

Una aventura para *la Llamada de Cthulhu* en la España de los años 20.

# La Puerta

## Goya y el Rey – acto II

Módulo + Guía Didáctica

Ignacio Maté Puig  
Ana Alcalde Aragonés

Para el blog “1D10 en la mochila”.



## ÍNDICE

ÍNDICE .....	2
AGRADECIMIENTOS .....	2
LA PUERTA .....	3
INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN .....	3
INTRODUCCIÓN DE LOS PERSONAJES .....	4
Y AHORA QUE TODOS NOS CONOCEMOS.....	4
Día 1 [Lunes].....	4
LAS JORNADAS DE VANGUARDIA .....	5
Evento 1. Conferencia del Dr. de Mencía .....	5
Madrugada del día 1 [Lunes] a día 2 [Martes] .....	5
Día 2 [Martes].....	6
Día 3 [Miércoles]. .....	8
Evento 2. Exposiciónn artística.....	8
Día 4 [Jueves]. .....	10
Evento 3. Obra teatral .....	10
EN LA CASA DEL DOCTOR DE MENCÍA .....	11
PNJ'S .....	12
AYUDAS.....	14
QUÍA DIDÁCTICA DE "LA PUERTA" .....	19

## AGRADECIMIENTOS

A Millán y a Marco, por sus buenos consejos.

# LA PUERTA

## ENTRETENIMIENTO DE VANGUARDIA PARA MENTES INQUIETAS

### INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Sabida es la relación existente entre el mundo del arte y la entidad primigenia conocida como Hastur, o el Rey de Amarillo. En esta aventura se mezclan ambos elementos y en esta ocasión en suelo español. El iluminado de turno es el doctor **Pedro de Mencía**, historiador del arte, octogenario, quien al parecer ha conseguido descubrir un método para acceder a la mítica ciudad de Carcosa. Aquejado de una artrosis degenerativa, que le hace incapaz de crear con sus propias manos una obra de calidad suficiente, lleva décadas empleando a talentosos y jóvenes artistas cuyas capacidades y habilidades manipula a su antojo para crear una obra que sirva de puerta hacia Carcosa y para contactar con Hastur a través de su avatar, el Rey de Amarillo. Como todos los siervos humanos de los Mitos, el doctor tiene un objetivo: contactar con esta deidad para alcanzar lo que él considera factible, el don artístico definitivo, aquel que le permitirá crear materia con el pensamiento y dotarla de vida cuando su cuerpo ya no responda.

Pero, ¿cómo un simple historiador del arte pudo acceder a tales conocimientos del universo de los Mitos? Pues, como suele ser común en estos casos, a través de los libros y manuscritos que estudió durante sus muchos años pasados en bibliotecas de todo el mundo. Su enfermedad, que le incapacitó desde bien joven, truncó su prometedora carrera artística pero no le impidió acceder al conocimiento histórico y teórico del arte. Así, no tardó en detectar toda una serie de grandes genios universales en cuyas obras se repetían una serie de elementos comunes: temática oscura, originalidad frente a los cánones oficiales, referencias a obras muy concretas entre sus fuentes de inspiración, episodios de locura, muertes en extrañas circunstancias... Muchas de aquellas obras habían sido destruidas por las llamas

inquisitoriales, pero otras, tanto libros como cuadros, esculturas o incluso diseños arquitectónicos, permanecían ocultos en manos de coleccionistas privados o recónditas salas de acceso restringido en ciertos museos.

Cuanto más estudiaba a esos artistas malditos y sus fuentes de inspiración más conocimientos obtenía y menos cordura atesoraba. Finalmente, reuniendo toda la información, creyó haber obtenido lo que buscaba: la manera de acceder a Carcosa, donde, se decía, habitaba el Rey de Amarillo. Debía acceder a una obra de tal calidad, realizada bajo determinadas condiciones e inspiraciones, que serviría de puerta entre ambos universos.

Lógicamente, el doctor de Mencía no fue el primero en intentar tal gesta. Otros antes que él ya lo intentaron, como pudo constatar al largo de sus años de estudio. A lo largo de los siglos, muchos artistas se acercaron bastante a su objetivo, y otros, si lo lograron, se llevaron el secreto a la tumba. También a la hoguera. Para sorpresa del doctor, una de las últimas referencias que descubrió fue la del genio aragonés Francisco de Goya, quien en su quinta del sordo dio rienda suelta a su lado más oscuro.

Y hete aquí, el doctor de Mencía observó que las primeras décadas del siglo XX eran un campo de pruebas magnífico para su objetivo, gracias a la gran libertad creativa de aquellos artistas de vanguardia que se atrevían a experimentar con los límites de lo artísticamente aceptable. Había descubierto entre muchos de esos creadores los elementos propios de aquellos artistas que en el pasado habían adorado a Hastur.

De Mencía es conocido en el mundo académico por sus grandes conocimientos del arte español, sus múltiples obras sobre Goya y por ser un gran defensor del arte de vanguardia en contra de la opinión de muchos de sus colegas. De Mencía entiende el nuevo arte como rechazo a las

normas rígidas de la sociedad española y fruto de las catástrofes del nuevo siglo. Él mismo alienta a sus estudiantes a experimentar los límites del arte, como sostiene que hizo Goya en su etapa más creativa. Es muy normal verlo rodeado de jóvenes artistas de las más variadas facetas: pintores, escultores, literatos, actores, arquitectos...

Durante décadas, desde su cátedra de historiador del arte y como mecenas, el doctor ha ido seleccionando alumnos de manera discreta, aquellos dotados de grandes capacidades artísticas, con los que pretendía acceder a Carcosa a través de sus creaciones. Por ahora no ha tenido éxito, porque el proceso creativo de una obra como la que busca suele terminar, como lleva años comprobando, con el fallecimiento o enloquecimiento del artista por su incapacidad para asimilar lo que ha creado, visto o percibido durante su trabajo. Por suerte para el doctor, hasta el momento las muertes se han mostrado inconexas y nunca han llevado a sospechar de su implicación.

Más recientemente, en los últimos años, el doctor ha reunido en torno suyo a un pequeño pero selecto grupo de alumnos de las más variadas disciplinas artísticas cuyo trabajo tutela con la esperanza de que alguno produzca la obra que con sus conocimientos le permitiría entrar en contacto con el Rey de Amarillo. Este grupo es conocido como "La Puerta".

Y aquí es donde aparecen nuestros personajes protagonistas, quienes, teóricamente, deberían detener los planes de este "mad doctor" de letras.

## INTRODUCCIÓN DE LOS PERSONAJES

Sería interesante que los personajes de los jugadores formaran parte del mundo artístico, académico o periodístico. Sería igualmente ideal que ya se conocieran previamente por estudiar juntos, cubrir noticias de arte en diversos periódicos, estar interesados en la historia del arte, tener un grupo de pintura... En caso de no tener ningún contacto previo, podrían aprovechar los eventos artísticos para conocerse.

## Y AHORA QUE TODOS NOS CONOCEMOS...

### Día 1 (Lunes)



Los personajes empiezan la semana reunidos con un grupo de jóvenes estudiantes y artistas, todos residentes en la famosa Residencia de Estudiantes, en uno de los numerosos cafés de la ciudad. Entre ellos, destacan **Marco Pierola**, **Millán Monzón**, su novia **Laura Pérez de Gata** y **Marcial López** (los PNJ fundamentales de la aventura). Ellos, y no ella, son conocidos por los protagonistas por formar un muy selecto grupo de artistas de variadas disciplinas que gira en torno al doctor **Pedro de Mencía**. Este grupo se hace llamar "La Puerta". Falta otro miembro, **José Francisco Alcora**, que no está presente. Éste estará en su habitación de la residencia, trabajando en el texto que debe servir a los desquiciados fines del doctor. Pero claro, eso todavía no lo sospecha nadie, excepto Marcial López que es sobrino, secretario y acólito del doctor.

El ambiente es muy agradable y distendido. Se declaman poesías, se bebe absenta, café o té y se celebra que durante una semana no habrá clases porque se realizan las "Jornadas Vanguardistas (a la Vanguardia de los Jornaleros del Arte)". Dichas jornadas consisten en una semana entera dedicada a las vanguardias artísticas, en la que se celebran conferencias, exposiciones, representaciones teatrales, coloquios... Todos los miembros de la actual tertulia participan, especialmente los miembros de "La Puerta", y todos deben ir a los actos organizados por el doctor De Mencía, ya que son alumnos suyos y no está de más demostrar interés, que eso siempre sube nota.

## LAS JORNADAS DE VANGUARDIA

### Evento 1. Conferencia del Dr. de Mencía

Esa misma tarde del lunes los personajes de los jugadores asisten a una conferencia impartida por el doctor de Mencía sobre la obra de Goya visto como precursor de los movimientos artísticos de vanguardia, haciendo especial hincapié en su etapa más oscura, las obras que se encontraban en la Quinta del sordo, los grabados sobre los desastres de la guerra y los disparates (Ayuda 1).

De Mencía da comienzo a una conferencia que para los personajes resultará interesante, donde aborda las razones de la importancia de Goya para el arte del siglo XX: el uso del color por encima de la línea, la carga psicológica de las obras, la expresividad de los personajes, las escenas y los colores o las plasmación de mundos oníricos más allá de la realidad. Todo ello hace de Goya un precursor de las vanguardias que se están manifestando a lo largo de las dos primeras décadas del siglo.

Sin embargo, esta conferencia no es más que una excusa para hacer una revelación que causará sensación. Sostiene haber encontrado un daguerrotipo de la obra desaparecida de la Quinta del Sordo. El doctor mostrará una proyección de la foto en la sala (**Ayuda 2**). La obra, de título y paraderos igualmente ignorados, muestra los trazos propios de Goya. En la obra destaca una gran figura embozada, dos veces mayor que un hombre, que aterra a un grupo de individuos que huye aterrados o yacen muertos o inconscientes a sus pies. La sola contemplación de la obra genera una irrefrenable sensación de incomodidad y turbación (Cordura 0/1)

La revelación causa gran revuelo entre los entendidos del mundo del arte. Los hay que murmuran contrariados pues dudan de la autoría del daguerrotipo y hasta de su existencia, mientras otros se maravillan ante el descubrimiento. De entre los primeros, algunos comienzan a abandonar la sala.

Al acabar la conferencia, entre aplausos de sus seguidores y gestos poco convencidos de los escépticos, una nube de jóvenes artistas se abalanzará a felicitar al doctor. Los jugadores podrían hacer otro tanto y, si quieren, relacionarse con quien haya por la sala.

Marco, Millán y Marcial, están entre los más efusivos y satisfechos. El último anda concertando citas y ayudando al doctor. Ante la intervención de los jugadores el doctor tendrá un trato amable, más con ellos que con ellas, pero siempre respetuoso y muy académico. La verdad es que manifiesta cierto grado de misoginia y acepta a regañadientes que la mujer puede salir del entorno doméstico y dedicarse, por ejemplo, a estudiar. Contestará amablemente cualquier duda de los protagonistas, pero se mostrará reservado sobre sus fuentes de información y estudios.

Esa misma noche, sin que acontezca nada especial, los personajes que no pasaron la tirada de cordura entrarán en una acción creativa desacostumbrada: dibujarán compulsivamente, reemprenderán un escrito encallado, compondrán una melodía... antes de caer inconscientes sobre su lugar de trabajo. Mientras, en la habitación de al lado un compañero muere.

### Madrugada del día 1 [Lunes] a día 2 [Martes]

José Francisco Alcora, miembro del grupo artístico "La Puerta" y conocido de los jugadores se ha pasado todo el día encerrado en su habitación escribiendo sin parar. No ha acudido a la conferencia, y nadie le ha visto salir para comer ni cenar. A altas horas de la madrugada se escucharán gritos horribles que provienen de su habitación (Escuchar).

Por muy rápido que reaccionen los jugadores, se encontrarán a Marcial López saliendo de la habitación o en el marco de la puerta y muy alterado aunque, eso sí, fingiendo un ataque de ansiedad (Psicología). Éste presenta manchas de tinta en sus manos, cruzadas sobre el pecho, y en el pijama (Descubrir). Su ataque de ansiedad es fingido, pero sí que tiene mala cara, como si hubiese pasado la noche en vela (Medicina). ¿Ha dormido mal, como otros compañeros, o se ha

pasado la noche esperando el momento de entrar en la habitación? Pase lo que pase, Marcial dará largas a los jugadores o se dejará consolar por otros presentes hasta retirarse a su habitación.

Los jugadores pueden registrar la habitación antes de que llegue una autoridad competente a calmar el revuelo.

¿Qué encontrarán?

Su compañero está sentado en su silla, de cara al escritorio, de espaldas a la puerta y con la luz de una lámpara encendida. Ver su cara supone una tirada de cordura pues refleja un gran terror, con la mirada hacia el escritorio, donde sus uñas han dejado un surco sobre la madera.

Sobre la mesa hay una gran cantidad de papeles manchados de tinta, pues un tintero caído ha manchado gran parte del escritorio. La distribución de la tinta es extraña, como si la mancha continuase sobre unos papeles que no están (Descubrir o Idea). En el suelo hay igualmente papeles, como si hubiesen volado desde la mesa de un manotazo. Entre ellos destaca uno donde se puede leer palabras y fragmentos sueltos de la obra que estaba escribiendo José Francisco (Descubrir)(Ayuda 3). En la hoja destaca vivamente un inquietante dibujo que recuerda al daguerrotipo contemplado esa mañana.

En la pared hay también un calendario donde hay anotadas citas con el doctor de Mencía a lo largo de la semana y otros seminarios docentes.

En la estantería hay muchas obras de teatro, novelas, las rimas y leyendas de Bécquer y un ejemplar mecanoscrito del Rey de Amarillo.

¿Qué ha pasado aquí? José Francisco estaba trabajando en una obra teatral en la que se relacionaba Carcosa, su dinastía real, la civilización de Tartesos y el Rey de Amarillo. Sin embargo, cuando se acercaba al final la auténtica dimensión de su trabajo se reveló ante él. Su cordura, incapaz de asimilarlo, saltó por los aires, lo que le produjo un shock mortal. Marcial, consciente y sabedor de lo que podía pasar esa noche, se ha mantenido despierto, montando

guardia en su habitación, contigua a la de José Francisco, para apoderarse de la obra en cuanto le fuera posible, tanto si había habido éxito como si no.

Marcial intentará desaparecer aprovechando el revuelo o será interrogado por las autoridades, aprovechando igualmente para desaparecer. También serán interrogados el resto de estudiantes que pudieran aportar alguna luz. En eso se les irá la mañana. La investigación poco aportará, pues se concluirá una muerte por agotamiento, estrés o consumo de sustancias nocivas.

## Día 2 [Martes]

Si los jugadores desean, pueden empezar a investigar por su cuenta. Varias son las opciones que podrían contemplar: preguntar al resto de miembros de La Puerta, ver al doctor de Mencía, pasar por la biblioteca para averiguar si José Francisco había consultado algún libro en concreto recientemente o, si se atreven, entrar en la habitación de Marcial.

### • Miembros supervivientes de “La Puerta”.

A Marco y Millán, así como a Laura, que no viven en la residencia con ellos, los podrán encontrar fácilmente por la universidad, o en alguno de los actos programados para esa mañana, como exposiciones, lecturas de poesía u otras actividades sin mayor trascendencia para la trama.

Están realmente muy afectados por la muerte acontecida. Ha sido un golpe muy duro, pues estaban todos muy unidos. Sabían que estaba trabajando en una obra teatral en colaboración con el doctor. Era una obra de vanguardia, experimental, cuyo argumento mantenía muy en secreto, pero en la que trataba de la mítica dinastía real de la legendaria Tartesos. No saben más, pues mantenía su obra celosamente en secreto.

Si les preguntan sobre la obra de Goya, dirán que nunca la han visto y desconocen las fuentes del doctor. Todo lo que saben es lo que se dijo en la conferencia y les parecerá extraño todo lo que los jugadores les digan.

No acabarán de creerse lo de la cara de terror y achacarán la muerte al agotamiento, la falta de sueño o un ataque al corazón, alegando que ninguno de ellos es médico.

Marcial, el último miembro del grupo, estará en paradero desconocido el resto del día. En realidad se oculta en casa del doctor de Mencía.

- *Despacho Dr. De Mencía*

El doctor de Mencía les recibirá cordialmente en su despacho de la universidad. Sobre el fallecido, dirá que era un autor de mucho potencial, una gran pérdida para el teatro vanguardista español, muy interesado en el mundo onírico, las leyendas y el teatro experimental. Sin duda, iba a ser el más grande de su generación con una guía adecuada (la suya, por supuesto). Cualquier intento de sondear su psicología revela un profundo abatimiento, una noticia inesperada.

Sobre la obra no dirá gran cosa. Trata sobre Tartesos y las leyendas que giran en torno a su mítico y longevo rey Argantonio.

Sobre la obra de Goya mantendrá un terco silencio. Ignora cómo pudo el fallecido haber dibujado la figura del daguerrotipo sin haberla visto, pero alegará que no es difícil imaginar una figura semejante que recuerda tanto a la muerte de las representaciones medievales o populares. Una buena tirada de psicología podría llevar a los jugadores a sospechar que no está contando todo lo que sabe. Y así es.

Sobre el Rey de Amarillo, reconoce que fue él quien prestó ese mecanoscrito al grupo de La Puerta como parte de su formación y estudio de las vanguardias artísticas. Igualmente él tutelaba la mayor parte del trabajo del grupo, y que incluso el nombre lo sugirió él. Traspasar una puerta es el primer paso de toda gran aventura o viaje, y eso es lo que están haciendo en el grupo.

- *Biblioteca de la universidad.*

Los libros retirados por José Francisco son sobre Historia Antigua de la Península Ibérica, mitología... nada fuera de lo común.

- *Habitación de Marcial López.*

Si consiguen forzar la cerradura o acceder a una copia de la llave en la recepción de la residencia podrán acceder al interior. En las paredes, las estanterías y la mesa hay planos, fotografías de edificios, maquetas... como corresponde a la habitación de un estudiante de arquitectura y arte.

No habrá rastro del manuscrito sustraído de la habitación del fallecido, pues se lo ha llevado con él al salir aprovechando el jaleo o la presencia de la policía para ir a declarar a comisaría. Sobre la cama podrán hallar su pijama manchado de tinta.

Sobre la mesa podrán hallar su trabajo más reciente, el plano de algo llamado el Museo del Rey. La planta responde, pero eso no lo saben todavía, a la casa del doctor de Mencía en las afueras de la ciudad (**Ayuda 4**). En la estantería hay también un mecanoscrito bastante usado de una obra llamada El Rey de Amarillo, del cual se desprenderá una hoja con el canto de Cassilda (**Ayuda 5**).

Si se han hecho con un ejemplar del mecanoscrito del Rey de Amarillo pueden empezar su lectura. La portada, a parte del título, no indica autor, editorial ni fecha. El texto está en castellano, con anotaciones a lápiz y pluma, pero de diversas caligrafías. Algunas anotaciones llegan a colapsar las líneas del texto haciéndolo en algunos puntos ilegible. Resulta evidente que ha pasado por varias manos. Leérselo entero llevará días (una semana en concreto) y en principio la aventura no tiene esa duración prevista. La pérdida de cordura es la usual para este libro 1D3/1D6+1. De igual modo, no reporta hechizos pero aumenta en un 5% el conocimiento sobre los Mitos. Una ojeada revelará que se trata de un texto teatral en el que hay fragmentos y palabras, así como dibujos, que aparecen en el papel manuscrito



que sacaron del cuarto de José Francisco. Cualquier personaje que le dedique su atención, más allá de un simple vistazo, empezará a tener accesos de inspiración creativa que le sacarán de la cama. A partir de su lectura, cualquier personaje que pierda más de 5 puntos de cordura empezará a considerarlo todo desde un punto de vista artístico que le llevará a dibujar, componer, escribir sobre cualquier suceso trascendente (una muerte, la aparición de una criatura desconocida...)

### Día 3 [Miércoles].

#### Evento 2. Exposiciónn artística



El miércoles el doctor de Mencía organiza una nueva sesión de las jornadas vanguardistas, a pesar de que la súbita muerte de José Francisco ha llevado a la mayoría de

profesores y personas implicadas en las Jornadas a suspender los actos en señal de duelo. El hecho de que de Mencía, profesor y mentor del fallecido, lidere el reducido grupo de profesores que no consideran que este desgraciado suceso sea suficiente como para obviar el trabajo de todo un año de preparación, ha ocasionado un gran revuelo en el mundo académico y fuera de él. Hay mal ambiente en la facultad.

La sesión consiste en una exposición de obras de vanguardia. Los jugadores tienen invitaciones y conocen a algunos de los artistas que exponen, pues son compañeros de estudios. Si los personajes son dibujantes, escultores o pintores es muy probable que expongan alguna obra suya. Para determinar la calidad de su obra, y decidir si exponen o no, deberían hacer una tirada de la habilidad artística que dominan. Hay quien rumorea que se han visto a algunos compradores y galeristas interesados en jóvenes talentos. Quizás un crítico en la tirada implique

la venta de la obra por un precio a determinar entre el artista y el comprador.

Entre las obras de vanguardia no habrá nada a destacar que pueda hacer referencia a los Mitos. Entre la gente que ha acudido a la exposición podrán ver al doctor de Mencía quien será visto hablando con Marco Pierola (Descubrir). El joven parece inmóvil y envarado, y sostiene una copa en la mano. Si los jugadores pretenden acercarse hasta ellos, o bien no se han percatado del hecho, oírán la copa de vino que sostenía el joven caer al suelo y éste parecerá despertar. Algo aturdido y avergonzado, pide perdón por el desastre, creyendo que ha tropezado con el doctor. Inmediatamente intentará marcharse, y su semblante comenzará a cambiar pasando del atontamiento inicial a una rápida activación. Si intentan detenerlo, éste se excusará alegando trabajo y marchará a trabajar a su estudio. No mostrará ninguna oposición a ser acompañado y de hecho, Marcial, que también estaba por allí, marchará con él.

- *Si hablan con el doctor*

Mostrándose tan amable como siempre, negará que haya sucedido nada, que sólo hablaban de cualquier tema banal cuando repentinamente el joven ha parecido entrar en un extraño trance. Evidentemente intenta engañarles (Psicología). Amablemente se retirará de la exposición en dirección a su casa.

- *¿Seguimos al artista Marco Pierola?*

Si los jugadores superan una tirada de descubrir enfrentada contra la discreción de Marcial podrán percatarse de que, una vez en la calle hace un rápido gesto en dirección a una camioneta, como de mudanza, aparcada en el exterior. Desde ella, un par de hombres arrancan y desaparecen en dirección al centro. Si los jugadores intentan hablar con Marcial, éste se mostrará esquivo y divagará sobre el arte, la vida y la muerte. Si sugieren que robó algo de la habitación de José Francisco, o hacen referencia a la página que tienen, Marcial se fingirá no saber de qué se le está hablando (Psicología).



Marco y Marcial se dirigen a su estudio de trabajo, una buhardilla del casco antiguo y de renta barata, pero muy luminosa, donde tiene los instrumentos y materiales de modelar. Es probable que si alguno de los jugadores se fijase en la camioneta se percate de que esta se encuentra estacionada en las proximidades con dos sujetos en su interior.

Ya en el interior del taller, los jugadores podrán observar la presencia de esculturas diversas, de estilos variopintos, pero donde destacan las obras experimentales, en las que se conjugan masa y vacío, espacio y forma, incluso alguno diría que geometrías asfixiantes. Se aprecian montones de bocetos, masas de arcilla y bloques de piedra no muy grandes.

Por todas las paredes hay bocetos de esculturas embozadas, cubiertas de grandes túnicas, algunas aladas... se diría que parecen ángeles, pero... ¿lo son? Hay también esbozos de lo que parecen ser dragones.

Marco no tendrá inconveniente en que le vean trabajar con la arcilla, cosa que hará frenéticamente y sin descanso desde el momento de llegar hasta que bien entrada la madrugada grite, se arañe la cara y caiga al suelo entre convulsiones. El resultado de tantas horas de trabajo parece una escultura a tamaño real, pero de alguien muy grande, ataviado con largas y ajadas túnicas y lienzos de tela ondulante. Una ancha capucha cubre la cabeza, pero deja entrever una máscara sin rasgos. Si los jugadores han estado ahí durante el proceso de creación podrán llegar a atisbar (Descubrir) cómo una tenebrosa oscuridad desaparece del lugar donde deberían haber estado los ojos, para descubrir que al escultor no le ha dado tiempo a recrearlos (Cordura 1/1d3). Sin duda alguna la escultura refleja a la perfección la extraña figura que Goya pintara en el cuadro que el doctor de Mencía mostró en su conferencia y que aparece en el texto de José Francisco.

Marcial ha acompañado a Marco a su estudio con la intención de hacerse con la escultura, igual que hizo con el texto de José Antonio. Si los jugadores no acudieron al taller de escultura, Marcial cargará la escultura en la camioneta ayudado por un par de matones contratados y se la llevará a casa del doctor.

Si los jugadores se encuentran en el taller, Marcial intentará deshacerse de ellos con cualquier excusa para cumplir su objetivo. La primera idea es hacerles salir a por un médico. Si los jugadores no abandonan el estudio Marcial se planteará dos opciones dependiendo del número de personajes presentes en la buhardilla. Si son pocos, simulará ir a buscar un médico para dejar vía libre a los matones de la camioneta para amedrentarlos, fingiendo un asalto, y en última instancia eliminar a los jugadores si no hubiese otra opción. Los matones emplearán la fuerza para llevarse la estatua y cargarla en la camioneta. Marcial llegará cuando todo haya acabado y fingirá una gran sorpresa, estupor e incompreensión.

Si Marcial considera que se enfrenta a demasiados rivales, o se ve acorralado por los jugadores, que hartos ya le exigirán una explicación, convocará un *byakhee* para asegurarse que los jugadores abandonan la escena o mueren. Los jugadores podrían, tras realizar las pertinentes tiradas de cordura, oponer resistencia utilizando las herramientas del taller, como los mazos y martillos, algunos tablones de madera, fragmentos de piedra... Si consiguen deshacerse de la criatura se darán cuenta de que esas esculturas de dragón que han visto por el estudio tenían un gran parecido con la misma. Si no, es posible que lo recuerden más tarde. Marcial, como era de esperar, habrá aprovechado el encuentro para largarse.

- *Si no lo siguen,*

Si deciden no acompañar a Marco a su estudio, al día siguiente alguien hará notar su ausencia o les hará llegar la noticia, quizás Millán o algún otro amigo o conocido.

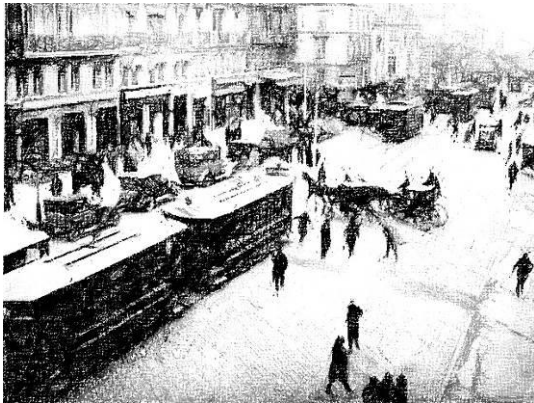
- *¿Seguimos al doctor de Mencía?*

Si se decantan por seguir al doctor desde la exposición artística, éste se marchará a su domicilio. Vive a unos kilómetros de la ciudad, en la casa familiar. Está rodeada de un murete y una verja de 2 metros de altura que culmina en púas. Desde el exterior la casa tiene 2 plantas y una buhardilla. Tiene servicio, formado por un asistente que hace las funciones de guarda, jardinero, fontanero... y una cocinera.

Será difícil que el doctor les permita entrar sin una muy buena excusa o razón y aunque lo hagan no conseguirán nada de él.

#### Día 4 [Jueves].

##### Evento 3. Obra teatral



Por la mañana descubrirán, si no asistieron al suceso, la muerte de Marco en extrañas circunstancias. Tienen el día para hojear la posible información que hayan podido obtener y montarse sus teorías, comer, merendar, descansar y asearse antes de asistir a un nuevo evento artístico. Si es que se ven con ganas.

El doctor ha producido, en el marco de las jornadas artísticas de vanguardia, una obra de teatro para la cual los jugadores tienen invitaciones. La obra se llama: La ciudad de los soles gemelos.

El ambiente está muy enrarecido y apenas sí acude público.

Si los jugadores consiguen prestar atención y no perderse, pues la ejecución de la obra es algo caótica, estrambótica, agitada y muy histriónica, podrán reconocer elementos o conceptos

presentes en las pistas que han ido recopilando: El Rey de Amarillo, figuras embozadas, dragones... Por si no fuese suficiente, si alguno ha empezado la lectura de la obra del Rey de Amarillo podrá reconocer a algunas referencias a personajes como Cassilda o Camila.

Tras la representación, si es que la aguantan hasta el final, se les acercará Laura, la novia de Millán. Ésta les pedirá reunirse en su casa, cerca del teatro, donde les hablará de sus sospechas sobre el doctor y de que algo extraño, cuya comprensión se le escapa, está sucediendo.

Laura lleva todo el día sin ver a Millán, y sabe que el día anterior y esa misma mañana se ha reunido con el doctor. Está preocupada, pues según le ha dicho, iba a visitar a sus padres en una localidad cercana y estaría fuera todo el día. Sin embargo, al pasar por su piso de alquiler de camino hacia el teatro ha visto la luz de su habitación encendida (ya que, en realidad, la visita a sus padres era una excusa para trabajar tranquilamente sin interrupción en un cuadro). Ha subido, ha llamado a la puerta pero no ha respondido. Así que Laura les pedirá que le acompañen al piso para asegurarse de que Millán está bien.

Cuando los jugadores vayan a buscar a Millán, lo encontrarán en el suelo, en estado de fuerte conmoción y sangrando por los ojos y oídos. En su habitación hallarán mucho material de pintura, y bocetos con palabras y conceptos que giran en torno al Rey de Amarillo. Hallarán también un ejemplar mecanoscrito del mismo, pero ni rastro de un cuadro reciente, y eso que hay pinceles todavía húmedos (Descubrir o Idea). La puerta estará forzada, y curiosamente, nadie ha visto a Marcial en el teatro (Idea). De hecho, Marcial ha estado esperando el momento adecuado para hacerse con el cuadro que Millán estaba pintando y marcharse con él a casa del doctor.

Los jugadores podrán hacer que Millán recupere la consciencia (Medicina o Primeros Auxilios) en cuyo caso, muy excitado, les contará lo sucedido. Hablará del cuadro que estaba pintando como de un objeto peligroso. Describirá el cuadro y lo que pasó mientras lo pintaba. Cuando ya estaba

acabado, nada más dar la última pincelada, le pareció que el cuadro cobraba vida. Como si fuese un sueño, le pareció escuchar una voz gutural y penetrante que hablaba desde el cuadro. Esa voz, cuyas palabras se dibujaban en el aire, empezó a adquirir una forma concreta, la de una figura tapada cuyo aspecto coincidía con la figura del daguerrotipo de Goya y otras referencias. Antes de poder reaccionar, y destruir el cuadro como hubiese querido, notó un agudo dolor en la cabeza y se desmayó. Con un hilo de voz, antes de volver a desmayarse para no despertar hasta el día siguiente, pedirá a los jugadores que destruyan el cuadro, pues sospecha que el Doctor se lo llevó, como las obras anteriores, y se propone hacer algo malvado con él.

Todo parece indicar que es el momento de entrar en casa del doctor de Mencía, tanto si les invita como si no.

## EN LA CASA DEL DOCTOR DE MENCIA

(Plano de la casa: **Ayuda 7**)

Marcial hace poco que habrá llegado a la casa, por lo que las puertas exteriores están abiertas y junto a la puerta de la casa hay una camioneta. Se trata de la misma que se utilizó para trasladar la escultura de Marco. La puerta de la casa no estará cerrada con llave. En el interior no parece haber nadie y reina un gran silencio. La única presencia en la planta baja será la de los dos matones que Marcial contrató para transportar las obras voluminosas. Se hallan en la cocina comiendo, pero no intervendrán si no son molestados. El personal de servicio de la casa no se encuentra allí esa noche.

En el sótano de la casa encontrarán muchas obras embaladas y protegidas cuya fuente de inspiración es El Rey de Amarillo. Verán, también, herramientas y materiales de construcción, así como una mesa con planos iguales a los que había en la habitación de Marcial: El Museo del Rey.

Tendrán vía libre hasta el segundo piso, donde se halla el despacho del doctor de Mencía. El despacho es amplio y sus paredes están

cubiertas de libros. El cuadro que describió Millán se encuentra en el centro de la sala y frente a él hay una silla en la que está sentado, de espaldas a la puerta, el doctor de Mencía. Hay otra silla, pero vacía, junto a una mesita, algo más apartada del cuadro. Sobre la mesita hay un cuaderno con anotaciones, una descripción del cuadro, palabras en un idioma extraño y dibujos.

La obra es un cuadro de gran tamaño, de unos 2 metros de altura por 3 de ancho, donde se aprecia un paisaje de atmósfera onírica en el que destaca un lago de aguas tranquilas, una ciudad fantástica de altas y blancas torres, en torno a las cuales vuelan siluetas de grandes aves, quizás dragones, sobre un cielo que languidece bajo la oscura luz de dos soles macilentos. Un camino parte de la base del cuadro y serpentea entre colinas, valles y riachuelos en dirección a la ciudad. Este sendero se halla jalonado por monolitos y árboles frondosos. Un arco de aspecto frágil y ligero parece dar la bienvenida a las tierras que se observan. Junto al arco se divisa una figura que recuerda mucho al Doctor en paciente actitud de espera. Una observación más atenta permitirá descubrir cómo por el camino avanza una figura embozada en jirones pardos, de un sucio amarillo oscuro. Su tamaño aumenta a medida que avanza por el camino en dirección al arco y al doctor. Se podría decir que el cuadro vive, lo que una mente racional se mostrará incapaz de aceptar (Cordura 2/1d6)

A medida que la figura se acerca al arco y al doctor, este empieza a emitir gemidos en su silla. Balbucea palabras como Majestad, amo, servicio, poder, genialidad, la tierra... El cuadro empezará a temblar y a emitir un fulgor mortecino. Los jugadores serán capaces de percibir el aire y los olores de un paisaje que parece imposible. Las palabras se escucharán con mayor claridad y si dejan pasar suficiente tiempo el doctor invitará al Rey a entrar en su mundo. Nuestro mundo.

Su llegada sólo puede ser impedida mediante la destrucción del cuadro, para lo que podrán usar objetos del mobiliario de la sala, como sillas, libros, un cortaplumas, fuego...

Cuando los personajes manifiesten su voluntad de destruir la obra, desde ella el doctor hará sonar un silbato casi inaudible. Antes de que puedan hacer nada al cuadro una de las siluetas de grandes aves que volaban en torno a las torres de Carcosa empezarán a moverse y crecer hasta cruzar el umbral del cuadro para tomar cuerpo en la realidad presente. Se trata de un *byakhee*.

Marcial, que estaba en su habitación, aparecerá para intentar impedir la destrucción del cuadro si no ha sido reducido con anterioridad. Armado con un revólver, entrará en la habitación justo cuando los jugadores tomen la decisión de destruirlo. O podría lanzar la casa por la ventana y volver a invocar un *byakhee* con la cordura que le reste (si lo ha hecho anteriormente).

Si los jugadores consiguen destruir el cuadro antes de que el doctor y el Rey de Amarillo salgan de él y este último adquiera presencia física (1d10 turnos o a criterio del máster), de Mencía, en su silla, comenzará a gritar, frustrado, para quedar catatónico inmediatamente. Su mente quedará para siempre atrapada en Carcosa y sin posibilidad de regresar.

Si por el contrario, el Rey de Amarillo accediese a nuestro mundo los protagonistas deberían enfrentarse a una tirada de cordura (1d10/1d100). Fuese cual fuese el resultado, los protagonistas verían al Rey de Amarillo abandonar la casa del doctor de Mencía quien en el momento en que debería haber salido del cuadro se ha puesto de pie en su silla. Los protagonistas no podrían hacer nada por impedirlo, salvo morir en el intento a manos del Monarca.

Por lo que respecta a Marcial, si los jugadores destruyen el cuadro se quedará en la casa sin oponer resistencia. Si el rito salió como esperaban, acompañará a su tío y el Rey fuera de la casa en estado de trance.

Pase lo que pase, las fuerzas desatadas en aquella casa provocarán una deflagración a lo largo de la instalación eléctrica de la misma que iniciará un incendio simultáneo en diversos

puntos por todo el edificio. Los jugadores deberán hacer una tirada de suerte para no ser alcanzados por el estallido inicial (1d3 puntos de daño). Asalto tras asalto las llamas irán invadiendo las habitaciones y dificultando la salida de los jugadores. El fuego será especialmente virulento en la biblioteca, donde rápidamente las llamas devorarán las estanterías y el escritorio del doctor, destruyendo cualquier documento de sus oscuras investigaciones antes de que ningún personaje pueda echar un vistazo. En el caso de que el cuadro haya sido destruido a tiempo, el fuego eventualmente atraparà a un desolado Marcial que no hará nada por intentar salvar su vida. Si los jugadores logran escapar y le dejan atrás en su huida, los gritos agónicos de Marcial les acompañarán mientras abandonan el lugar (Cordura 1d6).



PNJ'S

☞ **Dr. Pedro De Mencía, malvado historiador del arte.**

FUE 7 CON 8 TAM 9 INT 16 POD 16

DES 8 APA 9 EDU 14 COR 30 PV 9

Habilidades: Charlatanería 50%, Psicología 45%, Historia 80%, Historia del Arte 85%, Crédito 65%, Persuasión 75%

Hechizos: Contactar con Hastur, Convocar *Byakhee*

☞ **El grupo de "La Puerta"**

**Jose Francisco Alcora**

23 años, estudiante de letras, escritor de teatro.

### Marco Pierola

25 años, estudiante de arte, escultor.

### Millán Monzónn

22 años. Estudiante de arte. Pintor.

### Marcial López de Mencía

FUE 10 CON 11 TAM 10 INT 15 POD 14

DES 12 APA 11 EDU 13 COR 50 PV 11

Habilidades: Charlatanería 60%, Psicología 40%, Historia 35%, Persuasión 60%, Arma corta 35%, Discreción 30%

Hechizos: Convocar *Byakhee*

25 años. Escritor literario y poeta. Sobrino del doctor de Mencía. Fue criado por él desde muy joven, tras el fallecimiento de su hermana y su cuñado hace 20 años en un accidente. Aunque vive en la casa familiar se ha trasladado a la residencia de estudiantes para estar más cerca del grupo de La Puerta. Pese a su juventud tiene ya grandes conocimientos de los Mitos, transmitidos por su tío.

### Laura Pérez de Gata

21 años. Estudiante de arte. Escritora y pareja de Millán.

### Matones

	1	2
FUE	12	13
CON	11	13
TAM	10	9
INT	9	8
POD	10	12
DES	10	14
PV	11	11
Puñetazo	65%	60%
Arma blanca	35%	40%

### Guarda de la residencia del doctor de Mencía

FUE 10 CON 11 TAM 10 INT 15 POD 14

DES 12 APA 11 EDU 13 COR 50 PV 11

Habilidades: Charlatanería 55%, Biología 30%, Mecánica 65%, Regatear 45%, Jardinería 65%.

### Byakhee

FUE 17 CON 10 TAM 17 INT 10 POD 10 DES 13 PV

14 Garra 35% Mordisco 35% Daño 2d6

Armadura 2 puntos COR: 1/1d6. (Página 143 del manual de la edición 5.5)

### [Ayuda 1] Pinceladas sobre Goya

- Nace en Fuendetodos, un pueblo de Zaragoza, en 1746.
- En 1785 se convierte en **pintor de la corte de Carlos III** (1785), y **después pintor de cámara de Carlos IV** (1799)
- La **sordera** (1790); la **Guerra contra Napoleón** (1808-1814); y la vuelta al **absolutismo** después de la intervención de la **Santa Alianza** (1823) son hechos que marcan su vida.
- Después de eso se apartará de la vida cortesana. Viejo y aislado, se exiliará y morirá en Burdeos en 1828.
- Es difícil ubicarlo en un estilo. Por el dibujo marcado de sus primeras obras: **neoclasicismo**; por el color sobre la forma y como trabaja escenas cotidianas de la nobleza española (*El parasol, La gallina ciega...*): **rococó i escuela veneciana**; pero, la posterior evolución obligan a definir su **estilo** como **estrictamente personal**.
- Pintor que se avanza a su tiempo, es un **precedente de la pintura moderna**, especialmente per las *Pinturas Negras*.
- Es un **antecedente del impresionismo** per las formas desdibujadas, la deformación de las figuras humanas, y la preeminencia que otorga al color y a la luz (manchas de color y pincelada yuxtapuesta).
- Sus pinturas negras son un **precedente del expresionismo**, por la importancia que da a la expresividad por encima del acabado formal de la obra.
- También, se le considera el **precursor del surrealismo** por la introducción del tema de los sueños en sus pinturas, con multitud de seres monstruosos y deformes.





[Ayuda 2] Daguerrotipo



## CUADRO VIII

Interior del palacio de Tarris, salón del trono. De mañana.

(El rey Argantonio, sentado en el trono habla con diversos personajes presentes en la sala)

ARGANTONIO: Los sacerdotes han visto un buen augurio.  
Constelaciones que no reconocemos en nuestras visiones. Y mientras,  
Tarris languisce.

LAGUNAS: ¿Vimos signos de que hallaba la misiva de la  
princesa en sus palacios? Ningún caminante pasaría jamás  
por la vieja si ella tampoco era recibida.

ARGANTONIO: ¿Hay alguien con la máscara pálida? ¿Ha  
descendido ya de su nave? ¿Ha visto sus ojos y su boca? ¿Es su rostro  
blanco y frío como el mármol? ¿Es su corazón un jirón sucio y  
apagado? ¿Llevan sus velas ese signo amarillo?

UNIBELOS: Debería mostrarse ante los soberanos de Tarris. La reina lo  
exige. La mirada de una mujer ve más allá de cualquier máscara.

TARTIKELES: No lleva ninguna máscara.

UNIBELOS: ¿Ninguna máscara? (Para ELBURA) ¡No lleva máscara!

TARTIKELES: ¡Cómo, reina, perdí, en  
mis ojos? Yo mismo me cegué, por  
seguir viviendo.

(hace el Signo Amarillo frente a él)



#### [Ayuda 4] Plano: El Museo del Rey

*El Museo del Rey  
(Planta)*



#### [Ayuda 5] El canto de Cassilda en El Rey de Amarillo

Acto 1º, escena 2ª

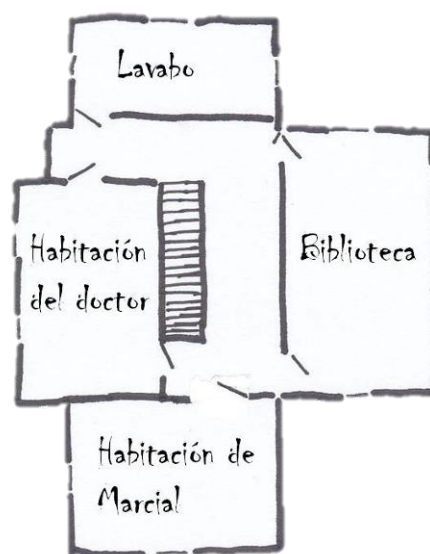
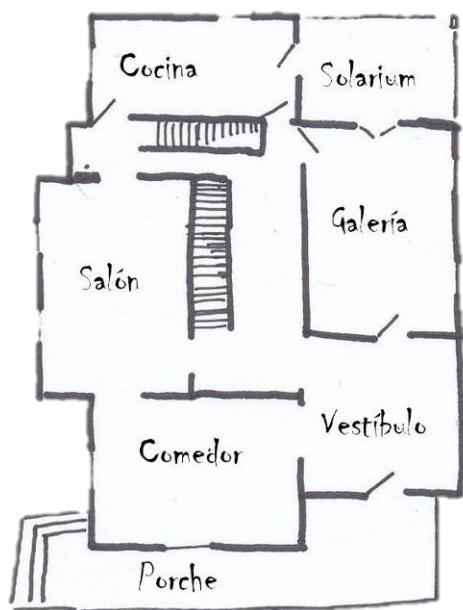
Rompen las olas neblinosas a lo largo de la costa,  
Los soles gemelos se hunden tras el lago,  
Se prolongan las sombras  
En Carcosa.

Extraña es la noche en que surgen estrellas negras,  
Y extrañas lunas giran por los cielos,  
Pero más extraña todavía es la  
Perdida Carcosa.

Los cantos que cantarán las Híades  
Donde flamean los andrajos del Rey,  
Deben morir inaudibles en la  
Penumbrosa Carcosa.

Canto de mi alma, se me ha muerto la voz,  
Muere, sin ser cantada, como las lágrimas no derramadas  
Se secan y mueren en la  
Perdida Carcosa.

[Ayuda 7] La casa del doctor de Mencía



# **GUÍA DIDÁCTICA DE “*LA PUERTA*”**

**UNA AVENTURA PARA EL JUEGO DE ROL**

***LA LLAMADA DE CTHULHU***

## DESCRIPCIÓN

La actividad gira en torno a un elemento central: la aventura “La puerta”. Se trata de un módulo diseñado para el juego de rol [\*La Llamada de Cthulhu\*](#) (por lo que se hace indispensable el manual básico del juego). Los alumnos, como jugadores, interpretan a un grupo de estudiantes o artistas en la España de los años 20. La trama invita a los jugadores a resolver unas misteriosas muertes acaecidas en su entorno y que parecen tener en común un misterioso cuadro de Goya y el arte de las vanguardias.

## JUSTIFICACIÓN

Como alumno siempre eché en falta que alguno de mis profesores dedicara algo de su tiempo a hacerme conocer y comprender la Historia desde una perspectiva diferente, más allá de lo que el libro de texto decía, más allá de lo que una película mostraba o más allá lo que una canción evocaba. No considero que estos elementos sean superfluos o poco aprovechables, al contrario, los utilizo y seguiré utilizándolos en mi tarea cotidiana.

Sin embargo, gracias a juegos como *El juego de rol del Capitán Alatriste* o *La Llamada de Cthulhu*, descubrí que existía otra manera de sumergirse en el pasado y episodios históricos. El rol se convirtió para mí en una afición y, desde hace poco, en un recurso más para mi trabajo.

Claro está que una cosa son las intenciones y otra la práctica y la ejecución. Por eso, tras haber utilizado los juegos de rol de manera un tanto experimental, dando palos de ciego, aceptando consejos y aprendiendo de otras experiencias, considero que ha llegado la hora de dar un paso más allá, y hacer de una aventura un auténtico, o un intento, recurso pedagógico, dotado de una guía de trabajo y desarrollo.

## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Esta actividad está pensada, originalmente, para atender a la diversidad en el aula, especialmente la de aquellos alumnos que sobresalen de la media y para quienes una clase rutinaria puede quedarse corta a la hora de satisfacer su curiosidad sobre los sucesos históricos. De igual modo, adaptando las actividades, puede resultarnos útil con grupos de alumnos que necesitan un refuerzo o cuya falta de interés en la materia exige una aproximación diferente.

Por estas y otras razones, como la necesidad de establecer un cierto control sobre el desarrollo de la aventura, es conveniente que el grupo de alumnos implicados no sea demasiado grande. Se recomienda un número de 6 alumnos como máximo. Es igualmente importante que los alumnos decidan participar voluntariamente, pues se trata de un juego.

## ¿PORQUÉ UN JUEGO DE ROL?

- El juego es una herramienta de aprendizaje que permite crear conocimiento de forma significativa.
- Mejora el empleo del cálculo mental. *La Llamada de Cthulhu* es un juego que utiliza un sistema porcentual.
- Promociona la lectura como medio lúdico y recreativo.



- Potencia el desarrollo de la expresividad y la reflexión.
- Potencia la socialización del alumnado.

### **OBJETIVOS DIDÁCTICOS**

- Conocer la realidad de la España de los años 20 a nivel político y social: la crisis de la Restauración y la Dictadura de Primo de Rivera.
- Conocer las dificultades de la mujer para acceder a estudios superiores a finales del siglo XIX y principios del XX.
- Conocer el arte de Goya y de las vanguardias artísticas.
- Desarrollar la empatía y la responsabilidad personal aún en contextos de ficción.
- Desarrollo de la iniciativa personal y la participación.

### **CONCEPTOS A TRABAJAR**

- España, años 20 del siglo XX.
- Francisco de Goya.
- Arte de vanguardia.
- La mujer y su acceso a estudios superiores.

### **ACTIVIDADES**

#### ACTIVIDADES PREVIAS

Antes de comenzar la aventura se hace necesario ubicar a los alumnos en un contexto temporal y geográfico concreto que les puede resultar ajeno. La idea es darles unas pinceladas muy básicas para que ellos completen la imagen a través de estas actividades previas.

- ¿Cuál es el contexto histórico de la aventura? Ten en cuenta que transcurre en los años 20 en España, por lo que en tu respuesta deberán aparecer conceptos como crisis de la Restauración o Dictadura de Primo de Rivera.
- ¿Qué son las vanguardias artísticas de inicios del Siglo XX? ¿Por qué se caracterizan? ¿Cuáles destacan? Selecciona una obra que te haya llamado la atención.
- ¿Podrías hablar en unas pocas líneas de Goya?

Estas actividades, realizadas previamente a las sesiones de juego, suponen una puesta en común de los elementos temporales y culturales en torno a los cuales va a girar la aventura.

#### ACTIVIDADES DURANTE LAS SESIONES

Aquí habrá que tener en cuenta el desarrollo de la aventura a lo largo de las sesiones. El objetivo es motivar cierta reflexión y ampliación de contenidos que han aparecido brevemente en el desarrollo de la aventura.

- ¿Qué es la Residencia de Estudiantes? ¿Qué personajes ilustres han pasado por ella? Ayúdate de este [enlace](#) para responder

- ¿Has observado algún trato diferente de los PNJs hacia vuestros personajes en función del sexo? ¿Cuál es el papel de la mujer en la sociedad española en los años 20?
- ¿Qué diferencias tecnológicas respecto a nuestro tiempo te han llamado más la atención?
- ¿Qué hay de cierto en la historia de la pintura desaparecida de Goya en la quinta del sordo? Ayúdate de este [enlace](#) para responder.
- Leemos y comentamos el siguiente texto:

-----

"En 1872 se matricula por primera vez una mujer en una facultad española (...). Se trata de Maria Elena Maseras,\* una joven catalana que había tenido que solicitar un permiso especial para realizar estudios de secundaria y, posteriormente, los universitarios. (...) A partir de 1873, distintas universidades empiezan a conocer la presencia de alumnas entre sus estudiantes. (...) Se exigió la correspondiente autorización ministerial para cada caso concreto. Además, las alumnas no debían asistir a clase, pues, según la costumbre, de ningún modo podía admitirse su presencia en la misma aula con los hombres. Fue en 1875 cuando por primera vez un profesor solicitó la presencia de una alumna en clase. (...)

Hasta 1910, las alumnas que quisieran estudiar en régimen oficial, asistiendo a clase, tenían que solicitar un permiso especial a las autoridades académicas. Para su concesión, el catedrático de la asignatura debía comprometerse *a garantizar el orden en el aula*, pues se tenía la convicción de que la presencia de la mujer podía alterar el orden de las clases. Además de este requisito, en muchos casos debieron adoptarse medidas complementarias de protección de la mujer, quien era considerada como algo frágil, perteneciente al mundo de lo privado, que no debía ser expuesta en público. Así nos lo relata una alumna de la época:

*"Se acordó que la alumna no estuviera en los pasillos, sino que entrara en la antesala de los profesores y esperar allí al catedrático para ir al aula y volver con él, terminada la clase. Durante la explicación se sentaría en una silla aparte, cerca del profesor. Este complicado régimen se practicó desde el primer curso de 1892-93 hasta que cayó en desuso en el Doctorado de 1895-96, sin duda porque se advirtió que no eran tan temible la supuesta barbarie de los alumnos masculinos"* [María Goyri estudió filosofía y letras, (...) obtuvo el título de doctora en 1909]"

*La presencia de la mujer en la Universidad española*  
Dra. Laura López de la Cruz

-----

\*La primera fue Concepción Arenal, pero iba disfrazada de hombre para poder asistir por lo que el revuelo de su educación superior de desató después de licenciarse y doctorarse, no mientras cursaba estudios.

- ¿Qué impresión te produce el texto?

- Fíjate en tu entorno: ¿Tienen las mujeres las mismas oportunidades de acceder a una educación superior hoy que a principios de siglo? ¿Por qué? ¿

Resulta evidente que pueden surgir decenas de cuestiones que los alumnos, muy despiertos ellos, plantearán. Incluso sus acciones llevarán al director de juego/profesor a plantearse otras preguntas sobre la marcha que es conveniente anotar para su posterior trabajo.

#### ACTIVIDADES DE SÍNTESIS

- ¿Cuáles son las grandes diferencias que has podido encontrar entre los años 20 del siglo XX y la actualidad a nivel social y tecnológico?

#### **EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

- ¿Qué opinión te merece la actividad llevada a cabo?
- ¿Qué te parece el hecho de haber mezclado elementos de fantasía con el desarrollo de la aventura en el pasado?
- ¿Recomendarías esta actividad a otros compañeros? ¿Por qué?
- ¿Crees que tiene algún valor para tu formación y aprendizaje?

#### **OTROS RECURSOS**

- [Madrid 1905-1920](#)
- [Barcelona 1929](#)
- Suplemento “La piel de toro” para el juego de rol *La Llamada de Cthulhu*

Esta obra está licenciada bajo la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.