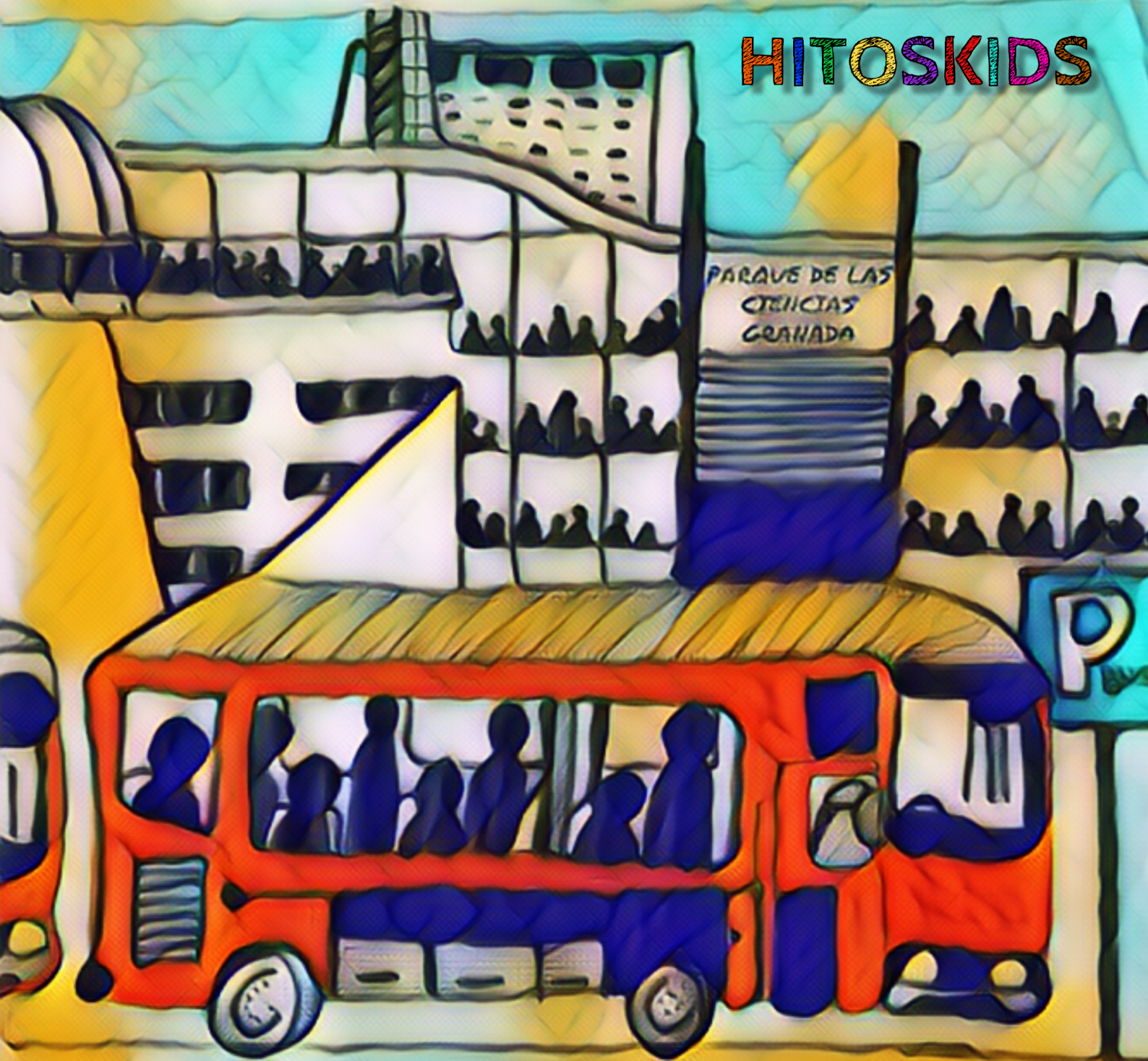


EL BASTÓN DEL mencey

HITOSKIDS



UNA AVENTURA DE EDUARDO RODRÍGUEZ HERRERA PARA HITOSKIDS
ILUSTRADA POR FÁTIMA GUZMÁN Y SARA RAMÍREZ

EL BASTÓN DEL MENCEY

UNA AVENTURA PARA
HITOSKIDS

ESCRITA POR:

Eduardo Rodríguez Herrera

REVISADA POR:

Antonio Lozano Lubián

ILUSTRACIONES:

Fátima Guzmán Castro

Sara Ramírez Valderrama

The Tapadera Vineyard



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
SINOPSIS	2
PERSONAJES	2
LLEGADA AL PARQUE DE LAS CIENCIAS	3
LA EXPOSICIÓN DE LAS MOMIAS	4
EL LABORATORIO	5
EL INCIDENTE	6
¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO?	7
EL ENCUENTRO CON TOMÁS.....	7
POSIBLES CAMINOS	8
POSIBLES FINALES.....	11
Y AHORA... ¿QUÉ HARÁN CON LOS SUPERPODERES?	13
ANEXOS Y AYUDAS DE JUEGO	14

“El bastón del mencey” se publicó en [“thetapaderavineyard.blogspot.com”](http://thetapaderavineyard.blogspot.com) en 2019 en libre descarga y bajo licencia CC BY-NC. El autor no posee los derechos de todas las imágenes usadas en el presente documento, si bien las ha utilizado sin fines comerciales y con el propósito de promover la transmisión de contenidos culturales. Si los propietarios desean que sean eliminadas del documento pueden escribir a edudito27@gmail.com

INTRODUCCIÓN

El bastón del mencey¹ es una aventura de acción y misterio que se desarrolla en el Parque de las Ciencias de Granada. En ella los personajes (PJ) vivirán en primera persona los increíbles acontecimientos que tendrán lugar en sus instalaciones, debiendo tomar importantes decisiones y, por supuesto, sufrir sus consecuencias.

El módulo está enmarcado dentro del proyecto de gamificación de aula basado en los juegos de rol Hitoskids/Hitoschool, un sistema que adapta y simplifica el sistema Hitos de la editorial madrileña Nosolorol para ser llevado al entorno educativo.

Y ahora, querido lector, te lanzo una pregunta: ¿Vas a dirigir esta aventura? Si la respuesta es sí, genial, continúa leyendo y espero que la disfrutes como director de juego (DJ). Si la respuesta es no ¡deja de leer inmediatamente estas páginas! Es posible que juegues la aventura como jugador y, por lo tanto, no deberías conocer nada más sobre la trama.

SINOPSIS

Todos los PJ son estudiantes de 1º de Bachillerato. Han viajado hasta Granada para realizar una visita al Parque de las Ciencias junto a sus profesores y veinticinco compañeros. Sin embargo, entre los visitantes hay otro grupo cuyas intenciones son bien distintas. Se trata de la malvada bruja nigromante Tulisa que pretende hacerse con un valioso bastón mágico que está expuesto en la sala donde se encuentra la exposición *"Momias. Testigos del pasado"*. La hechicera, junto a tres secuaces y una treintena de *insectoides* con aspecto de asquerosas cucarachas gigantes (de un metro de altura), se han presentado como un inocente grupo de educación infantil. Para ello se han caracterizado de una forma impecable: nadie sospecharía jamás de lo que este grupo de críos, su maestra y los familiares acompañantes pretenden realmente.

PERSONAJES



ISA: Estudiante de primera, 17 años. Dejó las clases de danza clásica hace menos de un año para centrarse en sus estudios. Es una chica que sabe caer bien a los profesores, aunque a veces puede parecer algo soberbia y arrogante. Sus padres regentan una frutería de barrio donde ella suele echar una mano los fines de semana.

MAR: Judoka adolescente, 17 años. Gran deportista. Actualmente es la subcampeona provincial de judo en su categoría. Algo introvertida e insegura. Su amor por Víctor es su gran secreto.



PERI: Joven rapero, 16 años. Hijo único. Sus padres son grandes empresarios, suelen estar siempre en viajes de negocios y pasan muy poco tiempo él. Hace un par de meses fue expulsado del instituto por falsificar sus notas. A veces puede parecer verdaderamente cargante, siempre quiere tener la última palabra en una discusión.

RAI: Friki informático, 17 años. Es un chico algo despistado al que le encanta trastear con las nuevas tecnologías. En el instituto le han encargado el mantenimiento de los equipos informáticos, tarea que hace con sumo placer. Se ha construido su propio ordenador a partir de piezas inservibles que ha ido obteniendo de aquí y de allá. Hace un par de años le dio por los idiomas, actualmente está aprendiendo chino y alemán.



¹ *Mencey* era el término con el que los guanches designaban al jefe o rey de una demarcación territorial o *menceyato* antes de la conquista de la isla de Tenerife, Canarias, por la Corona de Castilla en el siglo XV. (Wikipedia)



RUTH: Gótica rebelde, 17 años. Joven delgada y ágil. Le encantan las pelis de terror. Actualmente está escribiendo su propia novela. Este mismo curso vio como su hermana mayor se marchaba a Madrid para estudiar artes escénicas: la echa muchísimo de menos. Tiene poca paciencia y a veces pierde los nervios con facilidad.

VÍCTOR: Promesa del Basket, 17 años. Es el mayor de cuatro hermanos. Sus padres están en paro desde hace meses, desde entonces el ánimo familiar ha ido decayendo día tras día. Lo suyo es el deporte, es el mejor lanzador de triples de su equipo. Sin embargo es un chico que se estresa con mucha facilidad y aún no ha superado su miedo a hablar en público.



LLEGADA AL PARQUE DE LAS CIENCIAS DE GRANADA

Los estudiantes llegan al Parque de las Ciencias sobre las diez de la mañana. El recinto acaba de abrir sus puertas y los profesores acompañantes (Mati y Rogelio) acuden a las taquillas para recoger las treinta entradas del grupo.

Mientras tanto, los PJ observan cómo dos de sus compañeros de clase, Francisco Salas (apodado el “Flequi”) y Manuel Pinzón (el “Pinzón”) hacen el payaso junto a la estatua de Albert Einstein que hay en un banco a la entrada del Parque. El DJ debe dejar muy clara la presencia de estos dos alumnos, pues tendrán un papel fundamental más tarde en la aventura.

Uno tras otro, van llegando autocares repletos de chavalería. Una maestra grandota de pelo rizado intenta dirigir una maltrecha fila de pequeñines de cuatro o cinco años, algunos familiares acompañantes van “re-dirigiendo” a los chavales que se distraen haciendo caso omiso del intento de fila que deben seguir. Varios grupos de primaria llegan corriendo cual estampida se tratara, mientras sus profes se desgañitan intentando controlar semejante ganado. De forma más desperdigada van apareciendo chicos y chicas de secundaria: la mitad no levanta los ojos de sus móviles y la otra mitad llevan auriculares... en fin, que ninguno se entera de nada. Entre semejante diversidad llama la atención una perfecta formación en fila de a dos compuesta por chicos y chicas casi idénticos entre sí. Siguen a un profesor que se dirige directo hacia las taquillas. Son todos rubios de ojos claros y visten uniforme de colegial, no apartan la vista del compañero que llevan delante y jamás de los jamases pierden el paso. Los PJ pueden suponer que tienen toda la pinta de ser extranjeros. Un éxito en una **tirada de INTELIGENCIA a dificultad 8** permitirá deducir, tras escuchar alguna palabra por parte del profesor, que son alemanes. Este es un hombre alto y fornido, que en cierto momento pasa muy cerca del lugar en el que se encuentran nuestros protagonistas, seguido, por supuesto, por sus alumnos, que parecen un séquito cuasi militar. Una **tirada de PERCEPCIÓN a dificultad variable** dará la siguiente información:

- Con un resultado de **8** se darán cuenta de que el profesor lleva peluca.
- Con un resultado de **10** se percatarán de que uno de los alumnos lleva sus zapatos intercambiados (el derecho en el pie izquierdo y el izquierdo en el pie derecho).



NOTA PARA EL DJ: Esta tirada intenta desviar la atención de los PJ y dar pistas falsas sobre lo que realmente va a ocurrir en la aventura. Tal y como se ha indicado en la sinopsis, los verdaderos “malotes” son los chavales de infantil, o mejor dicho, los *insectoides* disfrazados de chicos y chicas de cuatro o cinco años, junto a su maestra (la bruja Tulisa) y sus acompañantes (los secuaces de la hechicera). Es importante que el DJ deje muy clara la presencia de todos los grupos descritos con anterioridad, e incluso los haga aparecer de vez en cuando cruzándose con los PJ en el interior del Parque de las Ciencias. Sin embargo, es muy posible que la atención de nuestros protagonistas se centre en el grupo de alemanes, si bien al fin y al cabo no son más que eso: un grupo de escolares alemanes.

Pasados unos minutos, Mati y Rogelio regresan con todas las entradas y las reparten entre el grupo. Instan a los jóvenes a que se den prisa, puesto que en breves instantes va a dar comienzo la visita guiada a la exposición “*Momias. Testigos del pasado*”.

LA EXPOSICIÓN DE LAS MOMIAS

Tomás es el guía que se dispone a acompañar a los PJ en su visita a la exposición de las momias, ubicada en el edificio Macroscopio, que es el más grande de todo el Parque. Es un hombre de unos treinta años, de tez morena, perilla y pelo largo recogido en una trenza. Se muestra muy simpático y cercano con los visitantes. Mira su reloj mientras observa de reojo a las personas que se van acercando a su posición, justo en la entrada a la sala. Parece que estuviera cruzando los dedos para que la marabunta de críos de primaria que está accediendo al Parque pasasen de largo. Y parece que de momento está de suerte: los grupos escolares aún se están organizando; así que serán los PJ y sus compañeros, junto a unos cuantos visitantes, los que realicen la primera visita a la exposición.

Tomás va dando rápidas explicaciones mientras avanzan por la exposición. El recorrido dura una hora y Tomás sabe que es imposible detenerse en cada momia, amuleto, sarcófago... Un nuevo grupo se empieza a apelotonar en la entrada, lo que significa que la siguiente visita debe dar comienzo en menos de quince minutos. ¡Hay que ver lo rápido que pasa el tiempo entre las momias!

Durante la visita, una **tirada de PERCEPCIÓN** permite notar algo realmente extraño: en la zona de las momias guanches hay una vitrina que contiene diversos objetos. El PJ que haya sacado **el resultado más alto** ve con total claridad cómo uno de los bastones de madera finamente tallada se desplaza unos centímetros sin que nadie lo toque. Cabe esperar que lo comente con los compañeros o incluso con el guía. En tal caso, Tomás acaba acercándose y le resta importancia al asunto: “Quizás alguien haya tocado la vitrina provocando el movimiento del bastón”. Además, aprovecha para aportar algo de información sobre el objeto en cuestión:

“Se trata de un bastón o vara de mando que perteneció al mencey Tinerfe el Grande, último rey de los aborígenes guanches que habitaron en Tenerife hasta la conquista castellana en 1496. Las leyendas cuentan que este bastón poseía poderes mágicos y que era capaz de devolver la vida a aquellos que perecían. Se encontró junto a la momia del propio Tinerfe... mirad, esta que está aquí...”

Tomás bromea sobre las más que dudosas propiedades de la vara. A continuación, y volviendo a mirar su reloj, apremia a los jóvenes para ir acabando la visita.

Características de la sala:

- Muy amplia (1600m²)
- 50 momias procedentes de diferentes partes del mundo (andinas, europeas, egipcias, guanches, indias y oceánicas).
- 240 piezas sobre momificación: sarcófagos, amuletos, esculturas, vasos funerarios, fetiches, ajuares, textiles, libros, etc.
- Pantallas y módulos interactivos.
- Pequeños documentos audiovisuales.



A la salida se cruzan con el grupo de alemanes, que parece continuar en la misma formación. A escasos metros un “rebaño” de chicos y chicas de infantil intentan ser controlados por su maestra y los familiares acompañantes. Un éxito en una nueva **tirada de PERCEPCIÓN a dificultad 8** hace que algo llame la atención de los PJ: aunque no es extraño que los pequeños se muestren especialmente nerviosos en un lugar como este, sus movimientos parecen “robotizados”. En esa especie de “corral” formado por los adultos acompañantes, los niños se chocan unos contra otros cambiando de dirección tras el golpe. La operación se repite cuando vuelven a impactar con otro alumno. Un comportamiento cuanto menos curioso.

EL LABORATORIO

Tras la visita a la exposición de las momias, el grupo asiste a la presentación de **“Instinto animal: comportamientos extraordinarios”**, conferencia en la que importantes científicos de la Universidad de Cincinnati muestran los increíbles resultados de sus investigaciones. El laboratorio en el que se va a desarrollar la experiencia no es muy grande. A lo sumo caben unas treinta personas bien apretadas: justo el número de alumnos que forman el grupo de los PJ.

Un científico y una científica con batas blancas les dan la bienvenida en un accidentado español con fuerte acento yanqui. Se presentan como Sara y Steven. Comienzan su discurso de pie y tras una mesa de laboratorio. A sus espaldas hay varias jaulas que contienen distintos animales: un tucán, un mono tití, un camaleón, un par de ratas blancas y un ratón de laboratorio. Explican que en un principio sus investigaciones se centraron en el estudio del instinto animal. Sin embargo, las experiencias llevadas a cabo tornaron el estudio hacia derroteros totalmente distintos. Se dieron cuenta de que ciertos compuestos químicos eran capaces de variar de forma radical el comportamiento y sobre todo las capacidades de ciertos animales.

Mientras Steven dice: *“toto esto es mejo que lo pean con su poprios ojo”*, Sara abre un maletín de metal usando una clave numérica que hay en su cerradura. Un éxito en una **tirada de PERCEPCIÓN a dificultad 9** permitirá a los PJ ver dicha clave (1-4-3-1-8-7-9). Se trata de la fecha de nacimiento de Albert Einstein (**tirada de INTELIGENCIA a dificultad 10**). De su interior extrae un tubo de ensayo que contiene un líquido azulado. En la parte exterior del tubo hay una pequeña etiqueta en la que pone **“Strength cocktail”²** (**tirada de PERCEPCIÓN a dificultad 8** para conseguir leerlo desde la posición de los PJ). Sara extrae parte del contenido con un cuentagotas. Mientras, Steven coloca sobre la mesa una pequeña jaula que contiene un ratón de laboratorio. Ante los atentos ojos de los asistentes, Sara introduce el cuentagotas entre los barrotes de la jaula. El ratón se acerca y bebe un par de gotas de su contenido. Acto seguido da un respingo y varios saltitos a un lado y otro, sus ojos se abren exageradamente e incluso parece esgrimir una sonrisa final acompañada por una casi inaudible flatulencia que desprende un olor bastante desagradable. A continuación se yergue sobre sus patas traseras y toma con las delanteras dos barrotes contiguos de la jaula. Sin el menor esfuerzo los separa abriendo un hueco por el que sale fuera. En este momento Steven coloca un tierno gatito que de inmediato se acerca curioso al roedor. Como quien no quiere la cosa, este agarra al minino y lo zarandea de un lado a otro golpeándolo repetidas veces contra la superficie de la mesa. El gato huye despavorido mientras el ratón levanta una enorme sandía que Steven acaba de colocar junto a él. Intenta llevársela a su jaula e introducirla por el pequeño hueco que había abierto entre los barrotes. Se ve que la inteligencia no es precisamente lo que ha desarrollado. Sara vuelve a acercarle el cuentagotas que ahora contiene otra disolución, en este caso celeste. Parece tener muy buen sabor ya que el ratón no duda en sorber. Seguidamente pierde toda su fuerza volviendo a ser el mismo roedor que era en un principio. Steven agarra rápidamente la sandía para que no lo aplaste y Sara toma el ratón en sus manos mientras los asistentes estallan en un gran aplauso.

A continuación la científica extrae un nuevo tubo de ensayo del maletín. En esta ocasión el líquido que contiene es verde y la etiqueta tiene un rótulo en el que pone **“Intelligence cocktail”³** (**tirada de PERCEPCIÓN a dificultad 8** para conseguir leerlo desde la posición de los PJ). Steven coloca sobre la mesa al mono tití. El primate muestra claros síntomas de nerviosismo y observa a todos los asistentes sin dejar de moverse de aquí para allá. Sara le acerca el cuentagotas con el líquido verde y el monito no duda en beber de su contenido. ¡Respingo, saltitos, ojos abiertos de par en par, sonrisita final y flatulencia! Y justo en ese momento, ante la sorpresa de los asistentes, el mono dice en perfecto castellano y voz varonil:

² Cóctel de Fuerza.

³ Cóctel de Inteligencia.

“Buenos días damas y caballeros. Es para mí un auténtico honor poder compartir con ustedes estos minutos. Y díganme... ¿qué opinan sobre las posibles consecuencias económicas del Brexit?”.

Los asistentes se miran unos a otros incrédulos ante lo que están viendo y oyendo. Comienzan a oírse unos tímidos aplausos que terminan convirtiéndose en una auténtica ovación.

Finalmente se abre un turno de preguntas dirigidas al científico, a la científica o al mono. Si a ningún PJ se le ocurre, otro alumno pregunta si estos experimentos se han usado ya con humanos, a lo que Sara contesta que se están llevando a cabo las primeras pruebas con personas y que los resultados son muy prometedores. Si alguien pregunta sobre la duración de los efectos, Steven explica que estos son continuos a lo largo del tiempo, es decir: no desaparecen a no ser que se use el llamado **“Cóctel celeste de reinicio”**. Acto seguido lo muestra y se lo da al mono tití que se despide cortésmente de los asistentes mientras ingiere el producto. En ese momento finaliza la presentación.

EL INCIDENTE

Mientras el grupo sale del laboratorio un crío de unos cinco años corretea por las inmediaciones. Parece haberse perdido. El niño, con una sonrisa permanente en su rostro, se dirige hacia uno de los PJ con la intención, aparentemente, de abrazarse a él. Durante los escasos segundos que dure el “abrazo”, el PJ se da cuenta de varios detalles:

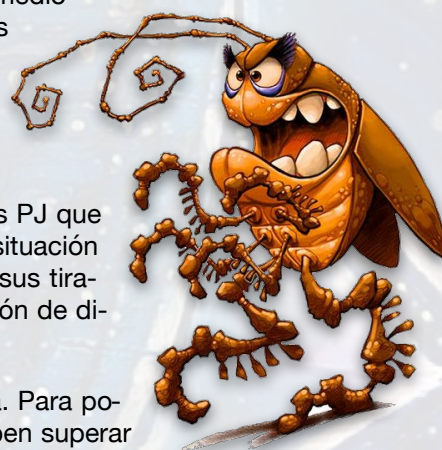
- El olor que emite el crío es bastante desagradable (una mezcla entre látex y alcantarilla).
- No para de balbucear sonidos ininteligibles y lo más extraño es que no parece mover sus labios cuando los emite.
- Su rostro, que el PJ puede apreciar ahora a una distancia muy cercana, no varía la expresión facial. Su sonrisa continua y artificial es bastante inquietante.
- Cuando el PJ forcejee con él para librarse del abrazo, alcanzará a tocar sin pretenderlo una extraña cremallera que el crío tiene en su nuca. Si el PJ no decide tirar de ella, lo hace de improviso “el Flequi”, a la vez que grita extrañado: “¿Pero esto qué es?!”

Como si de un siniestro traje de buzo se tratara, el cuerpo del pequeño (con cabeza y ropa incluida) cae al suelo dejando al descubierto a un asqueroso insecto que parece una cucaracha gigante de un metro de altura. El horripilante ser abre sus alas y se mantiene suspendido a un par de metros del suelo emitiendo un desagradable zumbido mientras observa amenazante a todos los presentes. De su boca sale disparado un esputo blanquecino que se abre en el aire en forma de red e impacta directamente en el cuerpo del pobre “Flequi”, que queda atrapado e inmovilizado en el suelo. A continuación la cucaracha se acerca al chico para continuar lanzándole esputos inmovilizantes. Los PJ observan cómo varios “críos de educación infantil” corren hacia el lugar de los hechos. Algunos ya llevan las cremalleras medio bajadas mostrando su verdadero aspecto *insectoide*. Se desata el caos y los visitantes comienzan a correr de un lado para otro buscando una salida al tiempo que las cucarachas gigantes comienzan a arrojar sus escupitajos inmovilizadores, lo que hace que buena parte de los asistentes queden atrapados entre los pegajosos hilos.

Esta escena bien merece una **tirada de VOLUNTAD a dificultad 7**. Aquellos PJ que no la superen sienten cómo el pánico se adueña de sí mismos, y es que la situación no es para menos. A nivel mecánico sufren una penalización de -1 a todas sus tiradas durante el resto de la sesión o hasta que el DJ estime que la desaparición de dicho estado tiene sentido.

Los PJ pueden intentar esconderse o buscar una salida para huir de la zona. Para poder hacer una de estas dos cosas sin ser alcanzados por ningún esputo deben superar una **tirada de REFLEJOS a dificultad 8**. En caso contrario quedan atrapados.

Los esputos forman una red blanquecina extremadamente pegajosa, algo de lo que se percatan aquellos PJ que toquen la repugnante sustancia en algún momento o reciban el impacto de uno de los esputos. Liberarse uno mismo de un “esputo inmovilizante” requiere un éxito en una **tirada de FUERZA a dificultad 9**. Si se recibe **ayuda** de algún PJ la **dificultad se reduce hasta 7**. Proporcionar ayuda es posible superando una **tirada de REFLEJOS o de FUERZA a dificultad 10**.



A partir de este momento los PJ ven cómo las cucarachas se llevan a las personas que han quedado inmovilizadas por la sustancia blanquecina. Si los jóvenes deciden seguir las observan que las hacen rodar hasta introducirlas en la sala de la exposición de las momias.

Tras lo acontecido es muy posible que los PJ quieran dirigirse a la salida para escapar. Si es así el DJ describe cómo la entrada al Parque de las Ciencias está siendo completamente cubierta por esa extraña red producto de los escupitajos de los insectos. Prácticamente ya está sellada, al igual que el resto de salidas al exterior. Varios *insectoides* mantienen la guardia para que nadie intente salir o entrar. Un éxito en una **tirada de PERCEPCIÓN a dificultad 8** permite vislumbrar varios coches de policía en el exterior, frente a la entrada principal del recinto. Sin embargo, no parece que se dispongan a entrar.



¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO?

Hace algún tiempo, la malvada bruja nigromante Tulisa tuvo conocimiento de que el valioso Bastón del mencey Tinerfe el Grande iba a ser exhibido en la exposición de las momias del Parque de las Ciencias de Granada. Conocedora de sus poderes mágicos capaces de devolver la vida a los muertos y permitiendo ejercer mando sobre ellos, la perversa hechicera se ha presentado en el parque junto a un puñado de secuaces y una treintena de seres *insectoides* fruto de sus oscuros experimentos. Caracterizados como un inocente grupo de alumnos de educación infantil que, junto a su maestra y algunos familiares, visitan las instalaciones del Parque de las Ciencias, han logrado acceder a la sala donde se expone el Bastón del mencey con el objetivo de hacerse con él. O al menos ese era su plan.



Sin embargo, Tomás, el simpático guía que se ocupa de la sala donde se encuentra la exposición de las momias, ha logrado hacerse con el Bastón tras percatarse de las intenciones de Tulisa y los suyos. Durante la visita del falso grupo de educación infantil, Tomás ha sido retenido por los secuaces (disfrazados de familiares) mientras la malvada hechicera se ha hecho con el Bastón. Pronunciando unas palabras en un extraño idioma, ha desatado sus poderes sobre una de las momias, justo la del rey Tinerfe, que acaba de comenzar a moverse ante los atónitos ojos del guía. Pero el joven ha conseguido reaccionar y arrebatar el objeto mágico de las manos de la propia Tulisa. Aunque le han herido gravemente, ha conseguido escapar con el bastón.

Al no lograr encontrar a Tomás, Tulisa ha decidido sellar las entradas y salidas del parque y tomar como rehenes a todos los visitantes. Esto impide que la policía entre en las instalaciones, al menos por el momento. Mientras, Tulisa y los suyos se dedican a buscar al guía que les ha chafado el plan.

Una vez que la bruja obtenga el preciado bastón, no dudará en poner a prueba sus poderes haciendo que todas las momias de la exposición regresen a la vida, sembrando el caos y el terror en el Parque de las Ciencias. Momento que aprovechará para escapar de allí y continuar con sus maléficos planes.

EL ENCUENTRO CON TOMÁS

El DJ puede permitir que los PJ se muevan libremente por las instalaciones del Parque intentando encontrar una salida o un lugar en el que esconderse. Para ello se deben solicitar las **tiradas de REFLEJOS o PERCEPCIÓN (a dificultad variable)** que el DJ estime oportunas tanto para no ser vistos como para percatarse de la posible presencia de secuaces o *insectoides*.

Durante este tiempo, si se acercan a la entrada de la sala de la exposición de las momias, pueden escuchar o incluso ver a la maestra de educación infantil (la bruja Tulisa) manteniendo una conversación vía telefónica con la policía.

“Ya le digo que tenemos muchos rehenes y no permitiremos que salgan de aquí hasta que no consiga lo que busco. (...) Les sugiero que no hagan ninguna tontería si quieren que todos continúen sanos y salvos. (...) ¿Que qué es lo que quiero? ¡De momento que me dejen en paz y no me hagan perder más el tiempo! ¡Debo encontrar algo muy importante y ustedes no hacen más que molestar! ¡Adiós!”

Durante la conversación telefónica, Tulisa se enerva cada vez más. Si los PJ están observando la escena notan cómo el rostro inexpresivo de la maestra de infantil no se corresponde con el cariz que va tomando la conversación. En un momento dado Tulisa se desprende por fin del caperuzo que la mantiene caracterizada dejando ver su verdadero rostro demacrado y longevo.

El DJ debe encontrar el momento adecuado para que los PJ se encuentren con Tomás, que está herido. Quizás en un pasillo oscuro, en una pequeña habitación de almacenaje donde se hubiera escondido, en una de las salas tras una vitrina... El guía los llama; se encuentra lastimado y a punto de perder el conocimiento.

“Tomad, esto es lo buscan (les entrega el bastón). No dejéis que caiga en sus manos. Este objeto posee un gran poder. Si se hacen con él... todo estará perdido. ¡Las leyendas son ciertas...! (tose) Lo he visto con mis propios ojos”.

Tras estas palabras Tomás cae inconsciente. Sufre un golpe en la cabeza y una herida muy fea en su pierna izquierda.

A partir de este momento los PJ tienen el Bastón del mencey en su poder. Sin pretenderlo se han convertido en sus guardianes. ¿Qué harán a partir de ahora?

POSIBLES CAMINOS

Recopilamos a modo de resumen los elementos más importantes de la primera parte de la aventura:

Escenario: Parque de las Ciencias de Granada, edificio Macroscopio.

Conflicto: Un grupo de malvados quiere hacerse con un valiosísimo objeto mágico que en este momento se encuentra en manos de los PJ. Para conseguir su objetivo han secuestrados a todos los visitantes del Parque y han sellado todas las salidas.

Objetivos de los PJ:

- Salir con vida del Parque de las Ciencias.
- Rescatar a sus compañeros y a los visitantes.
- Conseguir que el bastón del mencey no caiga en las manos de la Bruja Tulisa.

Objetos o elementos a tener en cuenta:

- **Bastón del mencey:** Vara de mando que perteneció al mencey Tinerfe el Grande. Posee el poder de devolver la vida a los muertos y someterlos a la voluntad del poseedor del bastón. Para ello hay que conocer las palabras que activan los poderes mágicos del objeto.
- **Maletín** que contiene varios cócteles capaces de otorgar capacidades especiales a los sujetos que los ingieran.

Enemigos:

- Bruja nigromante Tulisa.
- Tres secuaces.
- Treinta insectoides.
- Una momia (de momento).

Partiendo del planteamiento desarrollado en la primera parte de la aventura, los PJ pueden tomar diversas decisiones. Abarcarlas todas es imposible, pero sí podemos tener presentes las más probables:

- **Uso del móvil.** Dado que la aventura se desarrolla en la actualidad damos por hecho que cada PJ lleva su propio móvil. Se sugiere que cada joven realice una **tirada de 1d6** que determine el nivel de la batería que le queda a cada uno de los móviles.

Resultado d6	1	2	3	4	5	6
Nivel de batería	0 %	20 %	30 %	40 %	50 %	60 %

Lo más seguro es que intenten contactar con la policía. Si lo deciden justo al comienzo de los primeros acontecimientos podrían ser los propios PJ los que den la voz de alarma a las autoridades sobre lo que está pasando. Si llaman más tarde el agente que los atiende les responde: *“Ciudadano, la situación está controlada, escóndanse y esperen”*. Otro posible uso del móvil podría ser la búsqueda de información en internet. En ese caso el DJ solicitará una **tirada de INTELLECTO a dificultad variable** según la información que quieran conseguir. Por otro lado la posesión de un móvil es un arma de doble filo: si los PJ no son cuidadosos y **no declaran** que desean quitar el sonido al aparato, puede que una inocente llamada familiar suene cuando menos lo esperen.

- **Uso del bastón del mencey.** Los PJ tienen en su poder el bastón mágico que perteneció al mismísimo Tinerfe el Grande. Se trata de una vara de unos setenta centímetros de longitud de fina madera tallada. Sus poderes ya fueron explicados por Tomás durante la visita a la sala de exposiciones. Los PJ también podrían haber obtenido algo más de información en la breve conversación que mantuvieron con el guía cuando este les entregó la custodia del Bastón. En cualquier caso, para que la reliquia funcione deben pronunciarse las palabras adecuadas. Un éxito en una **tirada de PERCEPCIÓN a dificultad 8** desvela la presencia de unos extraños símbolos tallados a lo largo de la vara. Otra **tirada subsiguiente de INTELLECTO a dificultad 9** hace que al PJ se le ocurra que dichos símbolos podrían ser precisamente las palabras que se deben pronunciar para que el bastón ejerza su poder. Esta tirada no es necesaria si el jugador tiene esta idea por sí mismo.

Sin embargo, estos símbolos son indescifrables a no ser que los PJ investiguen sobre ellos. Si lo hacen usando Internet con sus móviles deberán superar una **tirada de INTELLECTO a dificultad 12**. Si deciden investigar en la biblioteca del Parque **la dificultad desciende a 10**. Se trata de una antigua lengua guanche. Si finalmente consiguen descifrarlos obtienen las palabras que deben pronunciarse:



በእነዚህ ቃላቶች እና በታሪክበርር ትዕዛዝ ትዕዛዝ እርዳታ ከሞት ተነስቼ ወደ ሕይወት ተመለስኩ

be'inezihí k'alatochi ina beta'iniberiri tí'izazi tí'izazi iridata kemoti tenesichē wede hiyi-weti temelesiku.

Con estas palabras y con la ayuda de la vara de mando de Tinerfe el Grande yo te ordeno que te levantes y regreses a la vida. A partir de este momento obedecerás mis órdenes y realizarás todo aquello que te pida.

Y ahora bien, ¿qué interés podrían tener los PJ en querer usar el bastón del mencey? En el Parque de las Ciencias de Granada existe una exposición llamada **"Animales de museo: el arte de la taxidermia"** compuesta por decenas de animales naturalizados procedentes de todos los rincones del planeta: rinocerontes, osos, leones, guepardos, tigres, jirafas, cabras montesas... A partir de aquí, rienda suelta a la imaginación.



- **Uso de los cócteles del maletín del laboratorio.** Recordemos que en la sala del laboratorio los PJ vieron con sus propios ojos las propiedades de los compuestos que los científicos Sara y Steven suministraron a distintos animales. Dichos cócteles se encontraban en el interior de un maletín metálico que se abría con una clave numérica. Si alguno de los PJ estuvo especialmente atento en aquella escena (es decir, obtuvo un éxito en la tirada de PERCEPCIÓN) pudo ver que la clave era **1-4-3-1-8-7-9** (fecha de nacimiento de Albert Einstein. Si este dato no se obtuvo anteriormente, el DJ puede permitir tirar a aquellos PJ que no lo hicieron por no sacar la tirada de PERCEPCIÓN: se trata de una **tirada de INTE- LIGENCIA a dificultad 10**). Gracias al caos que se produjo, el maletín continúa en la sala del laboratorio, a la cual se puede acceder sin problema. El maletín alberga los siguientes cócteles⁴, todos ellos dentro de frascos de cristal de treinta mililitros y cada uno de un color distinto:

- **2 cócteles de Fuerza (azul), *Strength cocktail*.** Compuesto de un color azulado obtenido a partir de ADN de anaconda, escarabajo rinoceronte y oso grizzly.

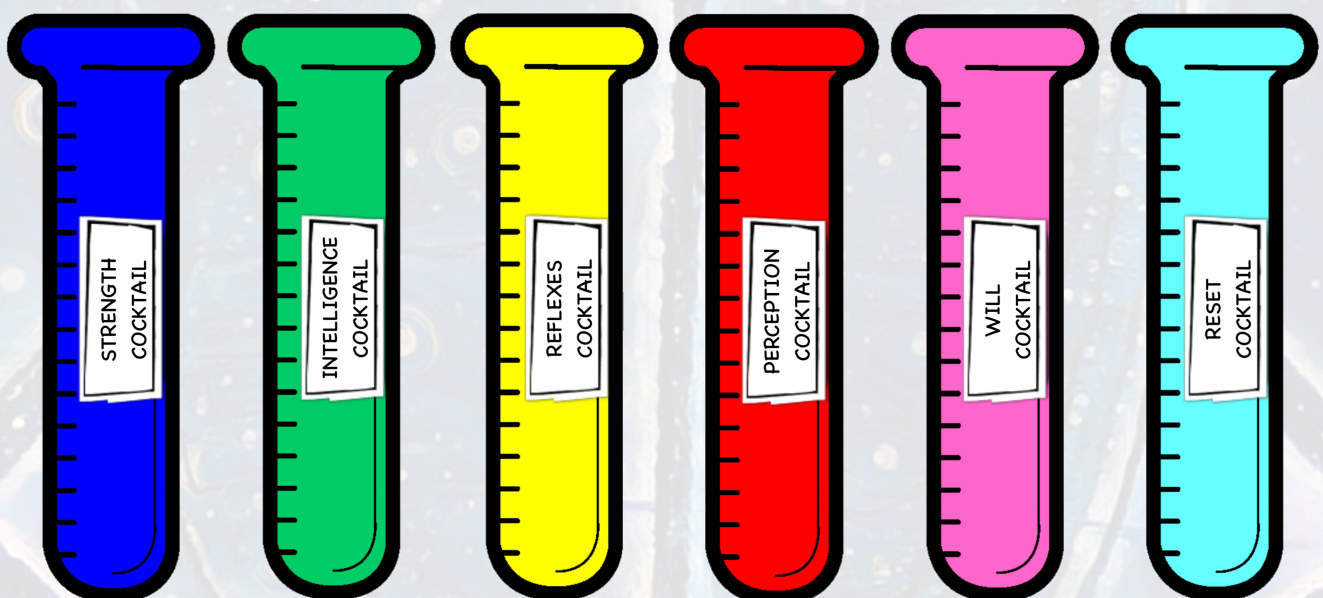
- **2 cócteles de Inteligencia (verde), *Intelligence cocktail*.** Compuesto verdoso obtenido a partir del ADN de Stephen Hawking, Kim Ung-Yong y Garry Kasparov.

- **2 cócteles de Reflejos (amarillo), *Reflexes cocktail*.** Compuesto amarillento obtenido a partir de ADN de ardilla californiana, mono araña y guepardo.

- **2 cócteles de Percepción (rojo), *Perception cocktail*.** Compuesto de un color rojizo obtenido a partir de ADN de águila real, búho pigmeo y murciélago de nariz de cerdo.

- **2 cócteles de Voluntad (rosa), *Will cocktail*.** Compuesto rosáceo obtenido a partir de ADN alienígena (datos clasificados). Otorga **poderes psiónicos**, es decir, permite mover objetos con la mente, leer el pensamiento de otros, y todo aquello que se les ocurra a los PJ, siempre y cuando tenga el visto bueno del DJ. Este asignará una dificultad acorde a la acción que quieran desarrollar.

- **2 cócteles de reinicio (celeste), *Reset cocktail*.** Este compuesto elimina por completo los efectos de los cócteles anteriores. Sin la ingesta de este “antídoto” los superpoderes serán permanentes. Los PJ deben ingerir un frasco completo. El problema es que solo quedan dos...



⁴ Nótese que las etiquetas de cada uno de los frascos están escritas en inglés, ya que los científicos son estadounidenses. Si los jugadores conocen el significado de las etiquetas, o bien los PJ deciden usar el traductor de sus móviles, no será necesaria ninguna tirada en este sentido. Si no fuese así, el DJ podría solicitar una tirada de INTELIGENCIA a dificultad 8 que determine si los PJ conocen o no su significado.

Funcionamiento de los cócteles: para que el compuesto tenga efecto en un ser humano deben obviar el cuentagotas que hay en cada tapón de los frascos e ingerir el contenido completo. Si tan solo toman algunas gotas no notan ningún efecto. Pero si ingieren la totalidad del compuesto de inmediato sienten como si una lluvia de fuegos artificiales estallara en sus cabezas: sus ojos se abren de par en par, no pueden evitar dar varios respingos y saltitos a ambos lados, y por último notan un leve retortijón que se alivia en seguida con una sonora flatulencia acompañada de un olor bastante desagradable. Se sienten distintos, y esa sensación es bastante placentera: de ahí la sonrisa que cada uno de ellos exhibe al final del proceso. De esta forma, cada PJ habrá obtenido un poder especial que puede poner en funcionamiento desde ese mismo momento. A nivel mecánico cada cóctel supone **duplicar** lo obtenido en tiradas relacionadas con dicho atributo.

Para que la aventura siga teniendo “chicha” y no se convierta en un paseo en el que los superhéroes arrasan con los malvados, se sugiere que el grupo de la Bruja Tulisa también tenga acceso a los cócteles y pueda desarrollar superpoderes. De esta forma conseguimos mantener un equilibrio en los enfrentamientos. Asimismo el DJ es libre de incrementar la dificultad de las tiradas cuando lo considere oportuno, adaptándolas a las nuevas capacidades de los PJ.

A continuación se sugieren algunas **escenas** que podrían desarrollarse en el transcurso de la segunda parte de la aventura.

- **Encuentro con cucarachas o secuaces.** Tal y como se ha indicado anteriormente, el DJ puede poner en aprietos a los PJ cuando estos se desplacen por los pasillos y salas del Parque. Quizás un par de *insectoides* o secuaces estén pululando por la zona y se percaten de la presencia de los jóvenes. O tal vez el móvil de uno de los PJ suene en el momento más comprometido.
- **Encuentro con los estudiantes alemanes.** Tan solo un par de estudiantes alemanes han conseguido escapar del malicioso grupo de Tulisa. Se encuentran escondidos en una de las salas y están realmente atemorizados. No dominan el español aunque son capaces de comunicarse en inglés o, por supuesto, alemán. Se trata de una chica llamada **Astrid** y un chico llamado **Günther**. Al principio desconfían de los PJ pero si estos se ganan su confianza pueden convertirse en unos buenos aliados. Si el DJ lo cree necesario puede solicitar a los PJ una **tirada de VOLUNTAD a dificultad 8** para convencer a los estudiantes alemanes de que les acompañen.
- **Mensaje de Tulisa por megafonía.** Este es un recurso que puede usar el DJ si los PJ no se deciden a actuar. Tulisa manda un mensaje por la megafonía del Parque en el que da un ultimátum a nuestros protagonistas. ¿Cómo sabe Tulisa que los PJ corretean a sus anchas por el edificio? Podría ser que sus secuaces hubieran encontrado a Tomás. Este jamás delataría a los PJ, pero la malvada bruja, tras no encontrar el bastón, podría haber supuesto que hay alguien más ayudando al guía. También puede ser que o bien el “Flequí” o el “Pinzón”, en un momento de debilidad y terror, hayan comunicado a Tulisa que hay un grupo de compañeros que aún no han sido capturados. He aquí el mensaje:

“Este mensaje va dirigido a aquellos entrometidos que han osado inmiscuirse en mis planes. Tenéis algo que me pertenece. Os lo pondré muy fácil: traed el bastón a la sala de la exposición de las momias y permitiré que todos los visitantes salgan del Parque sanos y salvos. Si os negáis a cooperar me veré obligada a tomar decisiones drásticas. Tengo a mis órdenes a una momia que no ha comido nada en siglos... si en diez minutos no tengo el bastón en mi poder la dejaré a solas con uno de vuestros compañeros. Será un bonito pasatiempo mientras os decidís (risa maligna)”.

POSIBLES FINALES

A continuación se contemplan algunas de las resoluciones que podrían darse en la recta final de la aventura. Téngase en cuenta que el DJ es libre de adaptar como considere oportuno todos los finales que se sugieren a continuación; o incluso crear nuevos finales que se adapten a los derroteros que haya podido tomar la aventura.

FINAL 1: Deciden salvar a los visitantes secuestrados en un enfrentamiento final contra Tulisa y los suyos.

Este es uno de los finales más probables: un final épico y heroico. En este caso cada PJ debe enfrentarse a dos cucarachas antes del combate final contra Tulisa y sus tres secuaces. El bastón del *mencey* juega un papel fundamental en este final:

- A los PJ se les puede ocurrir usarlo en su propio beneficio reviviendo a todas las momias o a los animales de la exposición de taxidermia. De esta forma contarían con unos buenos aliados. Esto evitaría el enfrentamiento con las cucarachas, ya que las momias o los animales se ocuparían de ellas. Si este es el caso, Tulisa intenta hacerse con el bastón del *mencey* en un desesperado ataque final. Ataca junto a sus secuaces al PJ que lo posea. Si consigue hacerse con él, de inmediato comienza a dominar a los nuevos aliados de los jóvenes haciendo que estos cambien de bando y les ataquen, para intentar huir a continuación. Si los PJ no lo evitan, escapa por la azotea del Parque junto a sus secuaces y las cucarachas voladoras.
- A los PJ no se les ocurre usarlo en su propio beneficio. En este caso Tulisa hará todo lo posible por obtenerlo igualmente. En cuanto se haga con él comienza a revivir a todas las momias para desatar el caos en la sala. De seguido aprovecha la situación para escapar por la azotea del Parque junto a sus secuaces y las cucarachas voladoras. Aunque esto es algo que los jóvenes siempre pueden intentar evitar.

FINAL 2: Deciden buscar una salida y dejar que sean las autoridades quienes se ocupen de los criminales.

Se trata de un final donde los PJ deciden escapar del Parque, quizás portando el objeto mágico para evitar que caiga en las manos de Tulisa y los suyos. A partir de ahí pretenden dejar a las autoridades la resolución final del conflicto. Sin embargo, no todo es tan fácil. Salir del Parque de las Ciencias es una empresa complicada, sobre todo teniendo en cuenta que las salidas han sido selladas con las redes procedentes de los esputos de las cucarachas. Además, varios *insectoides* custodian estas zonas. Por lo tanto, si quieren tener la oportunidad de salir, cada PJ debe enfrentarse a dos cucarachas. Luego deben superar una **tirada de FUERZA a dificultad 18** para romper la malla que cubre la salida. Esto es imposible a no ser que al menos uno de los PJ haya ingerido el Cóctel de Fuerza.

FINAL 3: Entregan el bastón a Tulisa esperando que esta libere a los visitantes.

Recordemos que en el ultimátum que Tulisa da a los PJ por megafonía proponía un posible acuerdo: si le entregaban el bastón del *mencey* ella liberaría a los visitantes. Los PJ pueden sentirse tentados ante esta posibilidad. Conseguirían liberar a sus compañeros y demás visitantes a cambio de entregar un objeto supuestamente mágico. Se evitaría la más que probable violencia y conseguirían que todos acabasen sanos y salvos. Al fin y al cabo solo son jóvenes estudiantes, no héroes... ¿o sí?

Pues bien, si los inocentes jóvenes piensan que Tulisa va a ser comprensiva están muy equivocados. En cuanto tenga el bastón en su poder comienza a devolver la vida a todas las momias con intención de sembrar el caos en el Parque, cosa que aprovecha para escapar dirigiéndose a la azotea con sus secuaces y las cucarachas voladoras. Los PJ deben enfrentarse al menos a dos momias cada uno antes de que la policía haga acto de presencia en el interior del edificio.

FINAL 4: Los PJ son capturados.

Esta es una situación que puede darse en cualquier momento de la aventura. En tal caso los PJ son recluidos junto al resto de visitantes en la sala de la exposición de las momias. Una vez allí deben urdir un nuevo plan que, al menos, les permita escapar con vida. Ahora bien, pueden darse dos situaciones bien distintas:

- **Los PJ no llevan el bastón consigo porque decidieron esconderlo.** En este caso Tulisa puede sospechar que los jóvenes saben dónde está. Es solo una sospecha, claro, no tiene la certeza de que esto sea así. Sin embargo, no duda en ponerlos a prueba. Toma a uno de los PJ al azar, lo inmoviliza y lo coloca frente a la única momia viviente que maneja. Ante esta situación límite ¿reaccionará alguno de los PJ desvelando el paradero del Bastón? ¿O permitirán que la momia ataque a su compañero?
- **Los PJ llevan el bastón consigo y Tulisa se hace finalmente con él.** La malvada bruja comienza de inmediato a revivir a todas las momias y escapa acto seguido por la azotea del Parque junto a sus secuaces y las cucarachas voladoras. Los jóvenes, junto al resto de visitantes, deben enfrentarse a las momias recién devueltas a la vida. Teniendo en cuenta que están atrapados por los esputos inmovilizantes de las cucarachas, los PJ tienen que superar una **tirada de FUERZA a dificultad 9** para liberarse de los hilos. Si se recibe **ayuda** de algún PJ **la dificultad se reduce a 7**. Proporcionar ayuda es posible superando **una tirada de REFLEJOS o de FUERZA a dificultad 10**. Una vez liberados, cada PJ debe enfrentarse a un par de momias antes de poder salir de la sala. A continuación, la policía hace acto de presencia en el interior del edificio.

En cualquiera de los finales sugeridos, y siempre que la cosa se ponga fea, el DJ puede recurrir a la entrada en escena de la policía.

ESCENA FINAL (OPCIONAL)

Si los PJ continúan teniendo en su poder el bastón mágico una vez que todo haya acabado, la momia de Tinerfe el Grande se acerca a ellos y les pide que le entreguen su vara de mando. Su talante no es ni mucho menos amenazante, todo lo contrario, incluso puede percibirse cierta resignación en su actitud. Si los PJ acceden y le entregan el bastón, la momia lo observa durante unos segundos y a continuación lo estrella con violencia contra el suelo, haciéndolo añicos en un fogonazo de luz mágica. En ese momento tanto ella como el resto de momias caen inertes al suelo sumiendo la escena en un intenso silencio.

Y AHORA... ¿QUÉ HARÁN CON LOS SUPERPODERES?

Suponiendo que los jóvenes ingiriesen los cócteles de superpoderes cabría preguntarles qué piensan hacer ahora que todo ha acabado. ¿Tomarán el cóctel blanco de reinicio y volverán a ser los estudiantes que eran antes de entrar en el Parque de las Ciencias? ¿O tal vez deseen guardar ese antídoto y seguir manteniendo sus superpoderes?

El mundo necesita superhéroes... quizás en esta aventura hayamos asistido al nacimiento de un grupo de ellos.

FIN DE LA AVENTURA

AYUDAS Y ANEXOS

PNJ

MATILDE REINOSA (MATI): Veterana bióloga y profesora de los PJ. La paciencia ya se le acabó antes de subir al autobús.

FUE	INT	PER	REF	VOL	VALOR DE DEFENSA	PUNTOS DE VIDA
2	8	3	2	7	7	2

ROGELIO PEINADO: Joven bioquímico y profesor de los PJ. Su apellido le viene como anillo al dedo, debe gastar bote y medio de gomina a la semana. Su comportamiento con los alumnos queda más bien en un patético intento de “profe guay”.

FUE	INT	PER	REF	VOL	VALOR DE DEFENSA	PUNTOS DE VIDA
4	7	4	3	4	7	4

TOMÁS: Guía de la exposición “*Momias. Testigos del pasado*”. Tiene unos treinta años, tez morena, perilla y pelo largo recogido en una trenza. Es muy simpático y cercano con los visitantes.

FUE	INT	PER	REF	VOL	VALOR DE DEFENSA	PUNTOS DE VIDA
4	4	4	5	3	8	4

TULISA: Hechicera y nigromante de muchos años. Pelo largo y gris. Ojos claros y hundidos, nariz aguileña y arrugas por todo su rostro.

FUE	INT	PER	REF	VOL	VALOR DE DEFENSA	PUNTOS DE VIDA
3	8	4	3	5	9	4

HECHIZOS (los lanza usando VOL):

- **Empujón mágico:** un viento huracanado golpea a la víctima lanzándola a más de diez metros de distancia (pierde 1 punto de vida).
- **Rayos oculares:** los ojos de la bruja lanzan sendos rayos azulados que golpean a la víctima produciéndole una descarga eléctrica (pierde 1 punto de vida).

SECUACES: Dos hombres y una mujer de mediana edad seguidores de Tulisa y sus malvadas artes. De apariencia muy normal, excepto por esa sonrisa siniestra. Suelen mirar fijamente a sus víctimas, una mirada penetrante que hiela la sangre.

FUE	INT	PER	REF	VOL	VALOR DE DEFENSA	PUNTOS DE VIDA
4	1	4	5	1	7	3

ARMAS:

- **Cerbatanas:** lanzan dardos tranquilizantes que aturden a las víctimas. Estas deberán realizar **inmediatamente** una tirada de **FUE a dificultad 8** para no quedar aturcidas. El fallo en esta tirada conllevará un turno sin poder actuar (aunque sí que podrán recibir daño).
- En **combates cuerpo a cuerpo** propinan puñetazos o patadas para atacar (en caso de impacto el PJ pierde 1 punto de vida).

INSECTOIDES: Treinta seres fruto de los oscuros experimentos de Tulisa. Tienen aspecto de enormes y apestosas cucarachas de no menos de un metro de altura. Obedecen ciegamente a su creadora y no tienen capacidad de raciocinio. Lanzan por sus bocas esputos inmovilizantes, una sustancia blanquecina que se abre en forma de red y que atrapa a las presas inmovilizándolas por completo. Y para colmo, también son capaces de volar.

FUE	INT	PER	REF	VOL	VALOR DE DEFENSA	PUNTOS DE VIDA
4	0	3	5	0	7	1

ATAQUES: Los ataques de los *insectoides* se basan en el lanzamiento de **esputos inmovilizantes**. Para ello no tienen que realizar ninguna tirada, se da por hecho que el esputo va dirigido al objetivo. Si el PJ no quiere ser impactado deberá superar una tirada de **REFLEJOS a dificultad 8**.

En caso de impacto el PJ quedará inmovilizado, en su próximo turno deberá superar una tirada de **FUERZA a dificultad 9**, si recibe **ayuda** de un compañero (dedicando este su turno a liberarlo) la dificultad se rebajará hasta **7** (no se rebajará más aunque ayuden más PJ ya que se entiende que más bien se molestarán entre ellos). Proporcionar ayuda es posible superando **una tirada de REFLEJOS o de FUERZA a dificultad 10**. **Si el combate acaba no es necesaria ninguna tirada** para deshacerse de la red inmovilizante, siempre y cuando los PJ declaren que van a dedicar unos minutos a liberar al compañero.

CAPACIDADES ESPECIALES: Son capaces de **volar**. Entre dos *insectoides* pueden transportar por los aires el cuerpo de un ser humano adulto.

MOMIAS: Humanos que fallecieron, fueron momificados y que, debido al poder del bastón del *mencey*, han regresado a la vida siendo controlados por el poseedor de la vara mágica.

FUE	INT	PER	REF	VOL	VALOR DE DEFENSA	PUNTOS DE VIDA
4	0	2	4	0	7	2

ATAQUES: **Mordiscos, arañazos...** (En caso de impacto el PJ pierde 1 punto de vida).

ESTUDIANTES ALEMANES (Astrid y Günther): Alumnos germanos de unos 12 años. Rubios, de ojos claros y con poco sentido del humor.

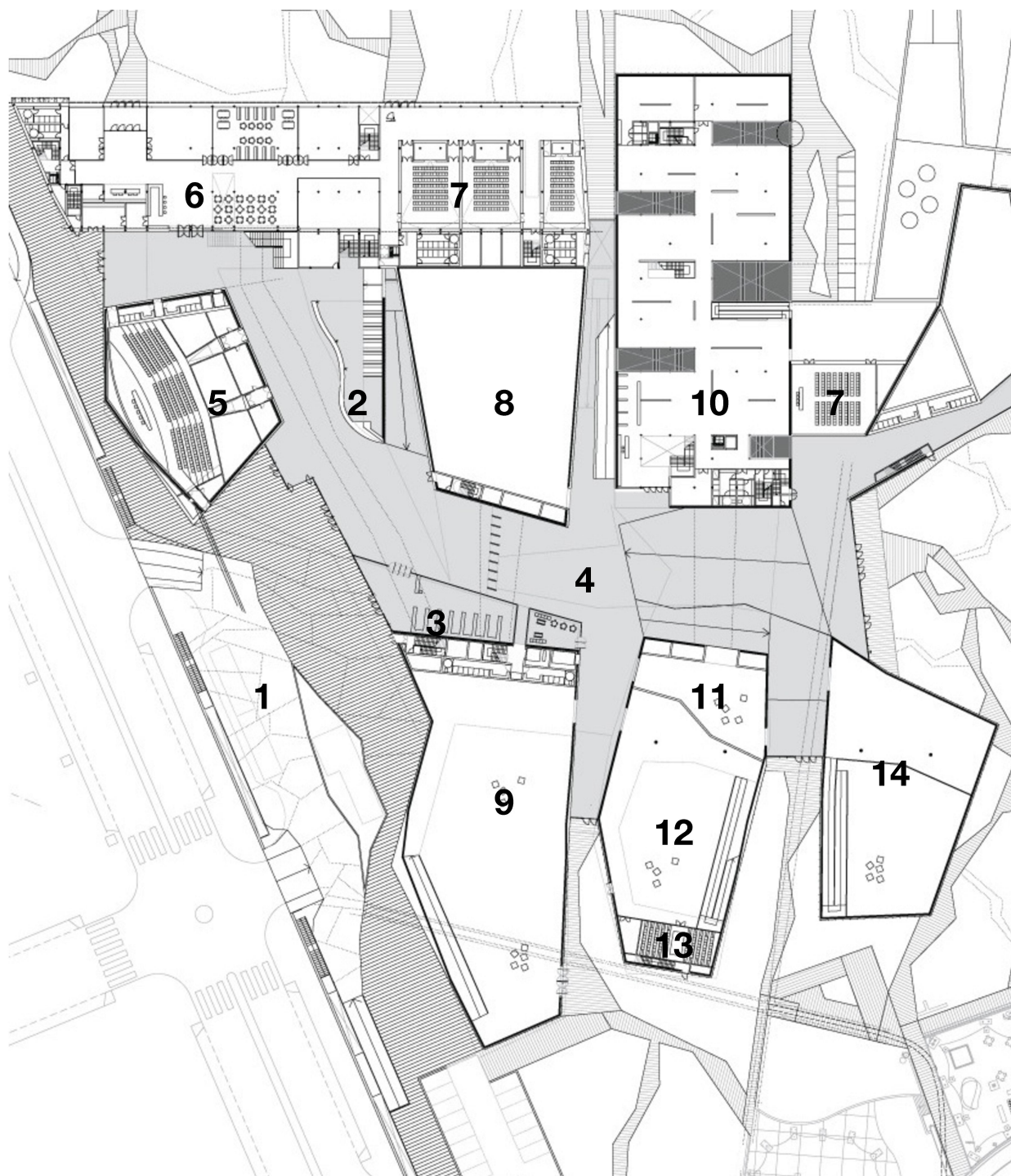
FUE	INT	PER	REF	VOL	VALOR DE DEFENSA	PUNTOS DE VIDA
3	3	3	3	3	6	3

HOJA DE CONTROL DE PJ y PNJ

Jugadores	PJ	FUE	INT	PER	REF	VOL	VD	PV	PS	COMPLICACIÓN
	ISA Estudiante de primera	3	6	3	3	5	7	3	3	A veces puede parecer algo soberbia y arrogante.
	MAR Judoka adolescente	4	4	4	6	2	9	4	3	Es muy insegura.
	PERI Joven rapero	3	2	5	5	5	9	3	3	Es muy cabezota. Siempre quiere tener la última palabra.
	RAI Friki informático	3	6	3	4	4	8	3	3	Sin sus gafas no ve un pimiento.
	RUTH Gótica rebelde	3	5	4	5	3	8	3	3	Pierde los nervios con facilidad.
	VÍCTOR Promesa del basket	4	3	5	6	2	9	4	3	Aún no ha superado su miedo a hablar en público.

PNJ	FUE	INT	PER	REF	VOL	VD	PV	Notas
Mati	2	8	3	2	7	7	2	
Rogelio	4	7	4	3	4	7	4	
Tomás	4	4	4	5	3	8	4	
Tulisa	3	8	4	3	5	9	4	Hechizo 1: Empujón mágico VOL. Daño 1. Hechizo 2: Rayos oculares VOL. Daño 1
Secuaces (3)	4	1	4	5	1	7	3	Arma 1: Cerbatana. Daño: si el PJ no supera FUE dif. 8 queda ATURDIDO (un turno sin actuar, puede recibir daño). Arma 2: Cuerpo a cuerpo. Daño: 1.
Insectoides	4	0	3	5	0	7	1	Ataque: esputo inmovilizante. Impacto directo. La víctima debe superar REF dif. 8 para no sufrir inmovilización. Si no lo supera, en el siguiente turno FUE dif. 9 (con ayuda dif. 7) para liberarse. Si otro PJ quiere ayudar dedicará su turno a ello (REF/ FUE dif. 10).
Momia	4	0	2	4	0	7	2	Ataque: Mordisco, arañazo... Daño: 1.
Estudiantes alemanes	3	3	3	3	3	6	3	

EL MACROSCOPIO



1. ENTRADA PRINCIPAL.
2. PUNTO DE INFORMACIÓN/TAQUILLA.
3. GUARDARROPA.
4. HALL DEL EDIFICIO PRINCIPAL.
5. AUDITORIO.
6. CAFETERÍA/TIENDA/BIBLIOTECA/ASEOS.
7. AULAS.
8. PABELLÓN TECNO-FORO. EXPOSICIÓN "MOMIAS. TESTIGOS DEL PASADO".

9. PABELLÓN DE EXPOSICIONES TEMPORALES. "ANIMALES DE MUSEO. EL ARTE DE LA TAXIDERMIA".
10. PABELLÓN AL-ANDALUS Y LA CIENCIA.
11. SALA EXPLORA.
12. PABELLÓN VIAJE AL CUERPO HUMANO.
13. LABORATORIO (ANFITEATRO CIENTÍFICO).
14. PABELLÓN CULTURA DE LA PREVENCIÓN.

EL MACROSCOPIO

La aventura se desarrolla en el interior del **Macroscopio**, el edificio principal del recinto. Con casi 25.000 m² esta gigantesca superficie alberga varios espacios expositivos, todos ellos se distribuyen desde su amplio Hall de entrada.

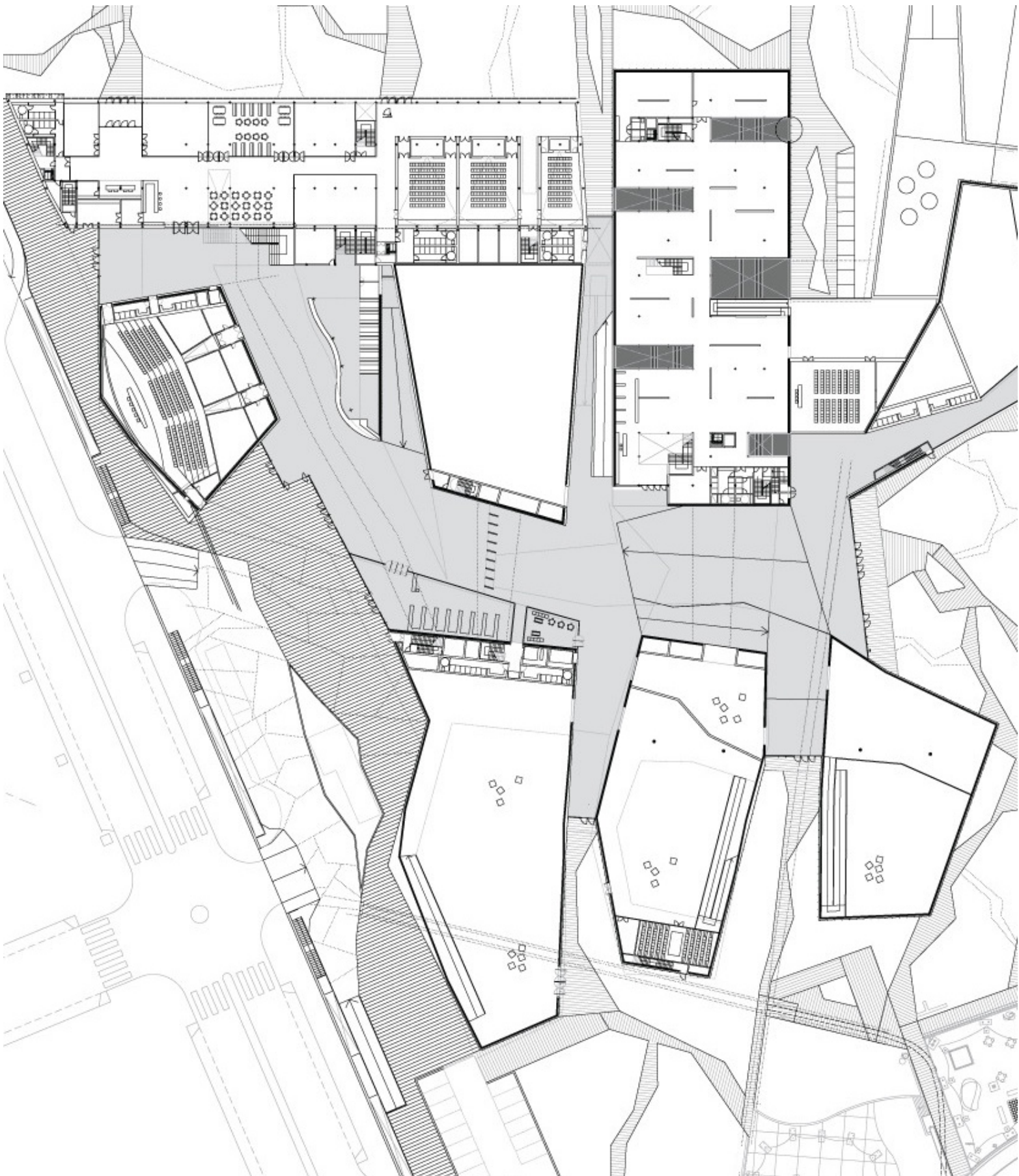
- **HALL DEL EDIFICIO PRINCIPAL (4).** En claro contraste con la visión exterior del edificio, el hall es un lugar luminoso y amplio. Es una extensa plaza cubierta que permite un fácil acceso a los diferentes espacios y que aloja los servicios de atención al visitante como: puntos de información y maquetas del recinto, taquillas, guardarropa, cafetería, área de espera, tienda del museo, sala de prensa, etc. Es, a la vez, un lugar de encuentro y de tránsito.
- **AUDITORIO (5).** Se trata de un auditorio de usos múltiples con capacidad para 500 personas. Incluye cine digital 3D en gran formato.
- **PABELLÓN TECNO-FORO. EXPOSICIÓN “MOMIAS. TESTIGOS DEL PASADO” (8).** Este pabellón, de dos plantas y 1.600 m², alberga la exposición protagonista de la aventura. 50 momias y restos originales de 27 instituciones, 240 piezas sobre momificación, escáner de momias, módulos interactivos, audiovisuales, talleres... La exposición incluye momias Andinas, momias de Galera, momias Guanches, momias Egipcias, ÖTZI “El hombre de hielo” y el taller didáctico: “La ciencia tras las momias”.
- **PABELLÓN DE EXPOSICIONES TEMPORALES. “ANIMALES DE MUSEO. EL ARTE DE LA TAXIDERMIA” (9).** Con sus más de 5.000 m², es uno de los mayores pabellones destinados a exposiciones temporales que existen en España. “Animales de Museo. El arte de la taxidermia” es una exposición que acerca al público a esta técnica de conservación y muestra sus aplicaciones didácticas, divulgativas y científicas. Compuesta por 112 grandes mamíferos, se pueden observar escenas de gran realismo: un grupo de leonas dan caza a tres cebras, la estampida de 17 cabras montesas unidas entre sí o la persecución de 2 tigres de bengala a varios jabalíes. Está centrada fundamentalmente en el trabajo del taxidermista-escultor Antonio Pérez, un referente internacional en esta disciplina.
- **PABELLÓN AL-ANDALUS Y LA CIENCIA (10).** Sus dos plantas y casi 4.000 m² ofrecen una visión del legado científico árabe y las distintas aportaciones de la civilización andalusí. Albergan diferentes zonas temáticas, aulas formativas, librería y sala de usos múltiples.
- **SALA EXPLORA (11).** Sala pensada para niños y niñas de 5 a 7 años, donde todo está a su “altura”: balanzas, imanes, juegos con el agua, el sonido, la percepción de uno mismo, etc. Las experiencias, los juegos y las actividades de Explora introducen a los pequeños desde las primeras edades en el mundo de la ciencia y de la tecnología, haciendo de los museos de ciencia espacios donde disfrutar.
- **PABELLÓN VIAJE AL CUERPO HUMANO (12).** Dedicado a la difusión del conocimiento actual sobre el cuerpo humano, la biomedicina, los trasplantes, los nuevos medicamentos, la revolución de la ingeniería genética, la alimentación, la salud, etc. Dispone de un **laboratorio**, anfiteatro científico o sala de disección y demostraciones anatómicas (en la aventura este es el lugar donde los científicos Sara y Steven presentan sus estudios sobre “Instinto animal, comportamientos extraordinarios”).
- **PABELLÓN CULTURA DE LA PREVENCIÓN (14).** Un espacio innovador donde las nuevas tecnologías de la comunicación multimedia promueven de forma clara y accesible a todos, una cultura de prevención y la concienciación social frente al complejo mundo de la siniestralidad.

Fuente: <http://www.parqueciencias.com>



PARQUE de las CIENCIAS
ANDALUCÍA - GRANADA

PLANO DEL MACROSCOPIO



PARQUE de las CIENCIAS

ANDALUCÍA - GRANADA



Consorcio Parque de las Ciencias



	Información		Entrada Edificio
	Taquilla		Ascensor
	Cafetería		Biblioteca
	Restaurante		Salón de Actos
	Aseos		Exposiciones Temporales
	Aseos Adaptados		Parking Bus
	Invalid Toilets		Aparcamiento Público
	Cambiapañales (aseo masculino)		Consigna
	Baby changing room (Male Toilets)		Cajero
	Cambiapañales (aseo femenino)		Fuente
	Baby changing room (Female Toilets)		Tienda
	Cambiapañales (aseo adaptado)		Tienda
	Baby changing room (Invalid Toilets)		



Edificio Péndulo de Foucault
/ Foucault's Pendulum Building

- Sala Biosfera
The Biosphere Hall
- Sala Explora
Exploration Hall
- Sala Percepción
The Hall of Perception
- Sala Eureka
The Eureka Hall
- Planetario
Planetarium
- Piezas de Museo
Museum's Pieces



Rapaces en vuelo
Birds of prey in flight

Pabellón de Espacios Naturales
Nature Spaces Pavilion

Mariposario
Tropical Butterfly House

Recorridos Botánicos
Botanical Walks

Dolmen
Dolmen

Almazara
Olive Oil Mill

Planetario
Planetarium

Jardín de Astronomía
Astronomy Garden

Observatorio Astronómico
Astronomical Observatory

Torre de Observación
Observation Tower

Lago y Esculturas Dinámicas
Lake and Dynamic Sculptures

Módulos sobre Agua y Energía
Water and Energy Modules

Gimnasio Mental
Mental Gymnasium

Exposiciones Temporales Edificio Via Láctea
The Milky Way Building for Temporary Exhibitions

Macroscopio / Macroscopio

1. Pabellón Tecno-Foro
The Techno-Forum Pavilion
2. Pabellón Al-Andalus y la Ciencia
The Al-Andalus Science Pavilion
3. Pabellón Cultura de la Prevención
The Prevention Culture Pavilion
4. Pabellón Viaje al Cuerpo Humano
The Pavilion for Journey through the Human Body
5. Pabellón Exposiciones Temporales
Temporary Exhibition Pavilion
6. Sala Explora el Desván del Museo
The Museum Attic's Exploration Hall
7. Galería Cultural
Cultural Gallery

Las instalaciones del Parque de las Ciencias permanecen abiertas ininterrumpidamente de martes a sábados de 10 a 19 h y los domingos de 10 a 15 h.

Consultar en el reverso los espacios y talleres con horarios especiales.

Parque de las Ciencias is open continuously from Tuesday to Saturday from 10 to 19 h and Sunday from 10 to 15 h. Look on the reverse for areas and workshops with special hours.

www.parqueciencias.com

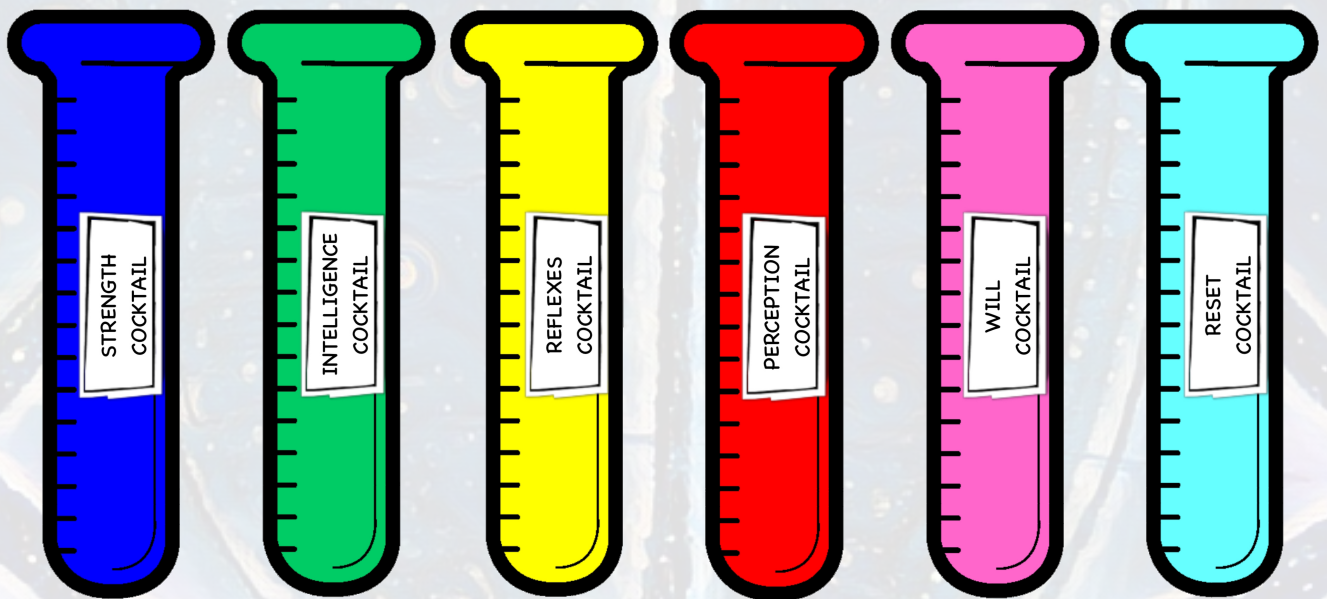
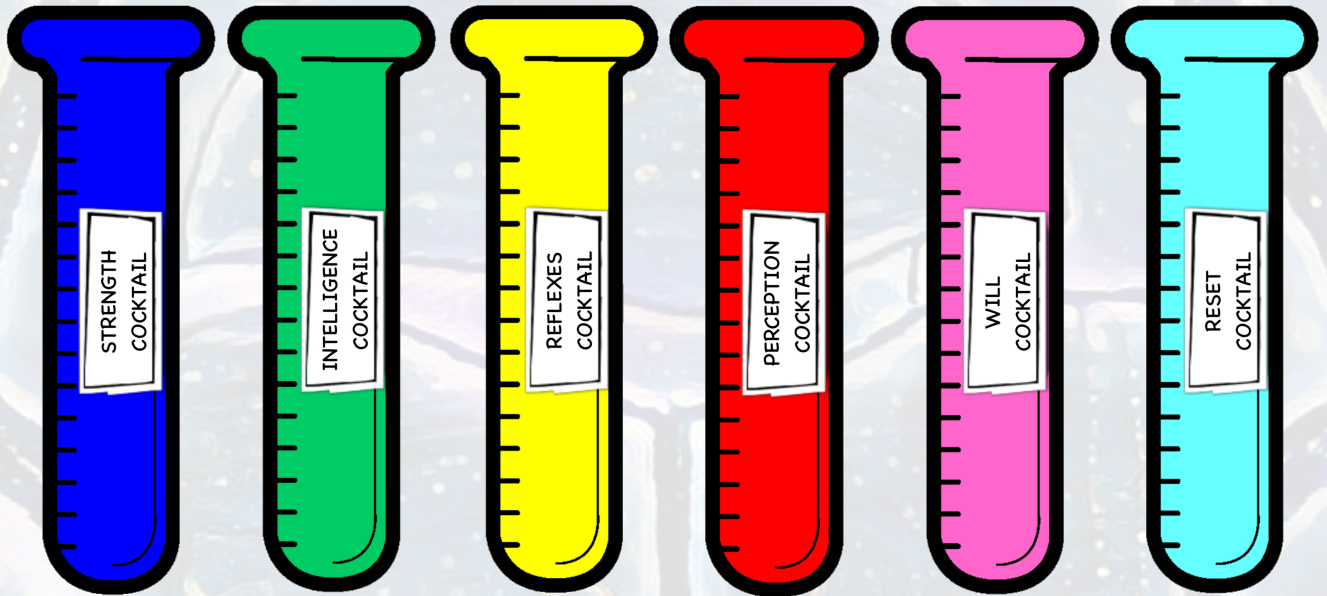
Tel.: 958 131 900. Avda. de la Ciencia s/n (18006) Granada

Bus urbano: SN5 (Parque de las Ciencias), 50 (Plaza de las Américas), C5 (Alejandro Otero)

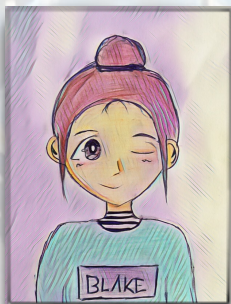
SN1, SN2 y SN3 (Camino Ronda-Jardín de la Reina ó Camino Ronda-Alcazar del Genil), U3 (Camino Ronda-Jardín de la Reina ó Avda. América 8-Centro Salud Zaidín Centro), LAC (Plaza de las Américas)



CÓCTELES



TARJETAS DE INICIATIVA



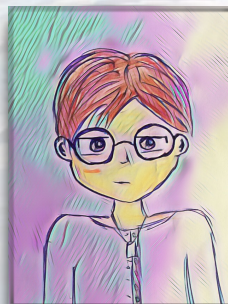
ISA



MAR



PERI



RAI



RUTH



VÍCTOR



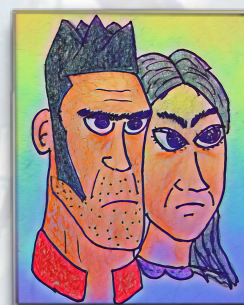
MOMIA



TULISA



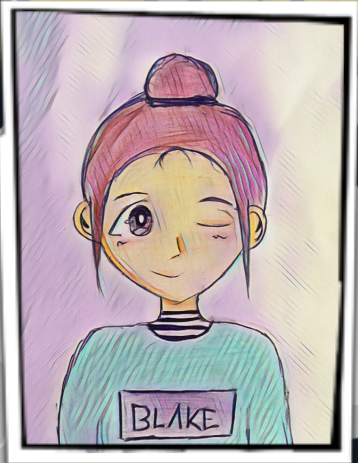
INSECTOIDE



SECUACES

HITOSKIDS

NOMBRE DEL PERSONAJE: ISA
EDAD: 17 AÑOS
CONCEPTO: ESTUDIANTE DE PRIMERA



ATRIBUTOS:

FUE: 3 DEJÓ LAS CLASES DE DANZA CLÁSICA HACE MENOS DE UN AÑO.
INT: 6 ES BRILLANTE EN LOS ESTUDIOS.
PER: 3 SI ALGO NO LE INTERESA NO PRESTA LA MÁS MÍNIMA ATENCIÓN.
REF: 3 SIGILOSA.
VOL: 5 SABE CÓMO CAER BIEN A LOS PROFESORES.

VALOR DE DEFENSA
7

PUNTOS DE SUERTE
3

PUNTOS DE VIDA
3

COMPLICACIÓN: A VECES PUEDE PARECER ALGO SOBERBIA Y ARROGANTE.

HITO 1: SUS PADRES REGENTAN UNA FRUTERÍA DE BARRIO. ISA SUELE ECHAR UNA MANO LOS FINES DE SEMANA EN EL NEGOCIO FAMILIAR.

HITO 2: TIENE UN DIARIO DONDE LO APUNTA TODO. NO DEJA QUE NADIE LO LEA.

EQUIPO:

- . MOCHILA.
- . UNA SUDADERA POR SI REFRESCA.
- . UN SANDWICH VEGETAL, UNA BOTELLA PEQUEÑA DE AGUA Y UN YOGURT DE SOJA.
- . UN MÓVIL QUE SE HA PAGADO ELLA MISMA.
- . EL LIBRO DE MATEMÁTICAS (LA SEMANA QUE VIENE ES EL EXAMEN), UN CUADERNO Y SU CARTUCHERA REPLETA DE BOLIS, LÁPICES...
- . SU DIARIO.
- . 10 EUROS.

HISTORIAL:

HITOSKIDS

NOMBRE DEL PERSONAJE: MAR
EDAD: 17 AÑOS
CONCEPTO: JUDOKA ADOLESCENTE



ATRIBUTOS:

FUE: 4 **ES MÁS FUERTE DE LO QUE APARENTA.**
INT: 4 **LE ENCANTAN LOS ENIGMAS MATEMÁTICOS.**
PER: 4 **SIEMPRE ESTÁ ATENTA A LOS DETALLES.**
REF: 6 **MUY ÁGIL.**
VOL: 2 **INTROVERTIDA.**

VALOR DE DEFENSA
9

PUNTOS DE SUERTE
3

PUNTOS DE VIDA
4

COMPLICACIÓN: ES MUY INSEGURA.

HITO 1: ES LA ACTUAL SUBCAMPEONA PROVINCIAL DE JUDO EN SU CATEGORÍA.

HITO 2: ESTÁ ENAMORADÍSIMA DE VICTOR. POR SUPUESTO, ESTO NO LO SABE NADIE.

EQUIPO:

- **MOCHILA.**
- **DOS BARRITAS ENERGÉTICAS Y DOS MANZANAS.**
- **UNA BOTELLA GRANDE DE AGUA.**
- **UN MÓVIL DE GAMA MEDIA.**
- **UNOS AURICULARES PEQUEÑOS.**
- **UN CUADERNO Y UNA PEQUEÑA CARTUCHERA CON VARIOS BOLÍGRAFOS Y ROTULADORES.**
- **10 EUROS.**

HISTORIAL:

HITOSKIDS

NOMBRE DEL PERSONAJE: PERI
EDAD: 16 AÑOS
CONCEPTO: JOVEN RAPERO



ATRIBUTOS:

FUE: 3 DELGADUCHO.
INT: 2 Poca memoria.
PER: 5 TIENE MUY BUEN OÍDO.
REF: 5 RÁPIDO EN SUS MOVIMIENTOS.
VOL: 5 ES UN CHARLATÁN DE CUIDADO.

VALOR DE DEFENSA
9

PUNTOS DE SUERTE
3

PUNTOS DE VIDA
3

COMPLICACIÓN: ES MUY CABEZOTA, SIEMPRE QUIERE TENER LA ÚLTIMA PALABRA.

HITO 1: HACE UN PAR DE MESES FUE EXPULSADO DEL INSTITUTO POR FALSIFICAR SUS NOTAS. SUS PADRES NO SE HAN ENTERADO AÚN.

HITO 2: HIJO ÚNICO. SU PADRE Y SU MADRE SON GRANDES EMPRESARIOS QUE SIEMPRE ESTÁN EN VIAJES DE NEGOCIO.

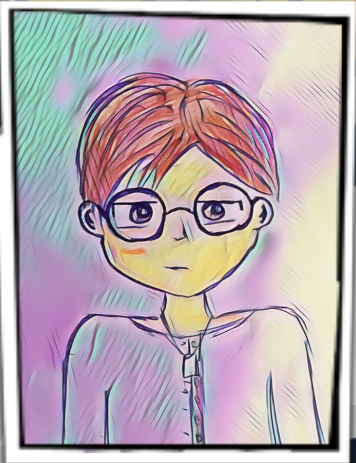
EQUIPO:

- . MOCHILA.
- . DOS GORRAS: UNA PUESTA Y OTRA EN LA MOCHILA.
- . UN PAQUETE DE CUATRO DONUTS, DOS LATAS DE REFRESCO Y UN PAQUETE DE PATATAS.
- . UN MÓVIL DE ÚLTIMA GENERACIÓN.
- . UNOS AURICULARES GRANDES INALÁMBRICOS.
- . 30 EUROS.

HISTORIAL:

HITOSKIDS

NOMBRE DEL PERSONAJE: RAI
EDAD: 17 AÑOS
CONCEPTO: FRIKI INFORMÁTICO



ATRIBUTOS:

FUE: 3 **MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA.**
INT: 6 **SE ENCARGA DEL MANTENIMIENTO DE LOS EQUIPOS INFORMÁTICOS DEL INSTITUTO.**
PER: 3 **DESPISTADO.**
REF: 4 **EN SU CLASE ES EL CAMPEÓN DE "PULSITOS CHINOS".**
VOL: 4 **FIEL A SUS IDEAS.**

VALOR DE DEFENSA
8

PUNTOS DE SUERTE
3

PUNTOS DE VIDA
3

COMPLICACIÓN: SIN SUS GAFAS NO VE UN PIMIENTO.

HITO 1: SE HA CONSTRUIDO SU PROPIO ORDENADOR A PARTIR DE PIEZAS INSERVIBLES DE OTROS.

HITO 2: ESTÁ APRENDIENDO CHINO Y ALEMÁN. ¡A LA VEZ!

EQUIPO:

- . **MOCHILA.**
- . **UN BOCATA DE CHORIZO.**
- . **UNA BOTELLA PEQUEÑA DE AGUA.**
- . **UNA TABLET DE SEGUNDA MANO.**
- . **UNA LIBRETA A LA QUE LE QUEDAN POCAS HOJAS.**
- . **UN BOLÍGRAFO ROJO.**
- . **5 EUROS.**

HISTORIAL:

HITOSKIDS

NOMBRE DEL PERSONAJE: RUTH
EDAD: 17 AÑOS
CONCEPTO: GÓTICA REBELDE



ATRIBUTOS:

FUE: 3 CUERPO ENJUTO.
INT: 5 ESTÁ ESCRIBIENDO SU PROPIA NOVELA.
PER: 4 JAMÁS OLVIDA UN ROSTRO.
REF: 5 ÁGIL COMO UN CERVATILLO.
VOL: 3 NO SOPORTA LAS INJUSTICIAS.

VALOR DE DEFENSA
8

PUNTOS DE SUERTE
3

PUNTOS DE VIDA
3

COMPLICACIÓN: PIERDE LOS NERVIOS CON FACILIDAD.

HITO 1: ECHA MUCHO DE MENOS A SU HERMANA MAYOR QUE SE HA IDO A ESTUDIAR ARTES ESCÉNICAS A MADRID.

HITO 2: SUBIEN MÁS PRECIADO ES SU COLECCIÓN DE PELÍCULAS DE TERROR.

EQUIPO:

- . MOCHILA.
- . UN PAQUETE DE GALLETAS DE CHOCOLATE.
- . TRES LATAS DE REFRESCO.
- . UN MÓVIL CON LA FUNDA PINTADA POR ELLA MISMA.
- . UNOS AURICULARES GRANDES.
- . LA NOVELA "IT" DE STEPHEN KING.
- . UN CUADERNO Y UNA CARTUCHERA CON ROTULADORES, LA MAYORÍA NEGROS.
- . 10 EUROS.

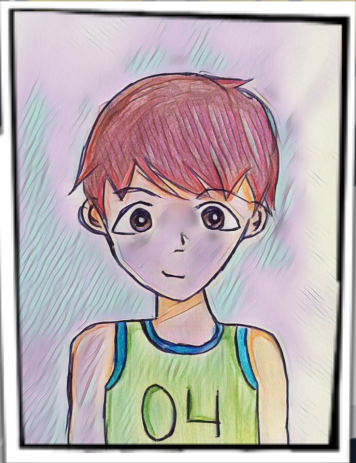
HISTORIAL:

HITOSKIDS

NOMBRE DEL PERSONAJE: VICTOR

EDAD: 17 AÑOS

CONCEPTO: PROMESA DEL BASKET



ATRIBUTOS:

FUE: 4 SU ALTURA IMPONE. MIDE 1,90M.
INT: 3 LAS MATEMÁTICAS NO SON LO SUYO.
PER: 5 TIENE OJOS EN LA NUCA.
REF: 6 LANZA LOS TRIPLES COMO NADIE.
VOL: 2 SE ESTRESA CON FACILIDAD.

VALOR DE DEFENSA

9

PUNTOS DE SUERTE

3

PUNTOS DE VIDA

4

COMPLICACIÓN: AÚN NO HA SUPERADO SU MIEDO A HABLAR EN PÚBLICO.

HITO 1: SUS PADRES ESTÁN EN PARO DESDE HACE MESES, ESTO ES ALGO QUE ESTÁ CALANDO EN EL ÁNIMO FAMILIAR.

HITO 2: ES EL MAYOR DE CUATRO HERMANOS (DOS CHICAS Y DOS CHICOS).

EQUIPO:

- . MOCHILA.
- . UN BOCATA DE SALCHICHÓN Y UN PLÁTANO.
- . UNA BOTELLA GRANDE DE AGUA.
- . UN MÓVIL BASTANTE MODESTO.
- . UNOS AURICULARES PEQUEÑOS.
- . UNA CARPETA CON 5 HOJAS DE CUADRITOS.
- . UN BOLÍGRAFO AZUL.
- . 2 EUROS.

HISTORIAL:

EL BASTÓN DEL MENCEY

EL BASTÓN DEL MENCEY ES UNA AVENTURA DE ACCIÓN Y MISTERIO QUE SE DESARROLLA EN EL PARQUE DE LAS CIENCIAS DE GRANADA. EN ELLA LOS PERSONAJES VIVIRÁN EN PRIMERA PERSONA LOS INCREÍBLES ACONTECIMIENTOS QUE TENDRÁN LUGAR EN SUS INSTALACIONES, DEBIENDO TOMAR IMPORTANTES DECISIONES Y, POR SUPUESTO, SUFRIR SUS CONSECUENCIAS.



3-6

NÚMERO DE JUGADORES



2h

DURACIÓN ESTIMADA



NIÑOS



CREADOS



ONE SHOT

HITOSKIDS



Idea de clasificación de Sirio Sesenra e
iconografía diseñada por Futago bajo licencia
CC-BY-NC-ND 4.0