corriendo por el pasillo.
- ★ **El pasillo:** Conocéis bien ese pasillo. Es por dónde entrasteis la primera vez a coger el instrumento del brujo. Pero tenéis poca información sobre el duende que ha robado la receta del brujo. Con una tirada de imaginación, podréis encontrar un supuesto rastro. Al superarla, veréis un pedazo de pergamino tirado a los pies de las escaleras malditas (*en caso de no superar la tirada, os perderéis por los pasillos y estaréis un rato desaparecidos*).
- ★ **Las escaleras malditas:** Si ya había sido complicado bajar sin caer, ahora resulta que tenéis que subirlas de nuevo para encontrar al duende. Necesitaréis de toda la agilidad posible para superar la tirada (*en caso de no conseguir el nivel de tirada, tendréis un penalizador de agilidad temporal, que os hará un punto más complicado las tiradas de agilidad*).
- ★ **La madriguera:** El pasillo se ha convertido en una especie de túnel angosto, donde el suelo está cubierto de diferentes alfombras. *(Tapizando la madriguera: coloca estas alfombras de manera que puedas cubrir el suelo de la madriguera y no pisar las telarañas y otros peligros que la cubren)*. Tras colocar bien las alfombras, encontráis el segundo pedazo de pergamino. Os dais cuenta que es parte de la receta que busca el brujo del *Metal*.
- ★ **Las otras escaleras:** Si las primeras escaleras os parecían mortales, estas todavía son peores. Sus peldaños están destrozados y tenéis la sensación que en cualquier momento se va a caer. Deberéis colaborar entre todos, pues no sabéis si la escalera será una zona estable en un futuro no muy

lejano (*en caso de fallar la tirada, os quedaréis sentados en la escalera durante un ratito. Por cada jugador que tire dados, ganaréis un éxito para poder subir la escalera*).

- ★ **La biblioteca:** La sala de la biblioteca parece infinita. Hay libros sobre música en cada una de las estanterías que cubren las paredes. El suelo, embaldosado como un tablero de ajedrez, muestra diferentes símbolos musicales (*Sopa de notas o Notas sin letras: descubre en esta mini-sopa de letras sin letras, las combinaciones de símbolos que abrirán el acceso al escondrijo*). Se abre un hueco entre dos estanterías. Al moverse, cae otro pedazo de pergamino.
- ★ **El escondrijo:** Bajando por las escaleras de mano, os encontráis con un duende de aspecto rudo, despeinado y con cara de pocos amigos, que está jugando con un papel entre las manos. Parecen los restos del pergamino. Se está dedicando a romperlo en pedazos. Por mucho que le insistís en pedírselo, el duende os hace caso omiso.

★ **Finales:**

- ★ **Robarle el trozo de pergamino:** El duende se aferrará al papel, con garras y dientes y no dudará en atacaros si hace falta. Deberéis derrotarle, pues no soltará por nada del mundo, el trozo de pergamino que le queda entre manos. Parece que le gusta romperlo. Deberéis ser rápidos, antes que lo deje hecho trizas y sea irrecuperable. En caso de superar al duende, deberéis reconstruirlo (*Rompecabezas: reconstruye el pergamino que muestra la partitura del Elixir encogepolillas*), antes de entregárselo al brujo del *Metal*, que os recompensará la hazaña con dos monedas de brujas.
- ★ **Hacerle un trueque:** os fijáis que al duende lo que le interesa es rasgar el papel. En la sala de la Biblioteca, encontraréis un libro destrozado con algunas páginas rotas. Podéis ofrecérselo a cambio. Os entregará el pergamino y saldrá corriendo con su nuevo tesoro. Dónde estaba él sentado, hay una única moneda de duendes, que se llevará el buscaduende con menor agilidad. Acordaos de reconstruir el pergamino

antes de dárselo al brujo (***Rompecabezas:** reconstruye el pergamino que muestra la partitura del Elixir encogepolillas*).

Estados de los personajes:

Nombre: Grrgjnlg El Salvaje		Duende salvaje	
Imaginación: 1	Agilidad: 3		Conocimiento: 2
Habilidades especiales:		Por cada ✂, vuelve a tirar un dado.	
Puntos de resistencia mágica		7 puntos	