

A decorative, hand-drawn floral frame in black ink, featuring symmetrical scrollwork, leaves, and flowers, enclosing the central text.

## LOS PASTOS AZULES

Partida *One Shot* para Magissa

Ana Alcalde Aragonés



## IDEA PRINCIPAL

Resolución de un conflicto con varias partes implicadas y todas con algo de razón. No siempre hay buenos y malos, aunque en un primer momento lo pueda parecer.

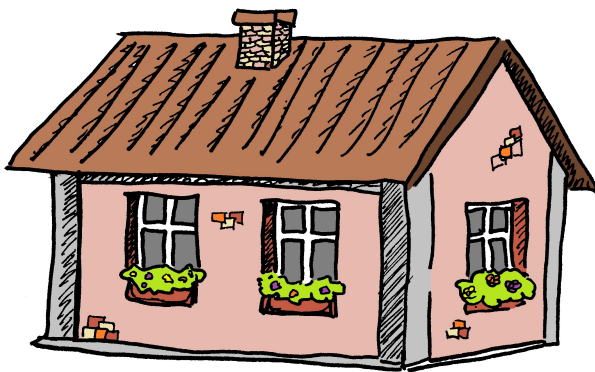
## RESUMEN.

Es el cuento de Caperucita Roja. Caperucita se llama María y es la única hija de un matrimonio que tiene una fábrica de dulces artesanales. La fábrica está ubicada en un bosque mágico y los campos donde cultivan los ingredientes provienen de la continua deforestación del bosque colindante. La madre le envió a casa de su abuelita, la jefa suprema de la fábrica, para llevarle una cesta de la nueva línea de producción. La niña no ha llegado a destino y la madre pide que la encuentren y culpa a los lobos de habérsela llevado. Pero la niña está presa por unas hadas, ya que destrozó su templo. Un lobo advirtió a la niña de no ir por allá, pero no le hizo caso y él llevó la cesta a la abuela. Es un gesto de buena voluntad, ya que la familia de la niña están deforestando el bosque y han dejado sin hogar a la familia del lobo. El clan del lobo pensó en atacar y comérselos a todos, pero este lobo, llamado Auuún, les ha convencido para que se esperen a la siguiente luna llena (cuatro días) y mientras intentar encontrar una solución pactada. La abuela al ver al lobo con la cesta pensó lo peor y directamente llamó a la agencia de cazadores que ha contratado para acabar con todos los lobos de la región. Auuún está preso en casa de la abuelita y si no es liberado antes de cuatro días, los lobos de la región atacarán a la familia de la niña y los cazadores les defenderán y posiblemente no quede un solo lobo vivo en la región.

## PARTIDA

### Introducción

En un bosque hay una casita. Es muy bonita, de madera, pintadita de blanco, tejas rojas. Hay arriates de flores en las ventanas.



Si se acercan, oirán a una mujer llorar. Si le preguntan qué le pasa les contará que su hija salió hace dos días a llevar una cestita de pastelitos y miel de la nueva gama que han desarrollado en la fábrica a su abuelita, que vive en el bosque y aún no ha vuelto. La mujer les pedirá ayuda para buscar a su hija. Tiene nueve años y siempre viste una capa roja con capucha.

Si no se acercan, la mujer saldrá a su paso y les pedirá ayuda, contándoles la historia.

Les puede prometer una buena merienda a base de dulces caseros y miel.

La casa de la abuela está al final de un sendero que transcurre en dirección sur. La mujer dice que es muy sencillo y claro, que no hay que salirse de él y que tienen que tener cuidado con los lobos.

Si preguntan por los lobos, contará historias terribles nivel infantil. Que merodean sin cesar, que intentan engañarte para llevarte a su cueva y comerte mejor.

Si tiran **mente** encontrarán algunas pistas del paso de la niña por el camino. Flores y hierba pisadas, ramas rotas. El bosque es bonito y agradable. Hay multitud de pájaros, de insectos, de flores y huele a bosque húmedo y próspero. Es bastante oscuro, pero agradable. En un momento determinado aparece un sendero a la derecha, mucho más estrecho que parece subir hacia una suave colina. Allí si tiran **mente** verán huellas de lobo. Si no tiran nada verán un enganchón de tela roja atrapado en un arbusto espinoso en el sendero a la derecha y, si tiran entonces, verán las huellas de lobo que aparecen en el cruce y luego siguen por el sendero en dirección a la casa de la abuela, mientras que el rastro de la niña sigue por el sendero estrecho.

Pueden decidir no salirse del camino marcado o seguir los pasos de la niña.

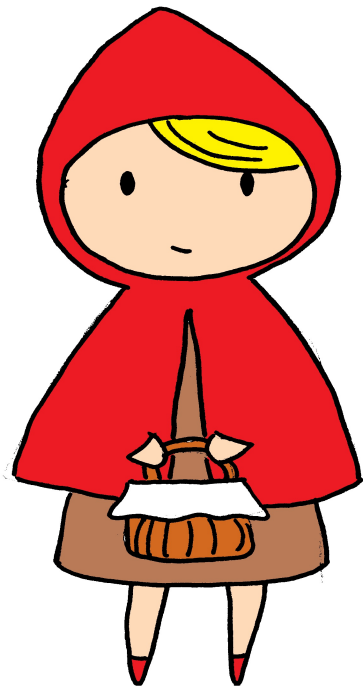
## El sendero estrecho

Si siguen los pasos de la niña, irán por un sendero muy tortuoso pero muy bonito, precioso. Es espectacularmente bonito. Las flores crecen frondosas y exóticas, hay hermosísimos riachuelos que aparecen por doquier, creando fuentes naturales que parecen de jardín. Los pájaros sólo trinan melodías agradables, sólo vuelan insectos hermosos, mariposas multicolor, mariquitas de siete puntos, libélulas de brillo metálico. Aquí hay numerosos rastros del paso de la niña, multitud de flores arrancadas, hierba pisoteada para tirar piedras a los estanques...

Si hay un encuentro, puede ser con una **araña peluda** de vistosos colores, un **osito** o un **grifo pequeño** a gusto del narrador y según el espíritu del grupo de aventureros.

Si arrancan una flor o rompen algo, aparecerá un **hada** muy ofendida.

Si no hay encuentro, finalmente verán en mitad de un estanque un túmulo de piedras tornasoladas, que parecen perlas chafadas gigantes que está siendo reconstruido por las hadas del bosque.



**Hadas del bosque**

Fuerza 1d6  
 Agilidad 2d6  
 Mente 3d6  
 Cuerpo 1d6  
 Encanto 4d6

Arco No  
 Magia Purificar, Invocar la tormenta, Primavera de la Magissa, Enredar, Convertir en sapo

Movimiento 6  
 Daño (7 ptos tormenta) Heridas 2  
 Armas No  
 Defensa 2d6



Las hadas del bosque son seres muy hermosos y de unos 15/20 cms de altura. Vuelan. Por lo general son seres muy tímidos y si te ganas su amistad, son muy atentas y dulces. Pero ahora están muy enfadadas y no son nada amigables. Lo que intentarán es detenerte, sólo si se les enfada muchísimo y se sienten MUY atacadas desatarán una terrible tempestad, pero es terriblemente difícil.

María intentó coger una de las piedras de su templo, de donde sacan gran parte de su magia. Ahora la tienen convertida en rata y es la que se encarga principalmente de arreglar el destrozo que ocasionó hace dos días.

Para liberarla primero deben ayudar a arreglar el templo. Es una tirada de **mente** a dificultad 5 y otra de **agilidad** a dificultad 4. Las tienen que pasar todos los integrantes. Si no la pasan, significa que o bien no han tenido suficiente agilidad para colocar la piedras y se han caído, o bien que no han comprendido la estructura y está mal montado. Si fallan, pasan la noche en el país de las hadas como prisioneros, pero sin ser convertidos en animales. Comerán comida de hada, que les proporcionará 1 nivel de energía mágica. Es un nivel extra, para poder emplear tanto en magia como en un ataque de Lluvia de flechas o en algún otro bonus a disposición del narrador.

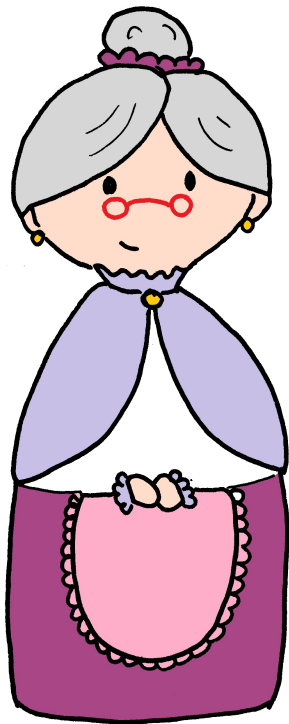
Si el día anterior no consiguieron acabar el templo, por la mañana las tiradas son a dificultad 4 y 3.

Si no lo consiguen, las hadas pensarán que coméis demasiada comida mágica y ocupáis demasiado sitio y por la tarde os ayudarán para que os vayáis.

En cualquier caso, María vuelve a su forma original bastante compungida. Les cuenta que el lobo le quiso ayudar, diciéndole que ése no era un buen camino y que ha oído a las hadas decir que lo tienen prisionero en casa su abuela y que una batalla se aproxima. María está muy triste, porque piensa que parte de la culpa la tiene ella, les pide insistentemente ayuda y les acompaña cabizbaja hasta casa de su abuela (si deciden ir).

## La Casa de la Abuela

La casa de la abuela es un gran caserío de ladrillo rojo y arriates de flores en las ventanas. Ahora mismo está fuertemente vigilada por unos cazadores que ha contratado la abuelita. Si investigan antes de entrar, lo más probable es que se encuentren de frente con un cazador, que les preguntará que qué hacen allí. Sus características son las del **Bandido esbirro**. Si deciden llamar al timbre, les abrirá un hombre con malas pintas. En la salita contigua hay al menos una veintena de hombres y mujeres fuertes que están preparando sus equipos de caza y todo ofrece un aire vagamente marcial y amenazador.



La **Abuelita** es una mujer fuerte, de pelo blanco recogido en un moño y vestida con un vestido rosa abullonado y un delantalito blanco con puntillas. Está acostumbrada a mandar. Les recibirá en su despacho, bastante intrigada. El despacho es una habitación que parece un despacho lleno de fotos de nietos y gente que ahora es mucho más vieja en esas fotos. Hay cojines y tapetes de ganchillo blanco y una alfombra de piel de lobo. Ella querrá obtener información, más que darla y prefiere la gente educada, a ser posible de aspecto no muy extravagante (que no tenga cuernos, que no sean un caballo, que no escupan bolas de pelo...) y que muestre buenos modales. Algunas tiradas de **encanto** a dificultad normal allanarán el camino de los héroes. Cuanto menos aspecto de humano tengan los héroes, a mayor dificultad tendrán que pasar las tiradas.

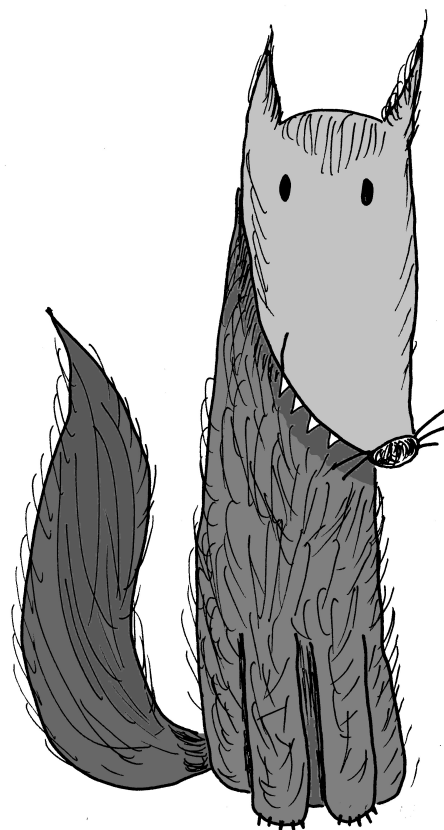
La Abuelita les contará que un lobo llegó a la puerta de su casa y que además llevaba sobre el lomo una cesta de los magníficos bollitos y galletas de la nueva línea de producción de la fábrica familiar. La Abuelita no tuvo ninguna duda sobre lo que había pasado y mandó encerrar al lobo. Sin embargo, como el lobo no dejaba de decir que era inocente y que su nieta no tardaría en venir, había aplazado el castigo hasta hoy, por si era cierto y María llegaba. La Abuelita no sabe porqué dice el lobo que es inocente, sólo sabe hechos consumados. Si no va María con ellos o no llega esta tarde, sus cazadores le abrirán la panza al lobo, se supone que sacarán a su nieta de dentro y luego la llenarán de piedras y tirarán al animal al río. Si le piden ver al lobo y le han causado buena impresión, no tendrá ningún reparo en concederlo. Si no, alguna tirada de **encanto** adicional vendría bien.

Si no consiguen la información de la Abuelita, ésta les instará a buscar a su nieta y dejar de holgazanear por su casa. De pasada, mientras salen o quizás porque el cazador que les acompaña es un poco bocazas, podrán escuchar sobre la suerte del lobo, encerrado en el cobertizo de fuera.

## El cobertizo

Si los héroes van al cobertizo, o bien por su cuenta o bien acompañados, se encontrarán a **Auuún**, el lobo. Está encerrado y encadenado y sus características son las del **Lobo feroz** del bestiario. Pero éste es un lobo que ha ido a la escuela y además de querer comer tiene otras cosas en la cabeza. No hará falta gran cosa para que les cuente su vida a los aventureros, ya que espera que alguien por fin le escuche y le libere de su encierro. De todas formas, si los aventureros tienen poco de humano serán más simpático para el lobo.

Auuún les contará que él es un emisario de la manada de los Pastos Azules, lugar que está siendo arrasados por la empresa de la Abuelita para construir sus nuevas fábricas de bollería industrial. Había ido a hablar con la Abuelita cuando se encontró con María por el camino. Vio que iba a tomar una mala decisión y le previno contra ella fehacientemente, ya que suponía acertadamente que si le pasaba algo a la niña la culpa recaería sobre los lobos. Sin embargo María se comportó de manera caprichosa y altanera, le entregó su cesta y se fue por el sendero. El lobo pensó que si llevaba la cesta a casa de la Abuelita le escucharían y excusarían a los lobos de las consecuencias de los actos de María, pero fue justo al contrario. Sólo el razonamiento *in extremis* “¿Porqué, si me la he comido, he venido hasta aquí para entregar su cestita? ¿No veis que no tiene lógica?” le ha salvado hasta ahora de ser abierto, llenado con piedras y lanzado al río. De todas formas, él es solo un emisario. En la siguiente luna llena, todos los lobos piensan atacar la casa de la Abuelita. Él debe regresar para intentar pararlos.



## La negociación

La misión se resuelve consiguiendo que todas las partes consigan algún beneficio. Este beneficio puede ser muy imaginativo, ya que estamos en el marco de los cuentos de hadas y los jugadores son niños. Se pueden llegar a aceptar propuestas muy locas, como que los lobos se conviertan en los empleados de la nueva fábrica y que la Abuelita se comprometa a construirles casitas, como que la Abuelita acceda a trasladar las nuevas fábricas a otros terrenos, más próximos a la ciudad, y gestionar un parque natural en los Pastos Azules. Los jugadores deben proponer una (o varias) soluciones a las dos partes enfrentadas y saber defenderlas. El Narrador puede ajustar la dificultad según vea a los jugadores, haciéndoles pasar tiradas de **Encanto** (o no).

## Los lobos

Quieren recuperar su hogar, los Pastos Azules. Será difícil que negocien nada si su emisario, Auuún, no sigue vivo. Son buena gente en general y aceptarán muchas cosas. Con ser tenidos en cuenta les bastaría.

## La Abuelita

No negociará nada si su nieta no está sana y salva y a su lado. La Abuelita lo que quiere es que le dejen expandir su negocio en paz. Sin embargo, estaría abierta a muchas opciones de negocio si las ve rentables.

## El tiempo

Es relativo. En principio son cuatro días desde que salen de la casa de la madre de Caperucita. Si siguen la secuencia Casa de Caperucita → sendero estrecho → casa de la Abuelita, llegan a tiempo para salvar a Auuún. Si van primero a la casa de la Abuelita, deberán convencerla para que le conceda al lobo un indulto hasta que vuelvan o liberar al lobo. Si se olvidan o no se les ocurre salvar al lobo, Auuún correrá la suerte del cuento original y los lobos no querrán escuchar nada salvo que se consigan buenas tiradas de **Encanto**.

## Final

Si han resuelto el conflicto, ambas partes, la familia de María y los Lobos están en paz. Los lobos están bastante agradecidos y Auuún les ofrece la pata a todos los Aventureros. Un Lobo Feroz no es un perro, no suelen ir ofreciendo patas al primero que pasa. Los Lobos se retiran en silencio y con algo de ceremonia, que para eso son un pueblo orgulloso.

La Abuelita les obsequia con una generosa cesta de productos de bollería industrial “casera” de la nueva línea de producción. Está muy contenta y quizás hasta les haga un cumplido a cada uno, incluso a los posibles niños-gato, niños-ciervo y a los ponis de unicornio que puedan haber en el grupo.

María debe volver a su casa. Si le acompañan, la madre de María les obsequia con otra cesta de galletas y bollitos. María está muy cambiada y seria. Ser una rata durante alguno días le ha servido para apreciar mucho más la vida que le rodea. Agradece profusamente a los aventureros haber intercedido por ella frente a las hadas y promete hacer caso de los buenos consejos en el futuro.

Y los héroes siguen su camino, atiborrados a dulces, mientras el sol se pone frente a ellos y un letrero dice Continuará...

Si han logrado resolver el conflicto pero Auuún está muerto, los Lobos se retirarán sin hacer ningún honor a los héroes. Todo será igual, salvo por el hecho de que las noches siguientes oirán a los Lobos aullar a la Luna de una manera terrible, que parte el corazón. María estará terriblemente



triste, no parará de llorar todo el camino de vuelta a casa. Los aventureros partirán con muchos dulces pero una enorme pena en el corazón...

Como es una partidilla sencilla, es difícil que no se llegue a buen término. Si no se consigue, siempre se puede enlazar de alguna manera con alguna otra para continuar la aventura. Ya que es un cuento y si no acaba bien... ¡es que no es el final!