

## ACTIVIDAD CIENTÍFICOS JUEGO DE ROL DE MESA

- **Para niños y familias**

“**Científicos: Juego de rol de mesa**” – Mañana de juego de aventura de rol de mesa del libro “Científicos” para niños y jóvenes. Al inicio explicaré qué es un científico, cuál es nuestro trabajo y por qué somos científicos. Después jugaríamos una partida preparada para niños, con un máster con experiencia y una aventura organizada. En “Científicos, el juego de rol” los jugadores tomarán el papel de Agentes especiales que trabajan para una corporación secreta encargada de documentar los descubrimientos de los **científicos** más importantes de la Historia. Para conseguirlo deberán encontrarlos a través del tiempo y vivir grandes aventuras junto a ellos. Científicos, el juego de rol es un entorno ideal para **aprender jugando**. La infinidad de aventuras que correrán los personajes junto a estos eruditos estarán repletas de contenidos de aprendizaje, todo ello de un modo lúdico y motivador para los jugadores.

En esta actividad se requiere la ayuda de dos personas.

Duración aproximada – 2-3 horas.

Fechas – 11 noviembre 2023 / de 11:00 a 14:00

18 Noviembre 2023 / de 11:00 a 14:00

Aforo- 9 participantes por día + máster + PNJ (Personaje No Jugador, dinamizador)

Edad recomendada- A partir de 8-10 años.

### Personal

- Máster- Rafael Fortún- Explica las reglas del juego, inventa la historia y la base de los personajes, crea las fichas de juego, crea la trama, actúa de antagonista, dirige el juego y controla los datos de desarrollo de la trama.
- PNJ (Personaje No Jugador, dinamizador)- María José Rodríguez- Interpreta a varios personajes a lo largo de la trama, según los jugadores vayan tomando decisiones, se encontrarán con unos u otros PNJs: Científicos, antagonistas, personajes para dinamizar y hacer que los participantes adquieran confianza y comiencen a dialogar entre ellos y tomar decisiones etc. Es el encargado de dirigir el/los experimentos pequeños que podrán encontrarse durante el juego.

Material- Libro “Científicos”, Trama, hojas de personajes, pantalla del Máster, dados de desarrollo, lápices, borradores, batas de laboratorio, material de laboratorio para escenas (guantes, probetas, pipetas, vasos de precipitados, muestras para hacer uno o dos experimentos sencillos...), atrezzo y trajes para escenas, altavoz, música, ordenador para que los participantes puedan buscar información en alguna de las pruebas.

# CIENTÍFICOS

El juego de rol



Moisés Sanz • Jordi Bayarri

**L:** Olvido al fugitivo y corro para ayudar al patoso de Cuscurro.

**D:** Marta; Deyre entra en la sala de mando y encuentra a Darwin en el suelo con un gran chichón en la cabeza. Parece que ha recibido un fuerte golpe y está un poco desorientado...

**Suena interesante.  
Cuéntame más <sup>02</sup>**

## EL TRASFONDO

### El comienzo

**02** En el año 1998 la Fundación Triskel comenzó un proyecto secreto dirigido por el profesor Macario Rascapiés con el objetivo de diseñar un generador de vórtices pandimensionales. Debido a la complejidad del proyecto, la Fundación Triskel sufrió severas pérdidas económicas, viéndose obligada a cancelarlo. Ante la negativa del profesor Rascapiés y su equipo de abandonar el proyecto, trataron de buscar alternativas económicas en subvenciones públicas de investigación. Finalmente el CSIC, Centro Supremo de Indagaciones Cronológicas, se hizo cargo de la financiación, manteniéndolo al margen del gobierno. Desde entonces quedaría dirigido en secreto por un delegado general del CSIC llamado Abelardo Marcote.

En el año 2002 un científico del equipo de Rascapiés provocó un terrible accidente al dejar caer un papel de magdalena en el gene-

rador de vórtices, lo que produjo una distorsión en un campo de energía resonante, dando origen al inicio de la tecnología de los viajes en el tiempo. Para el año 2005, después de algunos intentos fallidos, el profesor Rascapiés descubrió el inconveniente de transportar hombres adultos, pues el tejido orgánico superior a veinte años de edad se volvía de un tono morado fluorescente. De este modo, tras perfeccionar la técnica de viajes temporales se consiguió enviar a través del tiempo a un grupo reducido de personas de edad no superior a los dieciséis años, sin ningún tipo de riesgo.

Gracias al enorme éxito del proyecto, el CSIC decidió crear un cuerpo de inteligencia para la supervisión del desarrollo de los descubrimientos científicos a lo largo de la historia, que evidentemente, por motivos de seguridad estaría compuesto por jóvenes en edad escolar. Para ello, en el año 2006 se fundó en secreto la Corporación Laika.

### Corporación Laika

Como director del proyecto, el doctor Aberlardo Marcote asumió el control de la Corporación, que hasta hoy dirige, asesorado por el profesor Rascapiés.





La Corporación cuenta con varios grupos de Agentes, denominados Cuadrillas, que poseen una formación común en ciencia e historia para comprender y registrar el descubrimiento de la misión que les haya sido asignada, así como para afrontar posibles contingencias. Cada Cuadrilla está formada por Agentes de distintos departamentos, especializados en diferentes ámbitos técnicos con el objeto de ser capaces de dar solución a prácticamente cualquier eventualidad. Estos departamentos son:

#### SEGURIDAD Y DEFENSA

Son los responsables de la seguridad del grupo. Se encargarán de empuñar las armas cuando sea necesario, así como realizar las tareas físicas que requieran cierto esfuerzo. Su entrenamiento, en cierto modo militar, les dota de unas importantes habilidades físicas enfocadas a cualquier actividad atlética como correr, nadar, pelear, trepar, saltar; o tareas de fuerza como mover objetos pesados.

#### SOLUCIONES LOGÍSTICAS

Los Agentes de este departamento son famosos por su notable ingenio, así como por su capacidad para resolver todo tipo de situaciones complicadas. Estos Agentes utilizarán su pericia para manipular, colocar o desactivar cualquier trampa. Son unos maravillosos cerrajeros cuando hay que forzar puertas bloqueadas o cualquier otro tipo de mecanismo. El ingenio de estos Agentes no tiene límites al crear algún nuevo invento o reparar cualquier cacharro estropeado.

#### INVESTIGACIÓN Y RASTRO

Estos expertos en exploración y supervivencia han recibido una extensa formación enfocada a subsistir en entornos hostiles y ser capaces de autoabastecerse en situaciones de escasez, de este modo han aprendido a seguir rastros, escuchar, observar y tender trampas. Poseen extensos conocimientos sobre animales y plantas, así como un potente sentido de la orientación. Gracias a estas habilidades los Agentes serán notables detectives investigando pistas, encontrando evidencias y obteniendo conclusiones.



#### OPERACIONES ENCUBIERTAS

Los Agentes de operaciones encubiertas son especialistas en intrusión y sigilo. Son capaces de colarse por donde sea necesario, escurriéndose por los huecos más inaccesibles o sorteando cualquier obstáculo. Su especialidad es ocultarse entre las sombras para pasar desapercibidos ante el enemigo además de buscar escondites en los lugares más insospechados. Estos Agentes han entrenado sus capacidades para esquivar proyectiles o trampas y sorprender a su enemigo por la espalda apareciendo de la nada.



#### DILIGENCIAS POLÍTICAS

Si hay alguien en la Cuadrilla capaz de tratar los más complejos asuntos sociales, ese será el Agente de Diligencias políticas. Interpretará un papel magistral ante el rey de Francia, si fuera necesario, para conseguir lo que quiera de él. Tradicionalmente estos Agentes son los encargados de cerrar los acuerdos más complicados que puedan surgir durante una misión o despachar con éxito a cualquiera de los villanos más embaucadores. Su preparación psicológica les será de gran utilidad para analizar a su interlocutor, introducirse en su psique y manipularlo a su gusto.

#### Viajar en el tiempo

Viajar en el tiempo supone una gran responsabilidad, un pequeño paso en falso supondría modificar el flujo espaciotemporal, por lo que cualquier Agente deberá estar al corriente de la normativa vigente en materia de viajes temporales y cumplirla con rigor.

#### LA MÁQUINA DEL TIEMPO

A simple vista, nadie podría imaginarse que esa «cosa» sea una máquina del tiempo. Se trata de un disco metálico de unos dos metros de diámetro posado sobre el suelo. En su centro se aprecia el núcleo de tungsteno con una luz roja parpadear. Desde ahí se extienden cinco bandas luminosas hacia el borde del disco. Un análisis más detallado mostraría un interior muy complejo, lleno de componentes electrónicos, e incluso de materiales

prácticamente desconocidos para la mayoría, encajados en una base de unos cincuenta centímetros de grosor que queda siempre semienterrada.

#### ¿CÓMO SE VIAJA?

Realizar el viaje es bastante sencillo. Los Agentes deben subirse al disco transportador, desde fuera, un operador supervisado por el profesor Rascapiés, introduce las coordenadas temporales. Las bandas luminosas comienzan a parpadear hasta que la máquina desaparece con los Agentes, dejando una explosión de luces de colores. Los cuerpos de los Agentes se desmaterializan para volver a componerse en la fecha determinada, cargados de energía temporina.

