



DUENDESCAPE

ANTONIO TRAPERO

Corre 1379. *El obispo de Cuenca ha encerrado en una botella a varios duendes. Aunque son caprichosos y escurridizos los seres estos, los utiliza para viajar entre Roma y Cuenca, para asuntos de su Santidad. O eso al menos dice la gente.*

Es una noche de tormenta, una vidriera se resquebraja, y cae. El viento entra huracanado y hace tambalear una botella vacía... una y otra vez, hasta que cae.

¡SOMOS LIBRES!



Los duendes estáis ahora libres, en medio de esa sacristía. Responed cada uno a estas preguntas:

- *¿Cómo os capturó el obispo? ¿Con una trampa, engañandoos, quizá azotandoos con una vara? Esa será vuestra **DEBILIDAD***

- *¿Por qué se te conoce? ¿Por qué eres especial? ¿Qué elementos están bajo tu favor o que magias puedes tejer? Y ese será tu **SORTILEGIO***

- *¿Qué es lo que más anhelas ahora hacer, tras años de cautiverio? ¿Qué es lo que necesitas rememorar y disfrutar? Y este será tu **DESEO***

EL OBJETIVO DEL JUEGO es escapar de la ciudad de Cuenca. Huirás hacia los montes, de vuelta a los infiernos, o a cualquier otro lado, mientras sea lejos del alcance del obispo.

En cada escena entre todos los jugadores pensaréis una complicación (varias si el grupo está dividido) o usaréis la tabla de la siguiente página. Los duendes tirarán un 1D6 y guardarán el valor del dado en **LA RUTA DE ESCAPE**. Así durante todas las escenas se irán depositando y acumulando dados en la Ruta de Escape (1 por escena). Los jugadores irán narrando los problemas de los duendes y cómo escapan de ellos.

POSIBLES DESTINOS DE LA RUTA DE ESCAPE

El duende escapará si consigue 4 dados con el mismo valor impar.

El duende será capturado si obtiene 4 dados con el mismo valor par.

El duende se perderá en Cuenca y se convertirá en árbol y se olvidará de quién es si se llegan hasta las 10 escenas.

DEBILIDAD

Cuando en una escena está en juego la **DEBILIDAD** del duende, se tiran 2 dados en vez de uno, y se queda el peor dado (par o un par ya repetido)

SORTILEGIO

Cuando se repita un dado par o impar en **CUALQUIERA** de las Rutas de Escape, los duendes podrán usar su **SORTILEGIO** en la siguiente escena, ya que esa hora es propicia para la magia. Se tiran 2 dados y el jugador podrá elegir uno.

Pero la magia conlleva peligros: Si los dos dados tienen número par esto provoca que el número de escenas en el que este duende se convertirá en árbol se reduce en uno (originalmente eran 10).

DESEO

El duende puede declarar varias veces por partida que está realizando su **DESEO** (si tiene sentido en la narrativa) y repetir de nuevo uno de los dados tirados. Pero si se saca un par el duende perderá tiempo satisfaciendo sus placeres. El número de escenas en el que este duende se convertirá en árbol se reduce en uno (originalmente eran 10).

Si se repite el dado de una tirada en la que se utilizó **SORTILEGIO**, y sale un par, por acumulación serán 2 las escenas recortadas. Cuidado.

AYUDA

Si dos duendes se ayudan pueden modificar el valor de uno de los dados de un único duende en uno, pero en la siguiente escena habrán hecho mucho ruido. No podrán usar SORTILEGIOS ni DESEO.

Un duende se puede sacrificar por otro dándole uno de los dados de su Ruta de Escape. Pero esto hace que lo capturen definitivamente.

NOTAS

- En casos de que SORTILEGIO y DEBILIDAD aparezcan en la misma escena se tirará 1d6 normal únicamente, se contrarrestan los efectos.
 - En una escena de DEBILIDAD o SORTILEGIO se puede usar el DESEO.
- Tirando de nuevo uno de los dados

En cada escena tirad 2d6 y guiaros por la siguiente tabla:

2. Entra en juego la DEBILIDAD de uno de los duendes
3. Entra en juego la DEBILIDAD de todos de los duendes
4. Un problema de buen comer (morteruelo, zarajos...)
5. Aparece el obispo. Se duplican en las Rutas de Escape los dados de valor par con más ocurrencias.
6. Un problema con puentes, ríos, o las Casas Colgadas
7. Un problema con las buenas gentes de Cuenca
8. Un problema con la guardia o soldados
9. Un problema en las numerosas cuevas o con animales
10. Un problema con una pandilla de zagales
11. Un problema con las malas gentes de Cuenca
12. Un problema de buen beber (resolí, orujo...)

