

El maravilloso mejunje del Mago Papaya

(Una gesta del Detective Papaya para Buscaduendes)

- ★ *¿En qué reino? Reino de los magos*

- ★ *¿En qué región? En el barrio Salsipuedes*

- ★ *¿Quién es el bueno? El mago Papaya, que pretende ayudaros en vuestro inicio como buscaduendes, ofreciándoos un poderoso remedio contra maldiciones, trampas y picadas de tábanos.*

- ★ *¿Quién es el malo? Un duende doméstico enfadado con el mago Papaya, ha decidido ocultar su mejunje maravilloso en algún lugar de la tienda – laboratorio de alquimia del mago.*

- ★ *¿Qué quiere el bueno? Recuperar el frasco con el mejunje para ofrecérselo a los iniciados buscaduendes y dar una buena reprimenda al causante del robo.*

- ★ *¿Qué quiere el malo? Conseguir llamar la atención del mago Papaya y reclamarle que le mejore las condiciones como duende doméstico. Aspira a ser algún día, un aprendiz de mago.*

★ Sinopsis

El mago Papaya, conocido por sus extraños ungüentos y remedios caseros, ha preparado un extraño mejunje verdoso para los iniciados buscaduendes que han acudido a su llamada. Se dice que dicho mejunje es efectivo contra las maldiciones que pueden lanzar las brujas, contra las trampas que se esconden en los reinos y, sobre todo contra las picaduras de mosquitos, tábanos y otros bichos molestos. Pero esta misma mañana, el recipiente ha desaparecido de encima de su escritorio. Sospecha de su duende doméstico, Bluff, pues lleva días de muy mal humor. El mensajero que os trae esta nota, os informa que el mago necesita vuestra ayuda y que lleguéis a su casa – laboratorio de alquimia, lo antes posible.

★ Losetas y resumen de los objetivos

Loseta	Ubicación	Objetivo	Dificultad
5-A	<i>Camino</i>	-	-
14-A	<i>El puente</i>	<i>Encontrar el camino al Barrio Salsipuedes.</i>	<i>Conocimiento 2</i>
9-A	<i>El rio</i>	<i>Cruzar el riachuelo.</i>	<i>Agilidad 3</i>
12-A	<i>La puerta trasera del laboratorio</i>	<i>Unas plantas muy llamativas. / Para abrir la puerta necesitamos una llave.</i>	<i>Imaginación 4</i>
8-B	<i>La sala de las mil puertas</i>	<i>Buscar la puerta correcta.</i>	<i>Conocimiento 3</i>
10-B	<i>El laboratorio</i>	<i>¿Dónde se ha escondido el duende?</i>	<i>Conocimiento 4</i>
11-B	<i>La madriguera</i>	<i>Resolución del conflicto.</i>	<i>¿?</i>

★ **Desarrollo de la partida**

- ★ **El puente:** os encontraréis con una encrucijada de caminos al cruzar el puente. Los textos se borraron con las lluvias y el paso del tiempo y no sabéis muy bien hacia donde queda el *Barrio Salsipuedes*. Una tirada de conocimiento os podría ayudar para ubicaros.
- ★ **El río:** parece que no es muy profundo y que cualquier persona con buena agilidad podría cruzarlo. Quizás alguno de los Buscaduendes necesite ayuda.
- ★ **La puerta trasera del laboratorio:** sabéis que este es el laboratorio del mago Papaya por el viejo cartel de madera que cuelga de unas cadenas algo oxidadas. Justo al lado de las ventanas, hay unas flores que parecen interesantes de recoger y llevarle al mago. *(Cuidado, es una trampa de dormideras, que os hará caer en un profundo sueño)*. Para abrir la puerta necesitaremos una llave, que encontraremos resolviendo un extraño grabado que hay en la puerta del laboratorio. *(El grabado de la puerta: colorea las casillas señaladas)*.
- ★ **La sala de las mil puertas:** el mago Papaya es muy desconfiado con las visitas, por sus innumerables recetas de alquimia y solo una de las puertas sirve para acceder a su laboratorio, de donde proceden algunos ruidos. Parece que alguien está leyendo libros o buscando algo en las estanterías. *(Si cruzáis por la puerta equivocada os toparéis con una trampa de mocos, que os dejarán bien pringosos)*.
- ★ **El laboratorio:** es una sala pequeña y llena de estanterías hasta dónde alcanza la vista, pero la sala está vacía. Veis huellas por el suelo, pues alguien ha derramado algunos elementos mágicos, que deberéis recoger y recolocar en su sitio. *(Caldero mágico de letras: encuentra los ingredientes mágicos que se han caído al suelo)*. Resulta la tirada, tras recoger la sala y poder ver el suelo, encontraréis una trampilla que os llevará a la madriguera de *Bluff*.

- ★ **La madriguera:** *Bluff* os espera con los brazos cruzados y cara de malas pulgas. No está muy contento con vuestra presencia, pues cree que venís de parte del mago *Papaya* y qué no queréis escucharle. Deberéis escoger entre intentar robarle el frasco (*que esconde detrás de su espalda*) o escuchar sus motivos para estar enfadado con el mago:

El mago Papaya apenas me da bien de comer. Sólo pan y algunas sopas de verduras, que no tienen mucha substancia. Me paso el día limpiando y recogiendo aquello que deja por el medio. Yo no quiero ser toda la vida un duende doméstico. Yo quiero ser un mago, de los grandes. Pero el mago Papaya dice que como solo soy un duende, solo puedo ser uno doméstico, que es lo único que hago bien. – Se echa a llorar.

El mago *Papaya* aparecerá ante las dos situaciones y habrá un breve enfrentamiento dialectal, entre el mago y el duende:

- *¡Bluff! Así que estabas aquí escondido. Sube aquí arriba y devuélveme el frasco.*
- *¡No!*
- *¡Qué subas!*
- *¡No quiero! – El duende le saca la lengua al mago Papaya, que se está comenzando a enfadar.*
- *¡Ay, como baje!*
- *¡Ay, como suba! – Dice el duende en tono burlón.*

En ese momento, el mago intenta bajar como puede por las pequeñas escaleras de madera de la madriguera y cae de sopetón al suelo, perdiendo el sombrero verde y despeinándose por completo. En ese momento, los buscaduendes deberán decidir a quién de los dos quieren ayudar.

★ **Finales:**

★ **Si se ayuda al mago Papaya:** intentaréis que *Bluff* entre en razón y que os devuelva el frasco con el mejunje que ha preparado el mago para los buscaduendes. Recordad que los duendes domésticos suelen llevar muy mal que les critiquen. El mago recuperará su mejunje y os proporcionará unas cuantas monedas de magos (dos por buscaduende).

★ **Si se ayuda a Bluff:** deberéis hacer frente al mago *Papaya*, el cual es un poco cascarrabias y no querrá entrar en razón. Intentará convertiros en sapos y salamandras, por lo que tendréis que ser más ágiles que él. Si le derrotáis, Bluff recibirá una mejora de trato y este os recompensará con cuatro monedas de duendes, por buscaduende.

Estados de los personajes:

Nombre: <i>Bluff del Doblón Dorado</i>		Duende doméstico	
Imaginación: 1	Agilidad: 3		Conocimiento: 2
Habilidades especiales:	-		
Puntos de resistencia mágica	5 puntos		

Nombre: <i>Amadeus Papaya</i>		Mago	
Imaginación: 2	Agilidad: 1		Conocimiento: 3
Habilidades especiales:	Por cada ⚡, consigue una ★		
Puntos de resistencia mágica	8 puntos		