Fábulas de Peluche™

CUENTO PERDIDO #1

Plaid Hat Games

3-1

El Guardián del Libro lee lo siguiente:

El Fabricante de muñecas estaba furioso con los Peluches por entrometerse en su creación. Si Crépitus llegaba a descubrir que habían saboteado su trabajo hasta ese punto, el castigo sería severo, y la humillación insoportable.

De modo que cogió una maleta llena de cachivaches, llamó con un silbido a su rebaño de trepadores para que lo siguieran de cerca, y bajó por las escaleras en dirección al taller mecánico de la fábrica. Una vez allí retiró la polvorienta funda que cubría un viejo sedán negro con excéntricos alerones traseros y brillantes adornos cromados. Metió el equipaje en el maletero, se dejó caer en el asiento del conductor y buscó entre sus llaves hasta dar con la del coche.

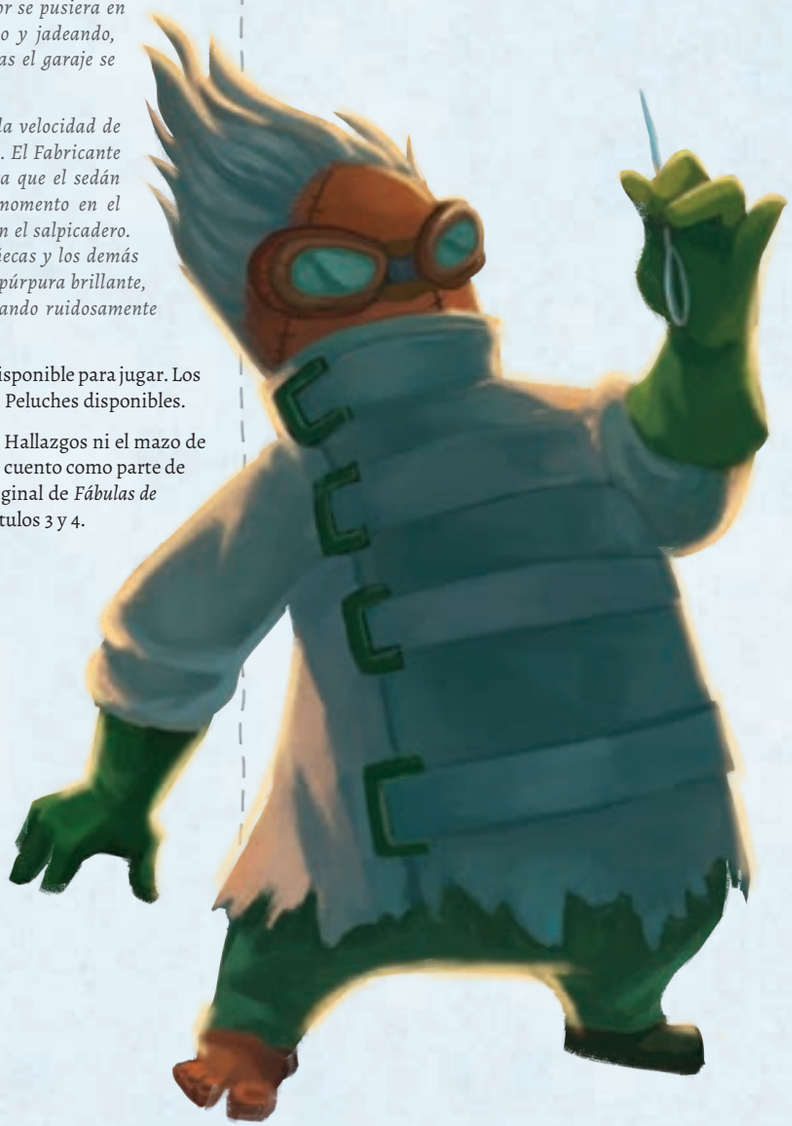
—¡Vamos! —gritó, pero el coche no hizo más que chisporrotear y resollar. Al final, necesitó la ayuda de todos los trepadores para empujar el vehículo y lograr que el motor se pusiera en marcha, dejando a los esbirros tosiendo y jadeando, intentando respirar algo de aire mientras el garaje se llenaba de un apestoso humo negro.

Cargado de esbirros, el coche salió a toda velocidad de la fábrica con un chirrido de neumáticos. El Fabricante de muñecas observó el velocímetro hasta que el sedán alcanzó los 150 kilómetros por hora, momento en el que pulsó el gran botón rojo que había en el salpicadero. Entonces, el coche, el Fabricante de muñecas y los demás pasajeros, desaparecieron en un destello púrpura brillante, dejando solo un tapacubos cromado girando ruidosamente sobre el asfalto agrietado.

Nota: En este cuento, Teodora no está disponible para jugar. Los jugadores deben elegir entre los demás Peluches disponibles.

Para este cuento no utilices el mazo de Hallazgos ni el mazo de Juguetes perdidos. Si quieres jugar este cuento como parte de la campaña que aparece en el juego original de *Fábulas de Peluches*, deberías jugarlo entre los capítulos 3 y 4.

Ve a la página 5 y lee el apartado 5-1.



LA FÁBULA DEL SEÑOR PARCHES:
LA CUEVA TENTADORA

Un día el joven Oshiro y su amigo Tsukuda fueron a pasear por el bosque. Estaban muy lejos de casa, pero justo cuando Oshiro iba a sugerir que se dieran la vuelta, Tsukuda vio una gran cueva al lado del camino. Su boca era alta y ancha, y llena de temibles estalactitas y estalagmitas.

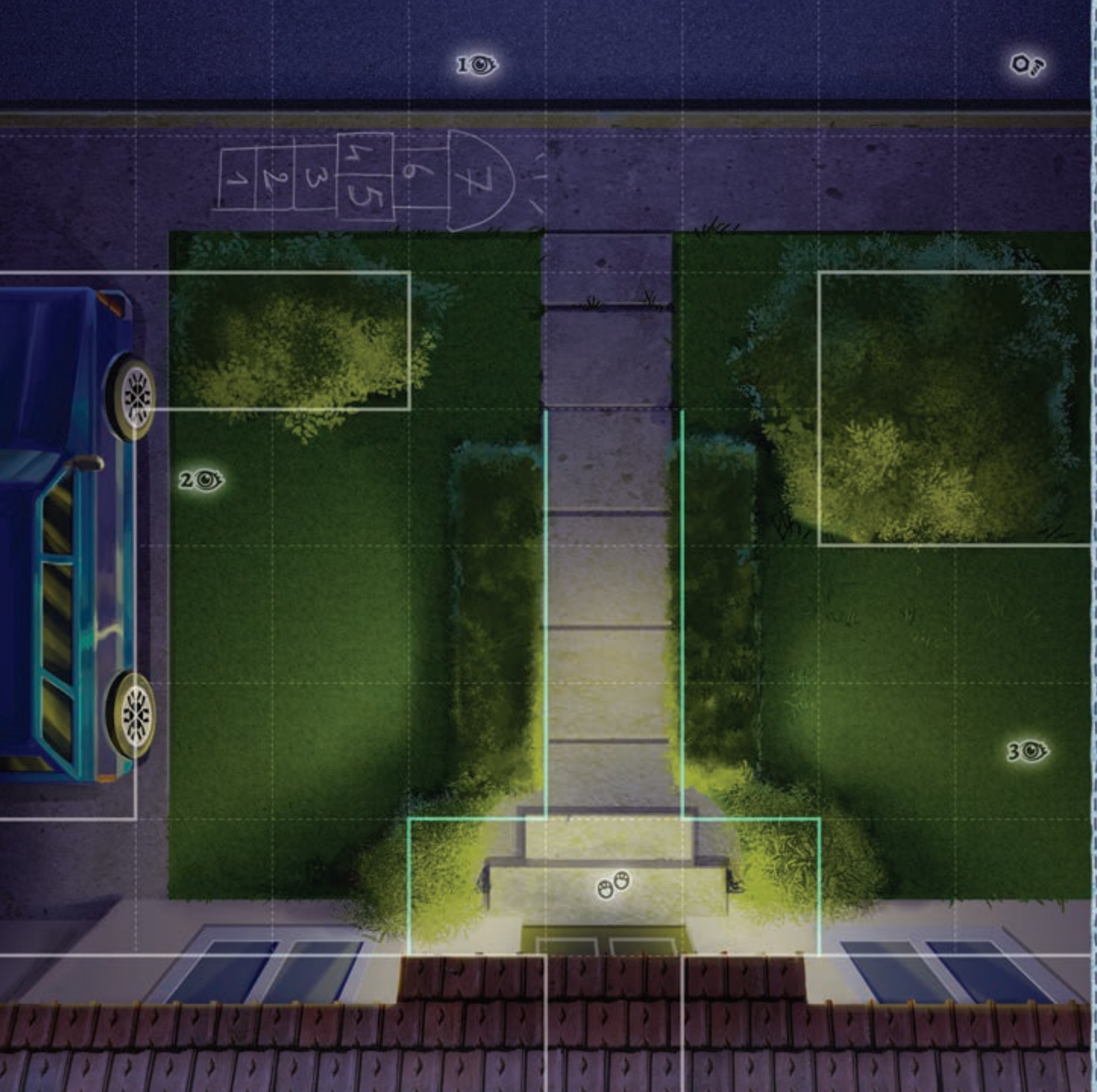
—¡Vamos a explorar la cueva! —dijo Tsukuda.

—Creo que deberíamos volver a casa —replicó su amigo. En ese momento, un viento nauseabundo salió de la cueva, y por encima de él se oyó una voz tenue y amistosa.

—¿Quién reclamará mi tesoro? —dijo la voz—. Soy un simple ermitaño que desea regalar una fortuna. Pero, ¿quién es lo suficientemente audaz como para cogerla?

—¡Yo lo soy! —gritó Tsukuda, y corrió hacia la entrada de la cueva.

Pero Oshiro agarró a su amigo y tiró de él hacia atrás justo cuando la boca de la cueva se cerraba con estrépito. No era una cueva en absoluto, sino un temible oni. El demonio bramó de rabia por no haber conseguido su comida, y los dos muchachos volvieron a casa tan rápido como pudieron.


1
0
1
2
3
4
5
6
7
2
3

5-1

El Guardián del Libro lee lo siguiente:

Los peluches estaban sentados en el borde de la cama de niña mayor, bien armados y esperando a que los esbirros trataran de perturbar el sueño de su niña. Aunque en realidad nunca sabían cuándo iban a venir los esbirros, o si vendrían siquiera.

—Me aburro —suspiró Orejotas.

—Yo también —refunfuñó Leo.

Lumpy estaba dormido, así que Teodora le dio un codazo y él se despertó con un respingo. A los demás se les escapó una risita que se vio interrumpida por un ruidoso sonido que provenía del exterior. ¡Niii-nooo! ¡Niii-nooo! ¡Uaaaaa-uuu! ¡Uaaaaa-uuu!

Los peluches se subieron al tocador de la niña y apartaron la cortina para asomarse a la ventana. Aparcado en la calle, delante de su casa, había un sedán largo y negro con unos alerones cromados en la parte trasera. Sus luces se apagaban y se encendían mientras emitía un horrible ruido de alarma de coche. La niña comenzó a revolverse en su sueño.

—¡Qué ruido más espantoso! —se quejó Lumpy, mientras se tapaba las enormes orejas.

—¿Deberíamos ir a investigar? —preguntó Orejotas a Teodora. Pero cuando se giró, la osita de peluche ya no estaba allí—. ¡Eh! ¿Dónde está Tea? —preguntó.

—¡Está ahí afuera! —dijo preocupado el Señor Parches.

Los peluches miraron por la ventana sin poder hacer nada, mientras Teodora se deslizaba por la parte delantera de la casa en dirección al sedán. Cuando llegó hasta él, el terrible ruido del automóvil se detuvo abruptamente, pero el alivio se convirtió en horror cuando la puerta del coche se abrió y un par de manos enormes aparecieron para agarrar a la osita de peluche.

Los peluches chillaron y bajaron del tocador de un salto. Corrieron por la casa hasta alcanzar la ventana delantera que Teodora había dejado abierta, y se arrastraron rápidamente hacia el frío patio delantero. Pero cuando llegaron ya era demasiado tarde. Una multitud de esbirros empujaba el sedán calle abajo mientras escupía un espeso humo negro por los tubos de escape. Entonces los esbirros se dieron la vuelta y los peluches se dieron cuenta de que la pelea era inevitable.

PREPARACIÓN DE LA PÁGINA

Los jugadores colocan sus miniaturas de Peluche en la casilla o en las casillas adyacentes.

Genera un encuentro aleatorio.

Pon en juego las cartas de Entorno "Oscuridad/Poca visibilidad" y "Paredes/Barreras".

EQUIPAMIENTO

Comenzando por el Guardián del Libro y siguiendo en sentido horario, los jugadores pueden buscar en el mazo de Objetos 1 carta de su elección con la palabra clave "Estudio", o bien "Cocina", y equipar a su Peluche con ella.

5-2

Utilizas el gran pedazo de tiza que has cogido para rellenar rápidamente las líneas faltantes. Por alguna extraña razón, completar la imagen hace que te sientas mejor.

¡Gana 1 Corazón! Si quedan Esbirros en juego, elige a uno de ellos y colócalo en cualquier casilla que contenga parte del juego de la rayuela. La próxima vez que el Esbirro deba activarse, en lugar de ello descarta su dado de amenaza: el Esbirro pasará ese turno jugando a la rayuela.

5-3

La puerta del monovolumen se abre. Si encontraras las llaves, podrías arrancarlo y perseguir al Fabricante de muñecas para rescatar a Teodora.

Para encontrar las llaves del monovolumen se requiere un trabajo en equipo del atributo percepción/amarillo, de dificultad 18.

Éxito: Lee el apartado 5-4.

5-4

Tras rebuscar por todo el coche, te subes a los hombros de un compañero para bajar el parasol. Las llaves caen con un tintineo y rápidamente pones en marcha el motor. Con la ayuda de todos y cada uno de tus amigos, te las arreglas para salir del camino de entrada y empezar a avanzar por la calle.

Al final de tu turno, aunque todavía queden Esbirros en juego, ve a la página 7 y lee el apartado 7-1.

Explorad **2**.

Oleada: Revela 1 carta de Sueño.

1 *Ves un juego incompleto de la rayuela dibujado con tiza en la acera. El niño que empezó a dibujarlo se dejó un trozo de tiza en el suelo.*

Puedes utilizar la tiza para terminar de dibujar la rayuela. En tal caso, lee el apartado 5-2. De lo contrario, continúa con tu turno.

2 *Te preguntas si podrías utilizar el monovolumen de mamá para perseguir al Fabricante de muñecas.*

Si hay un Peluche adyacente a tu casilla, puedes subirte sobre sus hombros para abrir la puerta. Si cumples con este requisito y quieres abrir la puerta del monovolumen, lee el apartado 5-3.

3 *En este barrio hay muchos niños. El que vive en la casa de al lado no se preocupa en absoluto por sus juguetes, y siempre los deja tirados en el patio. Te preguntas si podrías encontrar algo útil en el césped cubierto de rocío.*

Un Peluche que se encuentre en esta casilla, o en una casilla adyacente, puede buscar algún objeto de utilidad **5**.

Escuchas un murmullo, un cacareo que te pone los pelos de punta. Todo parece detenerse por un momento. Entonces, de entre las sombras, aparece un corazón oscuro.

Pon 1 Corazón oscuro de tipo "Líder" en la casilla o en una casilla adyacente, y añade su carta a la columna de cartas de Esbirro. Si este Corazón oscuro ya está en juego, ignora este efecto.

7-4
7-2
7-4
7-3
7-3
7-2
7-4
INICIO

7-1

Devuelve todos los dados a la bolsa de tela, exceptuando aquellos que estén reservados en las tarjetas de Peluche o en otras cartas. El Guardián del Libro pasa el Marcapáginas al jugador sentado a su izquierda y el nuevo Guardián lee lo siguiente:

—¡Cuidado con el gato! —gritó el Señor Parches, encendiendo los faros justo a tiempo.

—¡No puedo ver nada! —chilló Lumpy desde abajo, junto al pedal del acelerador.

—¡Allí! ¡Ya veo el coche! —gritó Orejotas, señalando algo a lo lejos—. ¡Acelera! —ordenó, inclinando el peso de su cuerpo hacia la derecha para poder girar el volante. La conejita vio la radio y la encendió con una de sus orejas—. ¡Así está mejor! —dijo, mientras movía la cabeza al ritmo de la música.

—¡Nada de música! —aulló Leo. El monovolumen aceleró aún más.

Los peluches se amontonaban en el asiento del conductor, cada uno contribuyendo de alguna manera al manejo del vehículo. El Señor Parches permanecía en el salpicadero dando órdenes y agarrando el volante cuando era necesario. Orejotas se encargaba del volante, reaccionando a cada obstáculo con una risa nerviosa. Leo y Lumpy pisaban el freno y el acelerador, uno murmurando furiosamente, y el otro sollozando.

Pero de alguna manera lo estaban consiguiendo, y avanzaban por la calle del oscuro y tranquilo barrio; en ocasiones golpeaban el bordillo de la acera, y casi siempre se saltaban las señales de "STOP".

Revela 1 carta de Sueño.

PREPARACIÓN DE LA PÁGINA

Coge la ficha de Monovolumen y la ficha de Sedán. Pon la ficha de Monovolumen en la casilla de INICIO en dirección a una de las calles. Deja la ficha de Sedán cerca del tablero, debéis lograr encontrarlo antes de ponerlo en juego.

Comenzando por el Guardián del Libro y siguiendo en sentido horario, los jugadores juegan sus turnos manteniendo las miniaturas de sus Peluches en sus correspondientes tarjetas de Peluche.

REGLAS ESPECIALES

Acelerar: Al empezar, el Monovolumen de los Peluches se encuentra parado. Para mover el coche debes acelerar. Puedes acelerar antes del paso de "Realizar acciones" de tu turno, colocando 1 dado de atributo de cualquier color en el Medidor de trabajo en equipo. La velocidad del Monovolumen es el número de dados que se encuentran en el Medidor de trabajo en equipo.

Frenar: Para reducir la velocidad puedes realizar una prueba de habilidad del atributo fuerza/rojo en cualquier momento durante el paso de "Realizar acciones" de tu turno. La dificultad de esa prueba es igual al valor que indique el dado que quieras retirar del Medidor de trabajo en equipo.

Éxito: Retira ese dado del Medidor de trabajo en equipo.

Mover: Durante el paso de "Realizar acciones" de tu turno, debes mover el Monovolumen en la dirección en la que esté orientada su ficha tantos puntos de luz como su velocidad actual, es decir, el número de dados que haya en el Medidor de trabajo en equipo. Si el coche pasa por un punto de luz numerado, detén el movimiento y lee el apartado correspondiente. Luego, si es posible, continúa con el movimiento. ¡No puedes mover el Monovolumen fuera de los límites del mapa!

Girar: Antes, durante o después del movimiento, y si la ficha de Monovolumen llega a una intersección, puedes intentar girar el coche 90 grados. Para poder cambiar la dirección de la ficha debes superar una prueba de habilidad del atributo agilidad/verde, con una dificultad igual a la velocidad actual. Tanto si logras cambiar de dirección como si no, continúa con el movimiento en el caso de que este aún no haya terminado. Si fallar la prueba de habilidad para cambiar la dirección del vehículo hace que el Monovolumen se estrelle al final de una calle, tu turno termina. En ese caso, todos los Peluches pierden 2 fichas de Relleno y deberás descartar todos los dados del Medidor de trabajo en equipo y renovar el contenido de la bolsa de tela devolviendo a su interior todos los dados de la reserva de dados descartados.

Si robas un dado negro durante el paso de "Robar dados" de tu turno, lanza ese dado y ponlo en el Medidor de amenaza. Si el Sedán del Fabricante de muñecas está fuera de la vista del Monovolumen, retira del mapa la ficha de Sedán: los Peluches deberán encontrarlo de nuevo. Si el Sedán está a la vista, mueve su ficha el mismo número de puntos de luz que hayas obtenido en la tirada, siempre en la dirección en la que esté orientada la ficha. Si el Sedán llega a una intersección, podrás elegir la dirección que toma. El Monovolumen y el Sedán pueden atravesar o compartir un mismo punto de luz del mapa.

Alcanzar el Sedán: Para alcanzar al Fabricante de muñecas, el Monovolumen debe terminar su movimiento en el mismo punto de luz que el Sedán, o bien en el punto de luz que haya justo detrás de él. En ese momento, todos los Peluches ganan 1 Corazón. A continuación, ve a la página 9 y lee el apartado 9-1.

7-2

—¡Cuidado con el coche! —grita el Señor Parches señalando en dirección a un coche mal aparcado.

Realiza una prueba de habilidad del atributo agilidad/verde, con una dificultad igual a la velocidad actual.

Éxito: Tu Peluche recibe 1 carta de Estado "Osado".

Fracaso: ¡Has chocado! Tu turno termina. Todos los Peluches pierden 2 fichas de Relleno. A continuación, descarta todos los dados del Medidor de trabajo en equipo y renueva el contenido de la bolsa de tela devolviendo a su interior todos los dados de la reserva de dados descartados.

7-3

—¡Cuidado con ese conejo! —avisa el Señor Parches.

Realiza una prueba de habilidad del atributo agilidad/verde, con una dificultad igual a la velocidad actual.

Éxito: Gana 1 Corazón.

Fracaso: Todos los Peluches reciben 1 carta de Estado "Preocupado".

7-4

—¿De dónde han salido esos cubos de basura? —jadea el Señor Parches.

Realiza una prueba de habilidad del atributo agilidad/verde, con una dificultad igual a la velocidad actual.

Éxito: Gana 1 Corazón.

Fracaso: ¡Has tirado los cubos de basura! ¡Menudo desastre! Tu turno se ha terminado. Revela 1 carta de Sueño y, a continuación, descarta todos los dados del Medidor de trabajo en equipo y renueva el contenido de la bolsa de tela devolviendo a su interior todos los dados de la reserva de dados descartados.

Oleada: Revela 1 carta de Sueño.

Oleadas adicionales: Revela 1 carta de Sueño.

Desde aquí, cualquiera de los Peluches puede intentar ver el Sedán del Fabricante de muñecas. Realiza una prueba de habilidad del atributo percepción/amarillo, con una dificultad igual a la velocidad actual del Monovolumen.

Éxito: Coloca la ficha de Sedán en el que se encuentre más alejado del Monovolumen, dentro de su rango de visión. Sitúalo orientado en cualquier dirección, excepto hacia la del Monovolumen de los Peluches. A continuación, continúa con el movimiento. Esta prueba también pueden realizarla los Peluches que no estén jugando su turno si tienen 1 dado amarillo o morado reservado en su tarjeta de Peluche.

2
0
1

FURIA AL VOLANTE

9-1

Devuelve todos los dados, exceptuando aquellos que estén reservados en las tarjetas de Peluche o en otras cartas, a la bolsa de tela. Baraja el mazo de Esbirros. El Guardián del Libro pasa el Marcapáginas al jugador sentado a su izquierda y el nuevo Guardián lee lo siguiente:

Los peluches lograron familiarizarse lo suficiente con la conducción como para alcanzar al Fabricante de muñecas, y ahora se encontraban justo detrás del sedán.

—¡Subid al coche, he activado el control de velocidad automático! —dijo Orejotas, y Leo y Lumpy saltaron al asiento.

El sedán empezó a zigzaguear con la esperanza de dejar atrás, sin éxito, a los Peluches.

—¡No lo pierdas! —ordenó Leo, al tiempo que saltaba por la ventana y rugía inclinándose contra el viento.

Los esbirros salieron trepando por las ventanas traseras del sedán para enfrentarse a la amenaza: comenzaba la gran batalla.

Revela 1 carta de Sueño.

PREPARACIÓN DE LA PÁGINA

Genera un encuentro aleatorio.

Pon en juego la carta de Entorno "Casillas de salto".

Elige 1 Peluche para que sea el conductor y pon su miniatura en la casilla ★. Los demás Peluches se suben al capó para librar la batalla. Pon sus miniaturas de Peluche en la casilla o en las casillas adyacentes a ella.

REGLAS ESPECIALES

Conducir: El Peluche que conduce el Monovolumen no puede moverse de la casilla ★. Si roba 1 o más dados de amenaza en su turno, debe tirar cada dado de amenaza de uno en uno, y comparar su resultado con la siguiente tabla antes de colocarlo en el Medidor de amenaza:

1-2 **Esquivar:** *Debes esquivar un coche mal aparcado.* Realiza una prueba de habilidad del atributo percepción/amarillo, o bien agilidad/verde, de dificultad 4.

Éxito: *Ves el coche a tiempo y giras el volante lo justo para esquivarlo.* ¡Gana 1 Corazón!

Fracaso: *¡Esquivas el coche en el último momento!* Todos los Peluches que se encuentren sobre este coche reciben 1 carta de Estado "Asustado".

3-4 **Acelerar:** *El Fabricante de muñecas se está alejando, ¡no puedes dejar que se escape!* Realiza una prueba de habilidad del atributo que quieras, de dificultad 4.

Éxito: No pasa nada. Si has superado la prueba de habilidad en 3 o más puntos, embistes contra el Sedán; mueve todas las miniaturas que se encuentren sobre el Sedán 3 casillas en dirección al Monovolumen. Si esto provoca que un Peluche termine en una casilla de salto, perderá 2 fichas de Relleno en lugar de acabar en esa casilla. Si un Esbirro termina en una casilla de salto debido a este efecto, es derrotado.

Fracaso: Los Peluches no pueden cruzar por casillas de salto hasta tu siguiente turno.

5 **Frenar:** ¡Las luces *de freno del sedán se encienden de repente!* Tienes que intentar alcanzar los frenos. Realiza una prueba de habilidad del atributo fuerza/rojo, de dificultad 4.

Éxito: Frenas lo suficiente como para evitar el choque contra el Sedán. Tu Peluche recibe 1 carta de Estado "Osado".

Fracaso: Embistes contra la parte trasera del Sedán. Mueve todas las miniaturas que se encuentren sobre el Monovolumen 3 casillas en dirección al Sedán. Si esto provoca que un Peluche termine en una casilla de salto, perderá 2 fichas de Relleno en lugar de acabar en esa casilla. Si un Esbirro termina en una casilla de salto debido a este efecto, es derrotado.

6 **Baches en la calzada:** *¡Buuum! ¡Has pasado por un bache enorme!* Todos los Peluches que se encuentren sobre el Monovolumen reciben 1 carta de Estado "Atrapado".

9-2

El Señor Parches se agarra al espejo retrovisor con un brazo, mientras pincha al Fabricante de muñecas con su lápiz mágico. Leo cuelga del capó del sedán apretando con fuerza una de sus garras contra la rueda delantera del sedán, tratando de frenarlo. Y Lumpy está pegado al parabrisas, chillando.

—¡Malditos peluches! —grita el Fabricante de muñecas—. ¡No puedo ver nada!

El Fabricante pone en marcha los limpiaparabrisas, y Lumpy comienza a gritar de dolor a medida que las varillas metálicas le golpean en el trasero. El Fabricante de muñecas intenta tocar la bocina, pero no funciona. Pisa los frenos y gira el volante con brusquedad. Los peluches y los esbirros salen despedidos del sedán y caen sobre el blando césped de un patio del vecindario.

El sedán continúa su marcha en dirección a un callejón, pero el monovolumen se detiene con un violento chirriar de sus neumáticos, y se queda atravesado en mitad de la calle.

—Creo que, en realidad, sí que necesitaba que alguien me ayudara con los frenos —murmura Orejotas, saltando fuera del monovolumen. Corre hacia los demás peluches y pregunta—: ¿Estáis bien?

Todos se encuentran bien, aunque están enfadados por haber perdido de vista al sedán.

Independientemente de que queden o no Esbirros en juego, ve a la página 11 y lee el apartado 11-1.

Explorad **2** para detener el Sedán.

Oleada: Genera un encuentro aleatorio.

Oleadas adicionales: Genera un encuentro aleatorio.

1 *Te paras sobre el maletero del sedán, y notas que algo en su interior se mueve y da golpes. ¿Qué clase de dispositivo diabólico habrá ahí dentro?*

Tu Peluche recibe 1 carta de Estado "Enfadado".

2 *Te encaramas al techo del viejo sedán. La ventana del Fabricante de muñecas está bajada, por lo que tú y tus compañeros podéis detener el coche agarrando el volante y haciendo todo lo posible por molestarlo.*

Para hacer que el Fabricante de muñecas detenga el sedán hace falta realizar un trabajo en equipo del atributo resistencia/azul, de dificultad 15. Solo los Peluches que se encuentren en esta casilla o en las adyacentes podrán participar en la tarea.

Éxito: Lee el apartado 9-2.

El maletero del sedán se abre y un tentáculo mecánico sale de él, tratando de agarrar a los peluches.

El Peluche más cercano a la casilla **1** recibe 4 daños. Si hay más de un Peluche a la misma distancia de esta casilla, el Guardián del libro decide quién recibe el daño.

4
1
2
3

LOS MUÑEQUITOS DE GOMA

11-1

Devuelve todos los dados, exceptuando aquellos que estén reservados en las tarjetas de Peluche o en otras cartas, a la bolsa de tela. Baraja de nuevo el mazo de Esbirros. El Guardián del Libro pasa el Marcapáginas al jugador sentado a su izquierda y el nuevo Guardián lee lo siguiente:

Los peluches no tenían tiempo que perder: el Fabricante de muñecas tenía a Teodora, y no iban a permitir que se la llevara a La Caída para cualquier experimento que pudiera estar tramando.

—¡Hemos tenido suerte! —gritó el Señor Parches, señalando el cartel de "Callejón sin salida" que se encontraba en la entrada de la calle—. El muy tonto se ha atrapado él solo.

—¡Rápido! ¡Atajemos por el jardín de esta casa! —dijo Orejotas, subiendo a un cubo de basura y saltando por encima de la valla del jardín. Un par de segundos después, la puerta del jardín se abrió y Orejotas llamó a sus compañeros. Leo estaba muy nervioso y se apresuró a entrar de inmediato, seguido de cerca por Lumpy y el Señor Parches.

Se detuvieron en el oscuro patio trasero de una casa desconocida, y solo alcanzaban a ver la sombra de un columpio.

—Esto no tiene buena pinta —protestó Lumpy.

—¡Vaya, qué sorpresa! —le reprendió Orejotas.

—El miedo lleva a la precaución. En esta ocasión, estoy con Lumpy —contestó el Señor Parches.

Podían oír el inconfundible y aterrador murmullo de los corazones oscuros buscándolos por el vecindario.

Revela 1 carta de Sueño.

PREPARACIÓN DE LA PÁGINA

Los jugadores colocan sus miniaturas de Peluche en la casilla 👁 o en las casillas adyacentes.

Pon en juego las cartas de Entorno "Oscuridad/Poca visibilidad" y "Paredes/Barreras".

REGLAS ESPECIALES

Los Peluches necesitan encontrar otra forma de salir del jardín. Deben actuar con sigilo para no despertar a nadie en la casa. Tira cualquier dado de Amenaza antes de ponerlo en el Medidor de amenaza. Si 2 dados del Medidor de amenaza muestran el mismo resultado, lee el apartado 11-2 y no vuelvas a aplicar esta regla especial.

11-2

La escotilla para perros se abre de repente y ves a un bulldog baboso en la entrada trasera de la casa. Lleva un collar rosa brillante y una placa de identificación que tiene escrito el nombre "Princesa".

—Esto… hola… ¿… Majestad? —saludó Orejotas.

Coloca 1 miniatura de Chucho mecánico en la casilla **1** 👁. Esa miniatura representa a Princesa.

A partir de ahora, cada vez que robes 1 dado negro durante el paso de "Robar dados", tira el dado y mueve a Princesa tantas casillas como el valor de la tirada hacia la ficha de Objetivo más cercana, o bien hacia la miniatura más cercana en el caso de que no haya fichas de Objetivo en juego. Durante su movimiento, si Princesa se mueve a una casilla adyacente a:

1 ficha de Objetivo: Descarta la ficha de Objetivo. Princesa termina ahí su movimiento.

Un Peluche que no esté columpiándose: El Peluche pierde 2 fichas de Relleno, y recibe 1 carta de Estado "Rasgado". Princesa termina ahí su movimiento.

Un Esbirro: El Esbirro es derrotado. Princesa termina ahí su movimiento.

11-3

Si quieres, puedes columpiarte en uno de los columpios.

REGLAS ESPECIALES

Columpiarse: Si un Peluche tiene un dado verde reservado en su tarjeta y se encuentra en una casilla con un columpio, el Peluche se está columpiando. Cuando deba defenderse de un ataque, el Peluche puede doblar el valor que obtenga al tirar el dado verde. Si un Peluche no puede reservar un dado en su tarjeta debido al efecto de 1 carta de Estado, el Peluche no podrá utilizar el columpio. En su turno, un Peluche que se esté columpiando puede tratar de escapar del jardín saltando por encima de la valla gracias a la inercia del columpio. Si decides saltar la valla, lee el apartado 11-5.

11-4

Los muñequitos de goma son juguetes y peluches para perros. No hay nada que les guste más que pasar el rato con sus colegas peludos, pero los perros son un poco bruscos cuando juegan, y muchos muñequitos terminan muy maltrechos. ¡Podríais ayudar a esos pobres muñequitos de goma!

REGLAS ESPECIALES

Ayudar a los muñequitos de goma: Estos pobres juguetes están destrozados. Necesitan relleno y botones. Durante el paso de "Realizar acciones" del turno de un jugador, cualquier Peluche que aún se encuentre en el mapa y que no esté columpiándose, puede gastar 1 Botón para ayudar a un muñequito de goma. A continuación, deberá tirar uno de sus dados y consultar la siguiente tabla:

1-2: *—¡Muchas gracias! —grita la ardilla de peluche, que tiene el cuerpo lleno de marcas de mordiscos—. ¡Eres genial!*

Gana 1 Corazón. A continuación, pon 1 ficha de Objetivo en una casilla adyacente.

3-4: *—¡Tírame, tírame! ¡Porfa, porfa, porfa! —grita la pelota de goma.*

Gana 1 Corazón. A continuación, elige una casilla cualquiera y pon en ella 1 ficha de Objetivo.

5-6: *—¡Bien, bien, bien, bien! —exclama la salchicha de juguete.*

Gana 1 Corazón. Pon 1 ficha de Objetivo bajo tu Peluche.

11-5

Para saltar por encima de la valla debes superar una prueba de habilidad del atributo agilidad/verde, de dificultad 5. Puedes utilizar el dado verde reservado en tu tarjeta si así lo deseas.

Éxito: Pon la miniatura del Peluche sobre tu tarjeta de Peluche. Has logrado escapar.

Fracaso: El peluche se estrella contra la valla. Pierde 1 ficha de Relleno. Pon la miniatura del Peluche en cualquier casilla adyacente a la valla.

Cuando todos los Peluches hayan logrado saltar la valla, ve a la página 13 y lee el apartado 13-1.

Explorad **2** 👁 para encontrar una manera de salir del patio.

Oleada: Genera un encuentro con tantos Corazones oscuros como Peluches haya en juego. Pon sus miniaturas en la casilla 👁 o en las casillas adyacentes.

Oleadas adicionales: Revela 1 carta de Sueño.

1 👁

La puerta trasera de la casa tiene una pequeña trampilla en la parte inferior. Te das cuenta de que en esa casa vive un perro. A los perros les encanta masticar peluches, especialmente aquellos que hacen ruido cuando los aprietas. Te alejas de la puerta con mucho cuidado.

Mueve tu Peluche a una casilla adyacente.

Atención: Ignora este efecto si Princesa ya está en juego.

2 👁

Ves unos columpios balanceándose con la brisa nocturna, un par de viejos asientos de madera unidos a la estructura con unas cadenas oxidadas. Los columpios están muy desgastados, seguro que muchos niños han jugado con ellos, y eso os alegra de corazón.

Retira todas las cartas de Estado de todos los Peluches. Lee el apartado 11-3.

3 👁

—¡Shhhhh! —sisea el Señor Parches para hacer que los demás se detengan.

Los peluches se quedan inmóviles. El Señor Parches agita su lápiz y unos pequeños puntos de luz revolotean por el jardín. ¡Son luciérnagas! Gracias a su brillo, podéis ver que el jardín está lleno de juguetes y peluches que han conocido tiempos mejores.

—¡Muñequitos de goma! —exclama el Señor Parches.

Lee el apartado 11-4.

4
3
1
2

LA VAGABUNDA

13-1

Devuelve todos los dados, exceptuando aquellos que estén reservados en las tarjetas de Peluche o en otras cartas, a la bolsa de tela. El Guardián del Libro pasa el Marcapáginas al jugador sentado a su izquierda y el nuevo Guardián lee lo siguiente:

Los peluches se precipitaron por el callejón, mirando a la izquierda y a la derecha. No había salida, así que el Fabricante de muñecas tenía que estar allí. Se encontraban en un callejón sin salida entre dos edificios abandonados y en ruinas. Al final del callejón había una cerca metálica y, junto a ella, un destartalado refugio y un cubo de basura que ardía con un cálido resplandor naranja.

Mientras los peluches se dirigían hacia el refugio, una luz roja iluminó el callejón. Al darse la vuelta vieron que el sedán del Fabricante de muñecas retrocedía por el callejón hacia ellos.

Apenas pudieron apartar el humo del tubo de escape cuando el Fabricante de muñecas salió sosteniendo a Teodora en una mano. Con la otra, apretó un botón del interior del sedán. El maletero se abrió lentamente, y unos largos brazos mecánicos se desplegaron desde su interior. Cada uno de los apéndices terminaba en una amenazadora garra, y el Fabricante de muñecas se echó a reír encantado al ver el miedo en las caras de los peluches.

Revela 1 carta de Sueño.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Los jugadores colocan sus miniaturas de Peluche en la casilla o en las casillas adyacentes.

Genera un encuentro con el Fabricante de muñecas.

Pon en juego las cartas de Entorno "Fuego", "Paredes/Barreras" y "Escondites".

Reúne tantas fichas de Objetivo como Peluches haya en juego y déjalas a un lado del mapa.

REGLAS ESPECIALES

Recibir un pellizco: Cuando un jugador robe un dado negro durante el paso de "Robar dados" de su turno, y después de ponerlo en el Medidor de amenaza, coloca 1 ficha de Objetivo bajo la miniatura de su Peluche. Para abandonar una casilla que tenga 1 ficha de Objetivo, hay que realizar una prueba de habilidad del atributo agilidad/verde, de dificultad 4. Un Peluche que termine su turno en una casilla que contenga 1 ficha de Objetivo recibirá 5 daños que podrá tratar de defender.

Nota: Si todas las fichas de Objetivo que quedan por vencer se encuentran en juego, elige una que ya esté en el mapa y colócala debajo de tu Peluche.

Si no robas ningún dado negro, retira 1 ficha de Objetivo del mapa pero no la descartes. El brazo se ha retirado y se prepara para atacar de nuevo.

Destruir un brazo: Un Peluche que se encuentre en una casilla con 1 ficha de Objetivo, o en una casilla adyacente, puede atacar a esa ficha como si se tratara de cualquier otro Esbirro. Cada brazo tiene una defensa de 6 y solo se necesita un ataque con éxito para derrotarlo. Una vez que todos los brazos hayan sido derrotados, la bestia de los tentáculos cae derrotada y podrás leer el apartado 13-3.

Derrotar al Fabricante de muñecas: Si derrotáis al Fabricante de muñecas, ¡habéis ganado la partida! Si habéis revelado la carta de Sueño "Despierta", ve a la página 14 y lee el apartado 14-2. Si no habéis revelado la carta de Sueño "Despierta", ve a la página 14 y lee el apartado 14-1.

13-2

—Qué amable eres —dice la mujer. Un ratoncito se asoma por encima de su hombro y emite un pequeño chillido.

—¿Marietta? ¿Eres tú? —preguntas. La anciana se lleva un dedo a los labios y, gentilmente, te pide que guardes silencio.

Todos los Peluches ganan 1 Corazón.

13-3

El último de los tentáculos chisporrotea sobre el húmedo hormigón, y los demás brazos mecánicos cuelgan flácidos del maletero del sedán. Los peluches se acercan, y aunque el Fabricante parece preocupado, dispone de un último as en la manga: arroja a Teodora hacia vosotros y hace tintinear sus llaves antes de subirse de nuevo al coche. Leo deja escapar un rugido terrible, y el resto de los peluches tienen que emplear todas sus fuerzas para retenerlo y evitar que vaya tras él.

Lee el apartado 13-4.

13-4

—¡No habéis terminado conmigo! ¡Acabaré con vosotros, aunque tenga que arrancaros hasta el último pedazo de relleno para conseguirlo!

Tras estas palabras, el Fabricante de muñecas pisa a fondo el acelerador y sale del callejón arrastrando por el asfalto los chisporroteantes tentáculos de su fallido experimento.

¡Habéis ganado la partida! Si habéis revelado la carta de Sueño "Despierta", ve a la página 14 y lee el apartado 14-2. Si no habéis revelado la carta de Sueño "Despierta", ve a la página 14 y lee el apartado 14-1.

Aseguraos de explorar 1.

1 *Ves un refugio improvisado. Te entristeces porque te das cuenta de que algunas personas no tienen un lugar cálido y seguro al que llamar hogar, y una oleada de sentimientos invade tu corazón de plástico. Apartas la sábana que sirve de puerta y encuentras a una anciana de piel arrugada que se pone de pie y te sonríe.*

—Vaya... Hola, forastero —dice la anciana con una voz extrañamente familiar, cerrando su abrigo sin botones para resguardarse del frío.

Todo el mundo sabe que cuando una persona mira a un peluche, la magia nocturna desaparece y este se convierte en un peluche de juguete normal. Pero por alguna razón, eso no sucede cuando la anciana posa su mirada sobre ti. Puedes ayudar a la anciana dándole algunos botones.

Si le das algún Botón a la anciana, lee el apartado 13-2.

2 *Ves un barril de metal oxidado y ennegrecido por el hollín. El barril está caliente al tacto, y de su parte superior asoman unas llamas parpadeantes. Algún vagabundo debe haberlo usado para calentarse durante las frías noches, o bien para cocinar la poca comida que haya podido conseguir. Sin embargo, ¡el fuego sigue siendo muy peligroso!*

Si tu Peluche se encuentra en esta casilla cuando robes 1 dado negro de la bolsa, deja el dado en el Medidor de amenaza, pero ignora cualquier efecto que pueda causarte los tentáculos.

3 *Ves un extraño grafiti en la pared de ladrillos. Se trata de un gran círculo con unos complicados símbolos celestiales a su alrededor; te resulta bastante familiar.*

FINAL DEL CUENTO PERDIDO #1

14-1

Los peluches corrieron a abrazar a Teodora, que lloraba un poco, aliviada al ver que sus amigos eran unos verdaderos héroes que habían arriesgado sus vidas para salvarla.

—Temíamos que terminaras en el laboratorio del Fabricante de muñecas —dijo Lumpy con la frente arrugada.

—Yo no tenía miedo —alardeó Leo—. Sé que tienes las costuras fuertes.

—¿Cómo llegaremos a casa? —preguntó Orejotas.

—Ese es el reto que ahora tenemos entre manos —reflexionó el Señor Parches.

—Quizás yo pueda ayudaros —dijo la anciana que vivía en el callejón.

¿Pero cómo era posible que ella pudiera verlos? Los recogió, los llevó hasta el monovolumen, y luego los condujo a salvo hasta casa. Le dieron las gracias tras guardar de nuevo las llaves del coche en el parasol y, poco después, la anciana se desvaneció en el frío aire de la noche.

Los peluches entraron rápidamente en la casa y fueron directos al dormitorio.

—¿Quién era esa anciana? —preguntó Orejotas.

—Marietta es una Guardiana —respondió el Señor Parches, mientras la conejita le ayudaba a subir a la cama.

—¿Qué es una Guardiana? —preguntó Teodora suavemente, mientras deslizaba su cabeza bajo el brazo de la niña.

—Son seres mágicos que protegen la conexión que hay entre los mundos, asegurándose de que todo se mantiene en un correcto equilibrio. Raramente se inmiscuyen en los asuntos de los peluches, pero no puedo evitar pensar que tal vez nosotros estemos destinados a desempeñar un papel en algo importante.

Por la mañana, mientras cargaban el monovolumen con todo lo necesario para ir de excursión, papá y mamá vieron un gran arañazo en uno de los laterales. Sacudiendo la cabeza, pensaron que el otro debía haber cometido algún descuido con el coche. Pero, al fin y al cabo, un arañazo es solo un arañazo, y cuando se pusieron en marcha, la niña se acurrucó con Teodora y le susurró en sus orejas peludas:

—Te quiero, Tea.

14-2

Los peluches corrieron a abrazar a Teodora, que lloraba un poco, aliviada al ver que sus amigos eran unos verdaderos héroes que habían arriesgado sus vidas para salvarla.

—Temíamos que terminaras en el laboratorio del Fabricante de muñecas —dijo Lumpy con la frente arrugada.

—Yo no tenía miedo —alardeó Leo—. Sé que tienes las costuras fuertes.

—¿Cómo llegaremos a casa? —preguntó Orejotas.

—Ese es el reto que ahora tenemos entre manos —reflexionó el Señor Parches.

—Quizás yo pueda ayudaros —dijo la anciana que vivía en el callejón, mientras empujaba un carrito de la compra.

¿Pero cómo era posible que ella pudiera verlos? Los peluches se subieron al carrito, y la anciana los llevó hasta donde habían dejado el monovolumen. Pero al acercarse, vieron las luces rojas y azules de un coche de policía iluminando intermitentemente las casas y los árboles.

—¡Oh, no! —suspiró la anciana, dando la vuelta rápidamente—. No os preocupéis, os llevaré a casa —les dijo.

De vuelta en el callejón, la anciana reunió a los peluches junto al grafiti celestial que había en la pared de ladrillos, y comenzó a recitar unas extrañas palabras que provocó que el dibujo brillara con tonos púrpura. Al instante, los peluches desaparecieron del callejón.

Aparecieron de nuevo bajo la cama de la niña y oyeron que estaba llorando. Rápidamente treparon por las mantas y se subieron a la cama. Unas luces azules y rojas iluminaban la habitación a través de la ventana, y pudieron escuchar a la policía hablando con mamá y papá en la entrada principal.

—Seguramente han sido unos gamberros —dijo una mujer—. Aparte de un par de golpes, parece que el coche está en buen estado.

La niña se enderezó sobre la cama.

—¡Mami! —gritó mientras tanteaba en la oscuridad en busca de Teodora. Se aferró al osito de peluche hasta que mamá llegó y le dio un abrazo mientras le dedicaba unas palabras tranquilizadoras.

Al día siguiente, todos se quedaron durmiendo hasta tarde.

MORALEJA Y TEMAS DE CONVERSACIÓN

¿Alguna vez has tomado una decisión precipitada de la que luego te arrepentiste?

¿Alguna vez has comprado algo y, poco después, has deseado haber esperado un poco más y haber evitado ese gasto?

¿Cuándo es bueno actuar con audacia y cuándo es mejor esperar?

Plaid Hat Games®

www.plaidhatgames.com

La descarga de este producto digital te da el derecho de imprimir una copia solamente para uso personal. No puedes distribuir, duplicar, y/o usar el material con derechos de autor para publicidad y/o uso comercial. No puedes editar, modificar o crear trabajos derivados del material con derechos de autor sin citar al creador del material. Ten en cuenta que esta declaración sólo otorga permiso para imprimir este documento.

© 2017 Plaid Hat Games. Fábulas de Peluches, Plaid Hat Games, y el logotipo de Plaid Hat Games son marcas registradas de Plaid Hat Games. Plaid Hat Games es una división de Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Los componentes reales pueden variar de los mostrados. Hecho en China.

Fichas de coche para la página 7
“UNA NOCHE EN EL BARRIO”

Corta por las líneas punteadas
si quieres utilizar estas fichas en tu aventura.