

# Conspiración en Al-Ándalus

Una aventura para

# HITOSKIDS

por Antonio Lozano Lubián



ONE SHOT



NARRACIÓN



IMPROVISADA



SANDBOX



2h

DURACIÓN ESTIMADA



NIÑOS



1-4

NÚMERO DE JUGADORES

*The Tapadera Vineyard*





# Conspiración en Al-Ándalus

Una aventura para



por Antonio Lozano Lubián

y revisada por Ignacio Sánchez Aranda

**Nivel:** 2º ESO (Ciencias Sociales) / 3º ESO PMAR (Ámbito Sociolingüístico)

## Contenidos:

- Organización social en Al-Ándalus
- Conceptos básicos de las “religiones del libro”
- Historia básica del mundo musulmán medieval
- Métodos alternativos de resolución de problemas

## 1ª sesión:

### Personajes

PERSONAJE	CONCEPTO	ETNIA
Rachid ibn Ayrad	Ex-soldado reconvertido en agricultor	Bereber
Târeq ibn Zahîr	Imán de una mezquita menor de la ciudad, afín a los Omeya	Árabe
Mohammed al-Quti	Curtidor y vendedor de cueros en el zoco	Muladí
Zemira ben Najum	Hija de un prestamista importante	Judía

## TAREA:

1. Repartir el alumnado en grupos
2. Elegir personajes
3. Confeccionar la ficha de personaje (con el visto bueno del profesor/a)
4. Buscar una imagen apropiada para el personaje en Internet y hacérsela llegar al profesor/a

## TAREA PARA EL PROFESOR/A:

1. Monitorizar todo el proceso
2. Solventar dudas de contenidos
3. Imprimir las imágenes e incorporarlas a las fichas
4. Asignar puntos de aprendizaje

## 2ª sesión:

Esta aventura tiene la forma de un *sandbox*: no es lineal, sino que se aportan pistas para que el alumnado descubra lo que debe hacer. No se les guía, sino que se le aportan datos para que ellos mismos tomen el camino que deseen. Es tarea del profesor/a dejar claras las pistas para que no se pierdan.

### ¿Dónde y cuándo tiene lugar la historia?

La historia tiene lugar en Al-Ándalus, en el Emirato independiente de Qurtuba, año cristiano 917 (año 295 musulmán, aproximadamente). Abd al-Rahman III, de la dinastía Omeya, gobierna este territorio musulmán independiente del califato árabe con capital en Bagdad sobre el que reina Al-Muqtádir, de la dinastía Abasí (enemigos acérrimos de los Omeya). Debe dejarse claro que los personajes son leales al califa cordobés y a la dinastía Omeya.

### ¿Qué es lo que va a ocurrir?

#### INTRODUCCIÓN:

Jugar alguna escena del día a día típico de los personajes, incluyendo alguna tirada.

Cuando los PJ (Personajes Jugadores, dirigidos por el alumnado) se reúnan tras rezar en la mezquita (o la sinagoga), presencian una fastuosa comitiva que atraviesa la ciudad hacia el alcázar. Una **tirada de percepción muy fácil** les permite darse cuenta de que se trata del séquito de un embajador árabe. Se trata de personas muy bien vestidas que cabalgan lujosos caballos. Un grupo reducido de mujeres acompaña a los visitantes: sin duda concubinas nuevas para engrosar el harén del califa. Cierra la comitiva un grupo de guardias aguerridos. Otra **tirada de percepción difícil** hace que se percaten de que uno de esos guardias deja ver durante un instante un medallón con la insignia de los asesinos abasíes (un cuadrado de azabache negro) que con gran velocidad vuelve a guardar bajo sus polvorientas ropas. Una **tirada de percepción muy difícil** (solo si alguien saca la anterior) hace que se den cuenta de que una de las concubinas (la más bella y misteriosa) también se ha percatado de esto y aparentemente se pone nerviosa hasta que el medallón es ocultado de nuevo.



**IMPORTANTE:** el párrafo que se incluye a continuación es secreto para el alumnado; ya irán descubriendo su contenido según vayan jugando la aventura.

Los asesinos abasíes radicales han introducido a un asesino y una asesina en el alcázar de Abd al-Rahmán III con objeto de acabar con su vida. El *modus operandi* es el que sigue: la concubina, que tendrá eventualmente contacto cercano con el califa, va a ser registrada a fondo, por lo que no puede portar armas ni veneno. En cambio, el guardia del embajador sí podrá introducir el veneno en palacio. Cuando acabe la tarde, se encontrarán en los baños, y él le hará entrega del veneno, para que ella, esa misma noche, se lo administre al gobernante. Los PJ tienen un día para frustrar los planes.

## ¿A dónde pueden ir y qué pueden hacer?

Tras la introducción anterior, los personajes pueden hacer lo que les venga en gana, pero probablemente elijan alguna de estas opciones:

- Avisar a la guardia: será extremadamente difícil convencer a los guardias de que se está gestando un magnicidio. La tirada no es posible. En cambio, puede que los guardias quieran arrestarlos. Tendrán que buscar otro modo de resolver el problema.
- Unirse a la comitiva: todos los PJ deben superar una **tirada muy difícil de voluntad** para lograr esto, que les permitiría introducirse en el alcázar, pero si uno solo de ellos falla, todos serán descubiertos.
- Infiltrarse en el alcázar: tanto escalando, escondiéndose en un carro que vaya a entrar o por medio de artimañas de seducción, lograr esto solo es posible mediante una **tirada exitosa difícil** de fuerza, destreza o voluntad (dependiendo de la estrategia elegida).
- Contactar con el imán de la aljama para que les posibilite entrar en el alcázar: es la mejor opción. Puede que no se les ocurra: si es el caso, debe solicitarse una **tirada de inteligencia** a todo el alumnado, a dificultad **normal**, salvo a los que manejen a Târeq ibn Zahîr, imán de la mezquita menor, que la tira a **fácil** (es más lógico que se le ocurra a él). En efecto, Dhûl ibn Tâleb se halla en posesión de un salvoconducto permanente que les permitirá adentrarse en la fortaleza.

## El ataque de Omar ben Hafsún

En caso de que acudan a la aljama (mezquita principal), presenciarán el ataque de los hombres de Omar ben Hafsún, liderados por él mismo, que se internan en la ciudad subrepticamente para alcanzar la aljama, cerrar las puertas por dentro, y asesinar a los presentes, con el objetivo particular de acabar con la vida de Dhûl ibn Tâleb, imán de la mezquita. Omar es un personaje real: el principal rebelde con el que tuvo que lidiar Abd-al-Rahmán III. Lo más probable es que los PJ no tengan armas a su disposición, aunque podrían conseguirlas si se les ocurre un modo plausible. Tanto si se enfrentan con los asaltantes como si no, llega un momento en que los guardias de la ciudad irrumpen en la mezquita y acaban con los rebeldes. Omar intenta huir. Los PJ pueden intentar darle alcance (sobre todo si no han conseguido proteger al imán) mediante una **tirada normal de fuerza**. Si el imán ha sobrevivido, les hace entrega agradecido del salvoconducto, pero no les acompaña, pues está herido o cansado. Si no ha sobrevivido, el capitán de la guardia les hace entrega de un salvoconducto similar, con objeto de que acudan a palacio a por una recompensa que les entregará el visir.

Opcionalmente, si los PJ no acuden a la aljama y en su lugar pululan por la ciudad, el ataque también tiene lugar, y se encuentran con los asaltantes en plena calle, mientras huyen, antes de que aparezca la guardia. Se puede plantear esta situación en caso de querer que haya oportunidad de jugar un combate o al menos una persecución.

Una vez se encuentren en el alcázar:

- Avisar a la guardia de lo que ocurre: imposible si se han introducido ilegalmente. Debe superarse una **tirada normal de voluntad** para convencerlos si han entrado mediante el salvoconducto.
- Localizar al asesino. Preguntando por él a los habitantes del castillo supone superar una **tirada difícil de percepción**. Hacerlo sin preguntar a nadie aumenta la dificultad a **extremadamente difícil**. Esto es así porque el palacio en esa época contaba con 40 000 metros cuadrados de extensión.
- Buscar a la asesina. Acceder a las concubinas es sencillamente imposible. La única ocasión es cuando ella se interna subrepticamente en los baños al caer la noche para encontrarse con su contacto, que le pasará el veneno. El/la DJ puede creer conveniente que se dé esta casualidad.



- Intentar hablar con Abd-al-Rahmán III o su visir: deberán mantener la formas en esta audiencia. Convencer a cualquiera de ellos de que existe un contubernio en su contra se logra mediante una **tirada difícil de voluntad o inteligencia**, dependiendo de las razones que esgrima el alumnado.

## La escena final

Los PJ llegan a los baños (acompañados de la guardia o no) justo en el momento en que Khalîl ibn Yusuf, asesino Abasí, le está haciendo entrega del veneno a Umara, la concubina asesina. Esto ocurre en la esquina más recóndita y oscura del *hammam*, apenas iluminados por una vela escasa. Cada uno de ellos puede plantar cara o huir, a discreción del DJ. Si huyen deben ser perseguidos o podrían escapar para siempre camuflados en la negrura de la noche: **tiradas de fuerza a dificultad normal** para alcanzarla a ella, y **difícil** para alcanzarle a él; además, pueden pedirse **tiradas de destreza** para escalar muros tras ellos a dificultad **difícil**.

Si consiguen frustrar el complot, Abd-al-Rahmán les premiará con lo que más deseen (deberían ser peticiones lógicas según los PJ). En caso contrario, podrían ser inculcados y sentenciados al calabozo o algo peor...

## Personajes No Jugadores (controlados por el profesor/a)

En la Hoja de Control incluida en la aventura se detallan los datos de los PNJ más relevantes. En caso de necesitar usar al embajador, debe emplearse el perfil del visir. Para cualesquiera otros que no aparezcan, deben improvisarse unas estadísticas apropiadas o utilizar las del perfil más parecido. En general, los guardias son desconfiados e indolentes (salvo en caso de conflicto abierto), los nobles altivos, y el populacho prefiere no inmiscuirse (dejemos que el alumnado tome el papel de héroes). Por supuesto, todo esto es modificable si contribuye al desarrollo de la historia.

Concepto	Nombre
Ciudadano estándar	-
Guardia estándar	-
imán de la aljama	Dhûl ibn Tâleb
Líder rebelde	Omar ben Hafsún
Rebelde #2	Hâkim
Rebelde #3	Ibrahim
Rebelde #4	Ismail
Rebelde #5	Ajab
Concubina asesina	Umara
Líder asesino Abasí	Khalîl ibn Yusuf
Visir de Abd al-Rahmán III	Abdul ibn Ayyûb
califa de Al-Ándalus	Abd al-Rahmán III

A continuación se incluye una Hoja de Control de PJ y PNJ para llevar la contabilidad de los datos de la partida (excepto los puntos de aprendizaje, aunque opcionalmente estos se pueden apuntar directamente junto al nombre del alumno/a en cuestión).

También aparece el modelo de Hoja de PJ en blanco.

Asimismo se aportan unas imágenes para proyectar mientras se juega y facilitar la inmersión y las explicaciones.

Imágenes extraídas sin ánimo de lucro de los siguientes sitios web:

- Arte en Córdoba
- Proyecto Educere
- Google imágenes



Hoja de control (PJ y PNJ) · Hitoskids

Aventura						
Conspiración en Al-Ándalus						
Género	Investigación. Sandbox. Realista. Al-Ándalus. 3º PMAR			Fecha		
Alumno/a	Personaje	VD (REF+2+VOL/2)	PV (Inic = FUE)	PS (Inic = 3)	Complicación	
	Rachid ibn Ayrad (Bereber)					
	Târeq ibn Zahîr (Árabe)					
	Mohammed al-Quti (Muladí)					
	Zemira ben Najum (Judía)					

PNJ									
Concepto		Nombre	VD (REF+2+VOL/2)	PV (Inic = FUE)	FUE	INT	PER	REF	VOL
Ciudadano estándar		-	6	3	3	3	4	3	3
Guardia estándar		-	8	4	4	4	5	4	4
Imán de la Aljama		Dhûl ibn Tâleb	7	3	3	3	2	2	7
Líder rebelde		Omar ben Hafsûn	9	7	7	4	5	5	5
Rebelde #2		Hâkim	6	3	3	3	5	3	2
Rebelde #3		Ibrahim	6	2	2	2	1	3	2
Rebelde #4		Ismail	6	5	5	3	4	3	2
Rebelde #5		Ajab	8	6	6	4	2	5	3
Concubina asesina		Umara	9	3	3	5	5	4	7
Líder asesino Abasí		Khalîl ibn Yusuf	9	4	4	6	6	6	3
Visir de Abd al-Rahmán III		Abdul ibn Ayyûb	7	3	3	8	3	2	6
Califa de Al-Ándalus		Abd al-Rahmán III	7	2	2	6	3	2	7





## FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE: \_\_\_\_\_

CONCEPTO: \_\_\_\_\_

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 1: \_\_\_\_\_

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 2: \_\_\_\_\_

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 3: \_\_\_\_\_

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 4: \_\_\_\_\_

NOMBRE Y APELLIDOS ALUMNO 5: \_\_\_\_\_

PUNTOS DE APRENDIZAJE (de inicio, 5): \_\_\_\_\_

Imagen del personaje

## ATRIBUTOS BÁSICOS:

FUE \_\_\_\_\_ Frase - aspecto: \_\_\_\_\_  
INT \_\_\_\_\_ Frase - aspecto: \_\_\_\_\_  
PER \_\_\_\_\_ Frase - aspecto: \_\_\_\_\_  
REF \_\_\_\_\_ Frase - aspecto: \_\_\_\_\_  
VOL \_\_\_\_\_ Frase - aspecto: \_\_\_\_\_

VALOR DE DEFENSA DEL PERSONAJE (REF + 2 + VOL/2):

PUNTOS DE VIDA (de inicio, FUE del personaje): \_\_\_\_\_

PUNTOS DE SUERTE (de inicio, 3): \_\_\_\_\_

COMPLICACIÓN: \_\_\_\_\_

HITO 1: \_\_\_\_\_

HITO 2: \_\_\_\_\_

## EQUIPO:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## HISTORIAL:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---













