

# “LA CARAVANA”

*Escrita por Miguel Ángel Madero Ortas*



## INTRODUCCIÓN

Esta aventura no está hecha para ser jugada en un instituto con un curso concreto, aunque puede adaptarse, ya que tiene contenidos de varias áreas de ciencias. Su objetivo es ser jugada con profesionales de la educación para que vean ejemplos de cómo se pueden introducir contenidos curriculares en una aventura divertida y motivadora para el alumnado. A estar situada en la Edad Media española (hecho que puede cambiarse alterando el nombre de la ciudad de destino y se jugaría igual) puede que a algún jugador le chirríen algunos de los datos que aparecen (sobre todo, cosas no descubiertas o inventadas que parecen en las escenas). No se asusten, se trata de que los alumnos vean claras las pruebas y qué conocimientos deben aplicar.

## ¿DE QUÉ VA LA AVENTURA?

España, 1213. Los personajes deben viajar a Toledo, cada uno por un motivo distinto y en una caravana de comerciantes. Pronto verán que el viaje es más accidentado de lo que esperaban ya que uno de los miembros de la expedición carga con un oscuro secreto: el libro oculto sobre el origen de una misteriosa secta que tratará de darles caza antes de llegar a su destino.

El lugar de partida no importa, podéis imaginar que es un pueblo cercano o bien uno de vuestra imaginación. Lo importante es el viaje y la sensación de que algo está pasando más allá de las ruedas de los carromatos.

## PERSONAJES:

### EL APRENDIZ DE ALQUIMISTA

Eres un aprendiz de alquimista cuyo sueño es ponerte bajo la batuta del alquimista más famoso del reino. Es tu última oportunidad de aprender, ya no te queda más dinero y si él no te contrata, tendrás que dedicarte a cuidar los animales de la granja de tus padres (que no atraviesa su mejor momento).

### EL RATERO PERSEGUIDO

Eres un ratero al que siguen varios clanes de la ciudad, debes huir o tu cabeza corre riesgo. Has conseguido molestar a todos, además, has dado un golpe últimamente que te ha puesto en el punto de mira de las autoridades.

### EL AGENTE ENCUBIERTO

Eres un agente de la ley en vuestra ciudad de partida y el alcalde y el gremio de comerciantes te han encargado que atrapes a un ladrón cuyo rostro no se conoce. Solo sabes que va camino de Toledo y que si llega allí se acabaron tus oportunidades de pillarlo/a. Sabes que si acabas exitosamente esta misión puedes conseguir un ascenso que necesitas para ampliar la familia.

### EL COMERCIANTE

Tus negocios han funcionado mal y estás casi en la ruina. Llevas algunas joyas de tu familia a Toledo para venderlas y buscar allí nuevas mercancías que puedan interesar a tus antiguos compradores.

### EL RELIGIOSO

Perteneces a una orden religiosa que te ha encargado llevar un importante libro a Toledo para que lo tasan y te digan si realmente lo escribió de su puño y letra el fundador de tu orden. Es muy importante para ti saberlo, ya que andas algo corto de fe y de medios.

### EL SOLDADO-MERCENARIO

Con el avance y éxito de la Reconquista, ya no necesitan más soldados en tu ciudad, así que has decidido dejarte contratar por una caravana de comerciantes que viaja a Toledo, más cerca de la frontera de los Reinos cristianos y donde crees que encontrarás alguna batalla donde luchar.

En principio los personajes no se conocen y se sobreentiende que van a colaborar en que la caravana llegue a Toledo, pues les interesa a todos que esto ocurra.

## ESCENA 1. LA CARAVANA

Los jugadores están a la salida del pueblo, y pretenden ser aceptados en la caravana. Tendrán que caminar a su lado, pero al menos podrán protegerse unos a otros. A los rumores de asaltos por doquier se le unen habladurías sobre seres infernales que se llevan a los viajeros a sus guaridas y gente que desaparece por los caminos. Viajar solos no es una opción.

El jefe de la caravana, Dionisio Prados, un hombre de ropas elegantes, que se ha ganado la vida llevando mercancías y personas de un lugar a otro, está comprobando los últimos detalles de las cuatro carretas que componen la caravana. Si los jugadores se le acercan les dirá que queda poco sitio para más gente y que quiere personas despiertas y atentas en su equipo, así que les pone el siguiente problema:

*Si el primer día haremos 2/7 del camino y el segundo hacemos la mitad de lo que queda, en total nos quedarían 30 kilómetros por recorrer ¿Qué distancia hay hasta Toledo?*

**La respuesta es 84 km.**

Si los alumnos lo aciertan, Dionisio les dará la bienvenida a la caravana. Si no lo aciertan, les dice que deberán esperar a otra ocasión. Sin embargo, de repente, uno de los guardias de la caravana recibe una visita de una mujer muy nerviosa que le dice algo y el hombre aterrorizado sale huyendo dejando su lanza en el suelo. Dionisio mira a los personajes que no lo hayan conseguido y les dice:

*- Bueno, por esta vez vale, no me puedo permitir ir tan desprotegido. Coge esa lanza y jéstás a bordo!*

Las cuatro carretas parten a buen ritmo, con prisa y los viajeros miran a todas partes, como si en cualquier momento pudieran ser atacados por un ejército de asaltadores.

Los personajes que viajan en la caravana, además de los jugadores:

- DIONISIO PRADOS, jefe de la caravana. Un hombre de negocios valiente y seguro de sí mismo.
- ALEJANDRO GARCÍA, mercenario al cargo. Un hombre alto y robusto, siempre con cota de malla. Antiguo soldado, se gana la vida protegiendo señores feudales o caravanas, quien más les pague.
- FERNANDO JIMENEZ, contable de Dionisio. Carga con varios montones de papeles que custodia con ferocidad. También lleva un libro sobre el que siempre está sentado (tirada de PER 8).

- JORGE LUCENA, cocinero de la caravana. También hace de médico y se encarga del mantenimiento de las carretas de la caravana.

El resto de las personas que forman parte de la caravana son los cuatro conductores y cuatro soldados con lanza, espada corta y escudo. Dos de ellos tienen también arco y flechas (20 cada uno).

Sus características son:

	FUE	INT	PER	REF	VOL
DIONISIO	3	4	4	2	7
ALEJANDRO	6	4	2	3	5
FERNANDO	2	8	3	2	5
JORGE	3	7	2	5	3
CONDUCTOR	5	3	6	4	2
SOLDADO	6	3	5	5	1

Al poco de salir, uno de los conductores empieza a gritar señalando un árbol:



- Ese árbol está maldito, todos estamos malditos, la caravana está maldita.

Los caballos y el resto de conductores empiezan a ponerse nerviosos y deberán convencer a los demás de que se trata de un árbol partido por un rayo durante una tormenta. La dificultad es 10 (VOL) pues son todos muy supersticiosos (hasta Dionisio). Un buen argumento dará un +1 ó un +2 a la tirada. Si logran tranquilizar a todos, la caravana seguirá

adelante. En caso contrario y si no logran convencerlos a tiempo, llegarán a la siguiente escena de noche, lo cual puede complicarles mucho la misma.

## **ESCENA 2. EL PUENTE ROTO**

El primer día transcurre tranquilo, pero al llegar a un riachuelo, observan que el puente de piedra que solía permitir el paso, está derruido a su mitad derecha, y no es lo suficientemente ancho para que pasen las carretas.



Dionisio se lleva las manos a la cabeza, y les grita a Fernando y a Alejandro que comiencen a pensar en una solución, pero no logran dar con ninguna. Además, Fernando ni se levanta (ya que no se quiere separar del libro). Serán los jugadores los que deberán hallar la manera de pasar, con su astucia. En este caso no se trata de una prueba de contenidos o procedimientos sino de competencias básicas y trabajo en equipo. Se les puede recompensar con un punto de suerte a los jugadores con mejores ideas.

## **ESCENA 3. LOS LOBOS**

El primer día de viaje va llegando a su fin, poco a poco los nervios van desapareciendo y comienza la charla entre los soldados, los conductores y los jefes de la expedición. Toda la ruta es plana, un camino que pasa entre árboles y algunos sembrados que vuelven a cobrar vida tras la toma de Toledo.

Llega la noche y por tanto la hora de dormir. Mientras se está preparando el campamento, uno de los conductores grita:

*- ¡Aquí no, aquí no! Hay lobos, nos devorarán.*

Y señala unas huellas que están diseminadas por toda la zona de acampada (un llano junto antes de subir una colina, rodeada de árboles).



Los jugadores deben ver las huellas y distinguir de qué animales son, ya que si no, podrían decidir buscar otro lugar de asentamiento, con lo cual llegarían agotados (penalización de -2 a todas las tiradas por el cansancio).

Estas son las huellas de zorro, lobo y perro. Puede verse que no son huellas de lobo.



Zorro



Lobo



Perro

Si los jugadores aciertan los animales, y logran tranquilizar al resto de la caravana, podrán descansar tranquilos y levantarse descansados, de tal manera que todos tienen un +1 a la primera tirada que hagan.

#### ESCENA 4. LOS VENDEDORES AMBULANTES

A la mañana siguiente, cuando se despiertan y comienzan a recogerlo todo para partir, se escuchan los gritos de Jorge:

- ¡Nos han robado! ¡Se lo han llevado todo!

Dionisio y Alejandro se acercan a ver qué pasa, y empiezan a porfiar en voz alta. Si los jugadores se acercan y preguntan les dirán que la mayoría de los víveres han desaparecido y que los odres de agua han sido pinchados. Con enorme disgusto, recogen todo y parten hacia Toledo. El ambiente está muy enrarecido, nadie parece haber visto nada en las guardias, las cuales han sido realizadas por los 4 guardias y los 4 conductores.

*Nota: la realidad es que el robo ha sido llevado a cabo por tres miembros de la secta, que se han acercado a inspeccionar la caravana para ver con qué fuerzas y defensas cuenta y así poder preparar una futura emboscada. Al ver algo adormilado a uno de los guardias, decidieron llevarse los víveres. Si bien es cierto que el guardia oyó algo, no se dio cuenta de lo ocurrido y no ha dicho nada para no ganarse una buena reprimenda de Dionisio.*

La situación no es crítica, pero ya no hay más fuentes o riachuelos por el camino y aunque pueden cazar, eso les retrasaría bastante. Habrá que pasar hambre o cazar de noche, o lo que se les ocurra.

A media mañana, y con un sol de justicia, la caravana ve a lo lejos un grupo de carretas sin toldo tiradas por una persona cada una. Se trata de vendedores ambulantes. Les saludan y les dicen que si quieren comprar algo. Fernando el contable, le da 5 monedas de oro al grupo de jugadores y les dice:

- Hay que comprar seis u ocho odres para todo el viaje. Pan y carne seca para tres días. También algo dulce para tener el ánimo contento. Y vino, que el último día haremos una fiestecita a la lumbre, si llegamos vivos, claro. Si veis algo útil, compradlo, pero no os daré una moneda más. El que me traiga la mejor oferta, le daré un ungüento que lo cura todo (pócima curativa 2PV y algo más al llegar a Toledo).

Los jugadores deben hacer un presupuesto teniendo en cuenta que:

1 moneda oro=10 monedas plata	1 monedas plata= 10 monedas de cobre	1 monedas de cobre= 10 monedas de estaño.
-------------------------------	--------------------------------------	---

Y que las lista de precios de los vendedores ambulantes es:

1 odre de agua= 3 monedas de plata	Antorcha = 3 monedas de cobre
Carne para un día/persona= 9 monedas de estaño	Cuerda 10 metros = 5 monedas de cobre.
Pan para un día/persona = 5 monedas de estaño	Martillo= 1 moneda de plata
Botella de 1 litro de vino= 30 monedas de cobre	Clavos (5)= 7 monedas de estaño.
Tarro miel= 25 monedas de cobre	Herradura= 1 moneda de cobre
Manzanas (4) = 22 monedas de estaño	Pala=55 monedas de cobre
Peras (2)= 20 monedas de estaño	Pico= 43 monedas de cobre.

El presupuesto que mejor cuadre, se llevará el ungüento. A la llegada a Toledo es muy difícil que el contable esté vivo, pero en caso de estarlo, le dará un salvoconducto que puede abrir al PJ las puertas de algún castillo regentado por nobles.



## ESCENA 5. LA EMBOSCADA

Al atardecer, la caravana sigue su camino, pero cuando empiezan a desaparecer los rayos de sol, sufren un terrible ataque.

Tres de los soldados caen asaetados al unísono, y un caballo cae herido sin remedio. Dionisio, Alejandro y Jorge sacan sus armas y comienzan a gritar órdenes confusas. Dionisio, trata de cambiar el caballo caído por el suyo. Si a alguno de los jugadores se le ocurre protegerle, evitará ser asaetado también. Si no, quedará herido de gravedad, pero conseguirá hacer que su caballo arrastre la carreta.

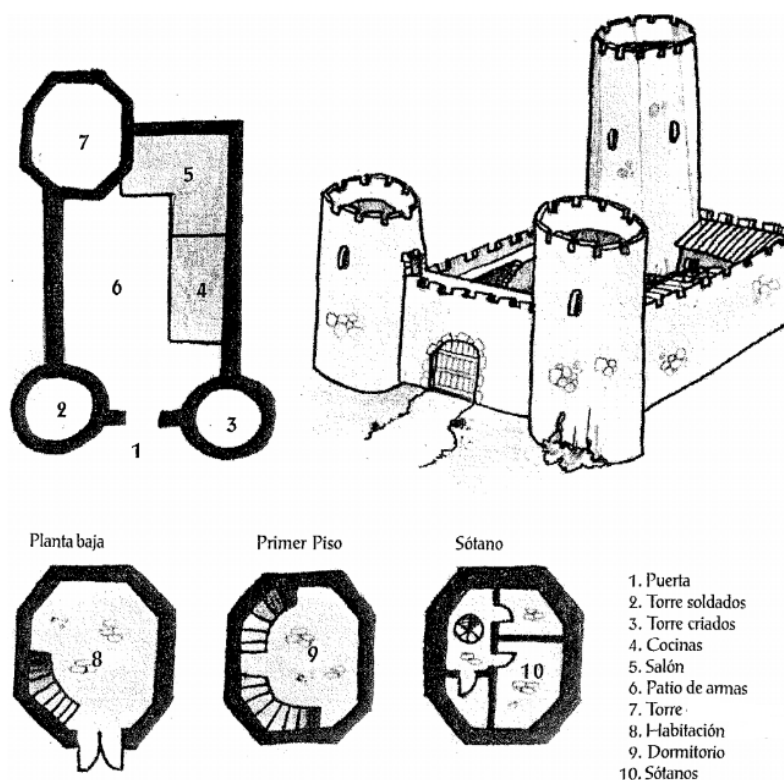
Delante de la caravana aparecen unos 6 encapuchados portando arcos y detrás también. No quieren negociar y cada frase que lancen, dispararán una certera flecha contra cada uno de los presentes (salvo Fernando, el contable).

De repente, Fernando grita:

- Coged este desvío, sé dónde iremos.

Y señala un camino que puede ser transitado por las carretas. Los encapuchados corren tras ellos, pero los caballos corren más y pronto los dejan atrás (hacer tiradas de destreza).

Casi sin luz contemplan una pequeña fortaleza al final del camino y se dirigen hacia ella para ocultarse y protegerse.



Al entrar en el castillo les surge un problema, y es que el rastrillo está atascado.



Hay un mecanismo de palanca que solo se activará si se aplica la fuerza correcta. Además el punto de apoyo está suelto y deben moverlo también donde  $d_1 = (15, 24)$



La fuerza (R) que deben vencer es de 90 Newtons y la barra mide 50 cm.

La fórmula es  $P \cdot d_2 = R \cdot d_1$

La solución será  $P = R \cdot d_1 / d_2 = 90 \cdot d_1 / d_2$

Si  $d_1$  es 20, entonces  $d_2 = 30$ . Entonces  $P = 90 \cdot 20 / 30 = 60 \text{ N}$

Los alumnos deben resolver este típico problema de palancas. Si lo hacen activarán el mecanismo y entonces la puerta caerá y se hará el silencio.

## ESCENA 6. LA DEFENSA DE LA FORTALEZA

Los jugadores deben ahora defender la fortaleza del ataque de los misteriosos encapuchados, que poseen arcos y material de escalada. La oscuridad juega en su contra, así que Dionisio encarga a los jugadores que busquen algo para iluminar los alrededores.

Cuentan con algunas antorchas, pero apenas unos metros de luz consiguen. Deben buscar algo. Que les ayude a defenderse y espantar a los arqueros de la secta.

Fernando, el contable, les confiesa que posee un libro sobre el origen de una secta a la cual pertenecen los arqueros y ruega a los jugadores que protejan su vida y el libro que lleva.

Se le ocurre, que al ser los miembros de la secta muy temerosos de la magia y las supersticiones, podrían tratar de asustarles con algo de química o luces y artificios. Casualidades de la vida, hay un pequeño laboratorio de alquimia en la torre (7).

La puerta del laboratorio de alquimista solo puede ser abierta por alguien con conocimientos de cerrajería (por el ejemplo, el personaje del ratero) para quien la dificultad es 6 (REF). Para el resto de personajes la dificultad es 12.

Una vez han entrado al laboratorio, si el aprendiz de alquimista supera una tirada de INT fácil (6) verá que hay elementos para hacer luces de colores.

En este laboratorio hay los siguientes elementos:

<b>*Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Varios tubos de ensayo.</li> <li>- Una gradilla.</li> <li>- Un cuenta gotas.</li> <li>- Una varilla de vidrio.</li> <li>- Un vaso de precipitado.</li> <li>- Un asa de siembra.</li> <li>- Un mango para el asa.</li> <li>- Una espátula.</li> <li>- Un mechero (de cuerda).</li> </ul>	<b>*Reactivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agua destilada.</li> <li>- Sulfuro de hidrógeno (H<sub>2</sub>S).</li> <li>- Cloruro de sodio.</li> <li>- Cloruro de potasio.</li> <li>- Cloruro de calcio.</li> <li>- Cloruro de bario.</li> <li>- Cloruro de litio.</li> <li>- Cloruro de estroncio.</li> <li>- Cloruro de cobre (II).</li> </ul>
--	---

Los alumnos deben explicar cómo crear luz de colores con estos elementos. Pueden hacerlo explicándolo con sus palabras o bien darles las instrucciones y que rellenen con las palabras que faltan.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rotulamos los diferentes tubos de ensayo con los nombres de las sales que vamos a utilizar.</li> <li>- Con una espátula pequeña introducimos pequeñas cantidades de las sales anteriores en los tubos de ensayo preparados y con el cuenta gotas les añadimos 1 ó 2 mL de agua destilada.</li> <li>- Agitamos con la varilla de vidrio las mezclas anteriores para lograr que se disuelva la mayor parte de las sales. A las que se disuelvan completamente, añadimos un poco más hasta que la disolución se sature.</li> <li>- Para limpiar bien el alambre del asa de siembra realizamos un ensayo en blanco: sumergimos el alambre en ácido clorhídrico, que previamente hemos echado en un vaso de precipitado rotulado, y lo ponemos en la llama hasta que no cambie de color.</li> <li>- Sumergimos el asa de siembra en una de las mezclas preparadas en los tubos de ensayo, tratando de coger un poco de sal depositada en el fondo del tubo, y la llevamos a la llama del mechero. Observamos el color que toma la llama y lo anotamos en la tabla.</li> <li>- Una vez observado el color de la llama, limpiamos el alambre sumergiéndolo en ácido clorhídrico y llevándolo a la llama.</li> <li>- Y repetimos las operaciones anteriores con el resto de las sales</li> </ul>
---

Al ver estas luces, los arqueros huirán. El libro habla de los orígenes de una secta contra la que Fernando lleva luchando en secreto mucho tiempo. En Toledo lo espera un grupo de soldados y nobles que llevan bastante tiempo enfrentándose a dicha secta y necesitan el libro. Cuando los arqueros huyan, se hace un fundido en negro y los supervivientes de la caravana han llegado a Toledo, reciben sus recompensas y celebran que siguen vivos. **FIN**