



**Unidad didáctica ELE
basada en el sistema D&D**

Andrés Fdez. Parrondo

Los ELEgidos

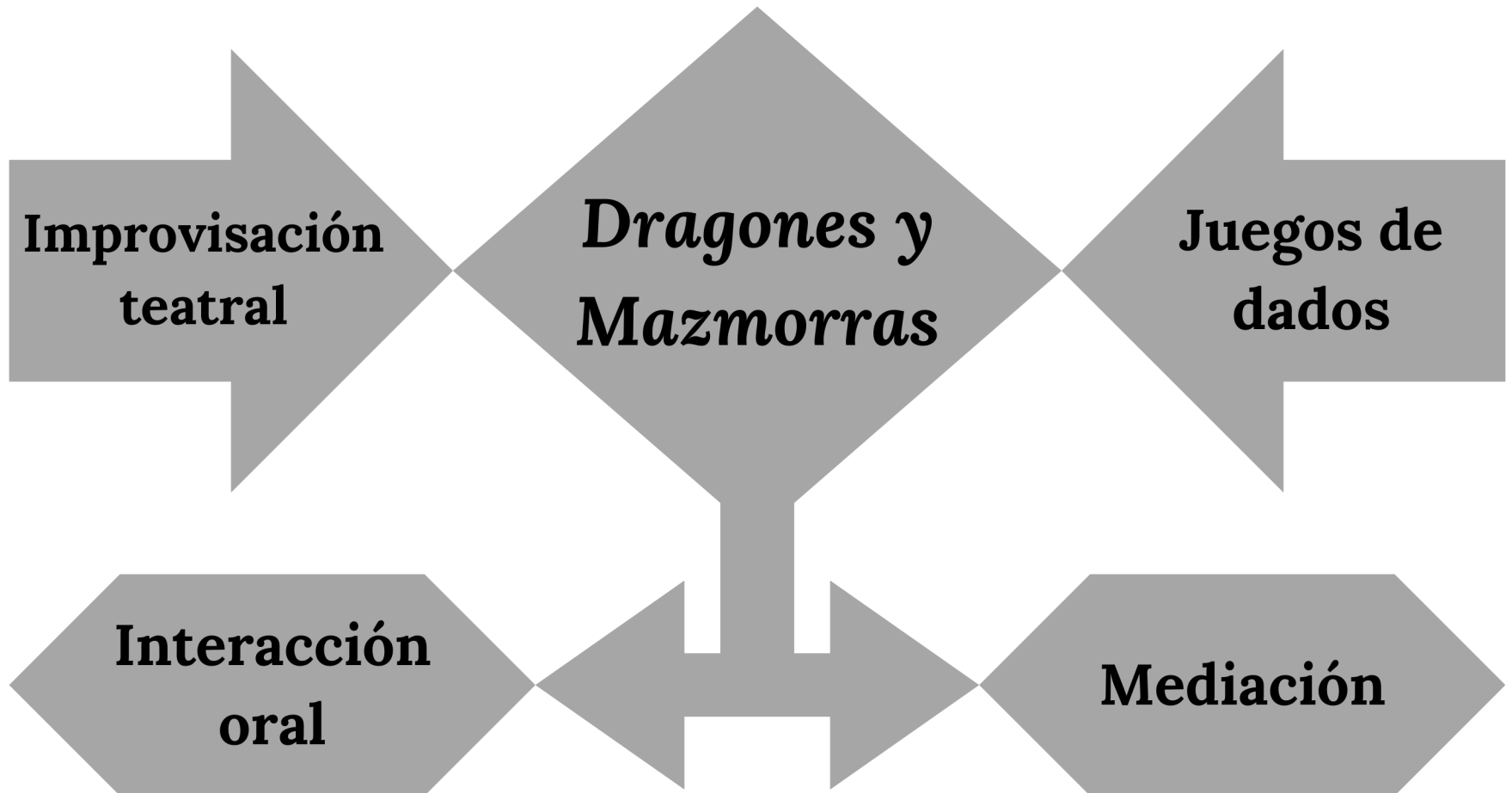
**Aventura corta para 3-5
personajes de nivel 1 a 3**

Índice

1. Eje temático
2. Perfil del grupo meta
3. Objetivos didácticos
4. Competencias buscadas
5. Contenidos desarrollados
6. Metodología empleada
7. Sinopsis de la aventura
8. Sesión 0: Introducción a la unidad
9. Sesión 1: El pueblo de Villacumbre
10. Sesión 2: Las Montañas Barbadas
11. Sesión 3: La guarida de Murgal
12. Sesión 4: Desenlace de la aventura
13. Evaluación
14. Materiales necesarios
15. Créditos de imágenes



Eje temático



Perfil del grupo meta

Nivel

Intermedio-avanzado (B2-C2)

Trasfondo

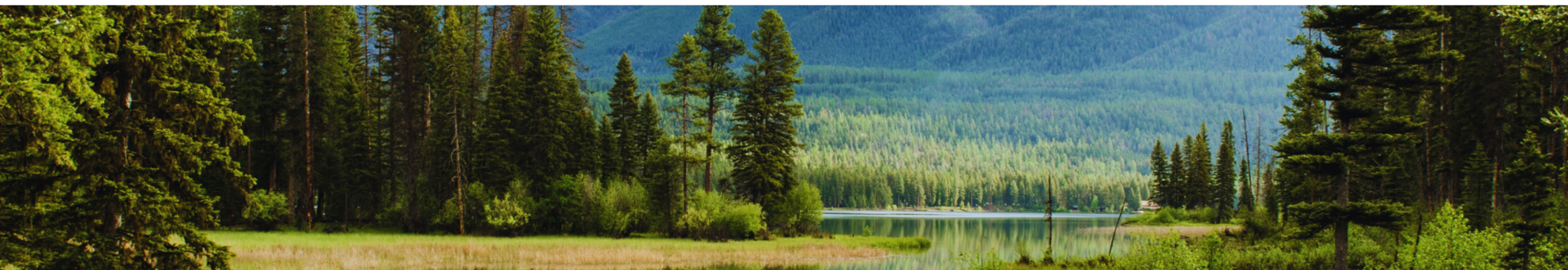
Grupo multicultural

Alumnos

Adultos universitarios, 4 personas

Duración

5 sesiones de 2 horas

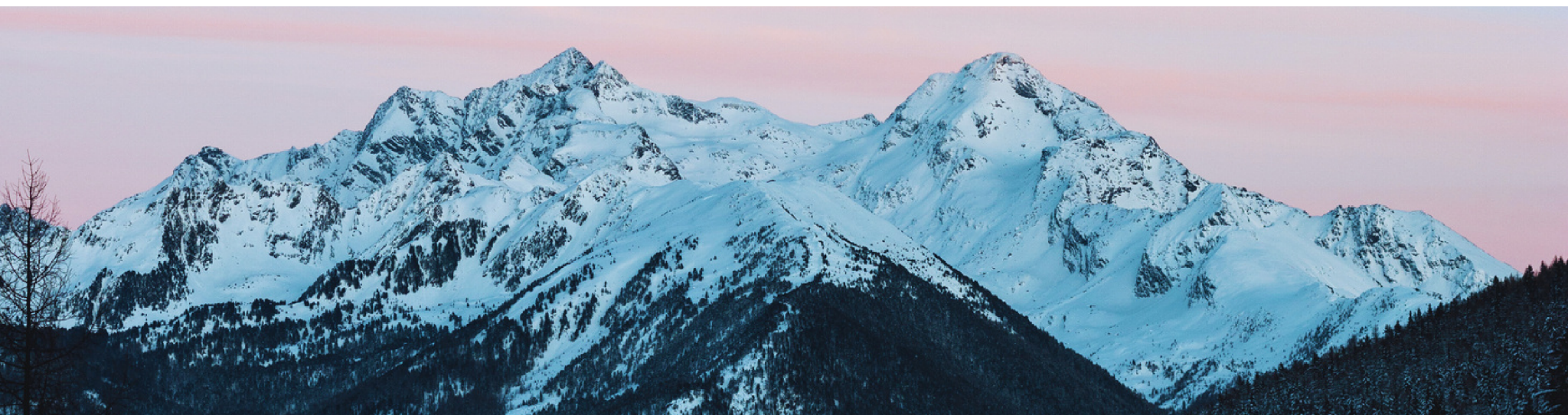


Objetivos didácticos

- **Aprender a calcular en español de manera fluida.**
- **Comprender una narración oral.**
- **Colaborar en la elaboración de un texto dramático.**
- **Desarrollar las destrezas orales de manera natural.**
- **Descubrir nuevos tipos de juegos en español.**
- **Describir situaciones con un cierto nivel de detalle.**
- **Explicar situaciones pasadas en primera persona.**
- **Mediar para solucionar dudas y malentendidos.**
- **Mejorar el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.**
- **Narrar acciones en un orden lógico.**
- **Organizar un plan de acción.**
- **Saber seguir instrucciones de un manual.**

Competencias buscadas

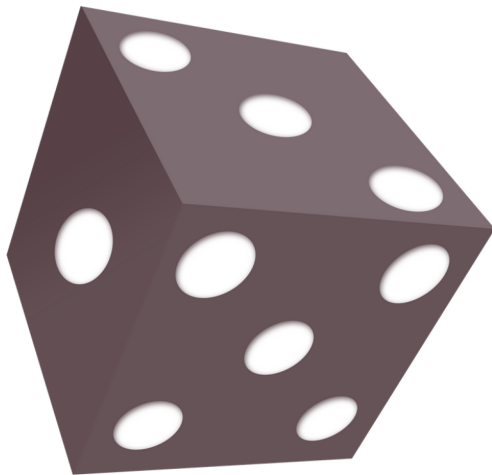
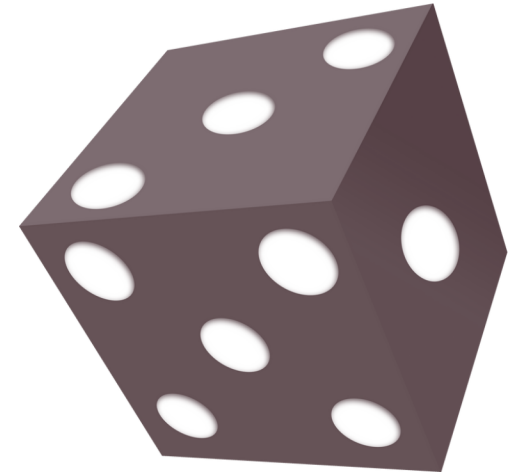
- **Uso del conocimiento del mundo extraído del mundo ficcional.**
- **Manejo del conocimiento sociocultural extrapolado del juego: vida diaria, relaciones personales, valores y creencias...**
- **Consciencia intercultural.**
- **Destrezas sociales derivadas del conocimiento sociocultural.**
- **Capacidad de autodescubrimiento y adaptación a circunstancias lingüísticas.**
- **Autorreflexión sobre el conocimiento del español.**



Contenidos desarrollados

- **Comunicativos:**

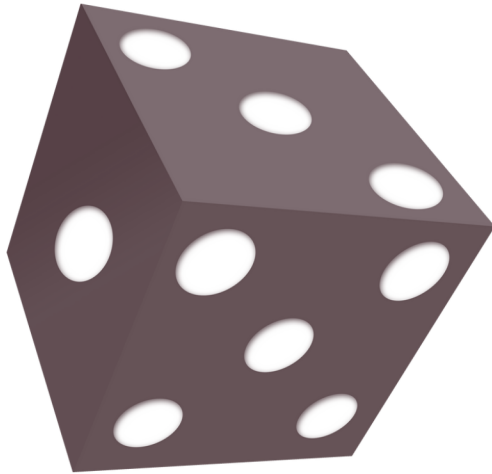
- **Transmitir unas instrucciones**
- **Crear un plan de acción en equipo**
- **Negociar con otras personas**



- **Pragmáticos:**

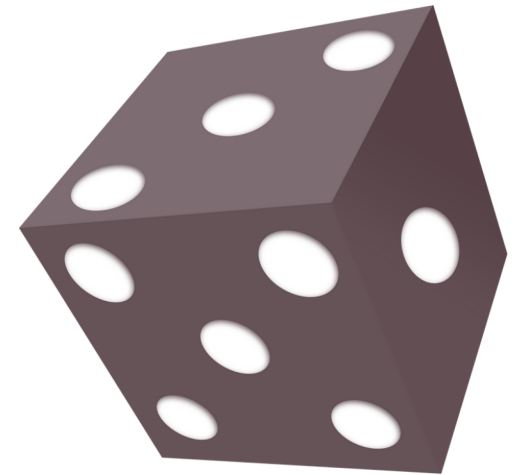
- **La cortesía**
- **Los turnos de palabra**
- **La distancia social**

Contenidos desarrollados



- **Culturales:**
 - La interpretación dramática
 - Los juegos de rol de mesa

- **Gramaticales:**
 - Estructuras oracionales complejas
 - Usos del imperativo
 - Usos de los tiempos de pasado
 - Oraciones condicionales



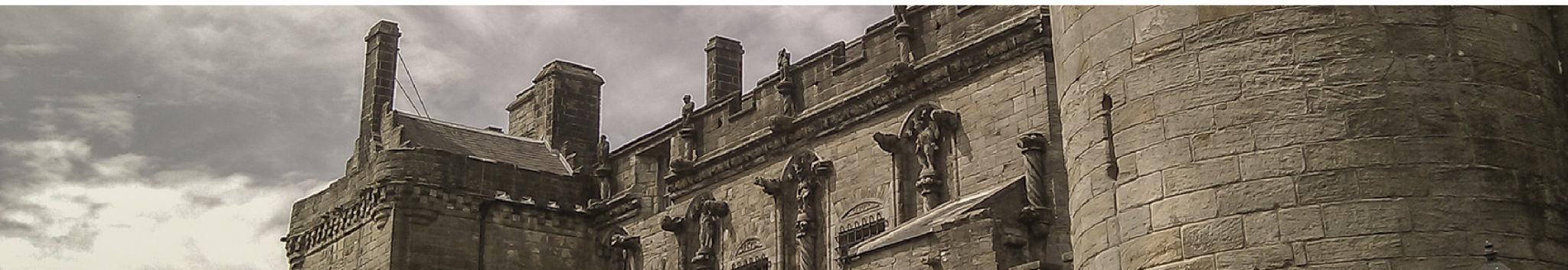
Metodología empleada

- **Enfoque orientado a la acción (MCER)**
- **Aprendizaje cooperativo**
- **Aprendizaje basado en problemas**
- **Aprendizaje basado en juegos**



Evaluación

- **Enfoque holístico: el todo antes que las partes**
 - **Retroalimentación individualizada según desempeño**
 - **Puntos de interés de las sesiones:**
 - **Negociaciones con compañeros y otros personajes**
 - **Descripciones de acciones y situaciones**
 - **Mediación con compañeros por uso de normas**
 - **Adecuación pragmática según contexto en el juego**
 - **Opinión sobre la actividad y autoevaluación del alumno**
-



Sinopsis de la aventura

Murgal, el dragón rojo que vive en el castillo abandonado de las Montañas Barbadas, desafía constantemente a las gentes del pueblo de la ladera de Villacumbre para que le intenten arrebatarse el tesoro que les ha ido quitado con el paso del tiempo en forma de impuestos abusivos o asedios. Quien consiga derrotarle, robarle la parte más preciada de su tesoro con éxito o echarle de su guarida, será el próximo dueño de su tesoro, del castillo y el dragón se marchará.

Sois un grupo de aventureros en ciernes en busca de fama y gloria y esta se presenta como una buena oportunidad para ganaros el respeto, el oro y la reputación que merecéis. Una noche, descansando en la taberna del pueblo cercano a las montañas, recibís una carta personal a nombre del dragón en la que os elige explícitamente a vosotros para que os enfrentéis a su reto. ¿Aceptaréis el desafío del arrogante dragón Murgal?

Sesión 0. Introducción

1. Explicar las normas y cómo jugar usando videos de ejemplo
 2. Preguntar por si hay dudas, ayuda mutua entre los alumnos
 3. Creación de personajes:
 - a. Concepto de personaje: descripción psicofísica
 - b. Raza: humano, elfo, enano... (influye en características)
 - c. Clase: bárbaro, bardo, brujo, clérigo, druida...
 - d. Rol dentro del grupo: sanador, apoyo, daño...
 4. Reparto de puntuaciones de característica: $3d6*6$, repetir si 1
 5. Cálculo de puntos de golpe y habilidades: competencias
 6. Selección de conjuros y explicación de rasgos de clase y raza
 7. Herramientas de seguridad para las sesiones de rol
 8. Si queda tiempo, hacer una pequeña puesta en práctica
-

Sesión 1. Villacumbre

1. Encuentro de los personajes: Posada «El Búho Tuerto»
 - a. Descripciones e interacción de los alumnos
 2. Llegada de la carta del dragón Murgal
 - a. Entrega y lectura de la carta en físico
 3. Recopilación de información, creación de un plan y realización de preparativos (viaje de tres días por la montaña)
 - a. Posibles lugares de interés:
 - i. Tienda general «La Espada Común»: víveres, herramientas, útiles de aventura...
 - ii. Mansión del Duque Adrion: elfo egocéntrico muy rico
 - iii. Templo de Silvano: servicios mágicos de curación
 - iv. Local de mercenarios «Ley en Orden»
 - v. Cabaña del Mago Liam: gnomo excéntrico desordenado
-

Carta del dragón

Me han llegado noticias de vosotros.

Os reto a que os enfrentéis a mí.

*Robadme una pieza de mi alijo. hacedme
huir de mi guarida o derrotadme en combate
y mi tesoro y el castillo serán vuestros.*

Aquí os espero.

Murgal

Sesión 2. En la montaña

1. Proceso a seguir por día de viaje:

- a. Gasto de raciones diarias
- b. Tirada de percepción para no ser sorprendidos
- c. Tirada de supervivencia para no perderse
- d. Tirada de investigación para dar con un sitio para acampar
- e. Guardias por turnos por la noche: tiradas de percepción

2. Primera noche de viaje: asalto de una manada de lobos (cuatro)

- a. Puede que pille a algún PJ por sorpresa
 - b. Si se ven sobrepasados, los lobos huirán
 - c. No hay que derrotar a los PJ, sino hacerlos trabajar en equipo
-



Lobo

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8+2)

Velocidad: 40 pies



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: -

Desafío: 1/4 (50 PX)

Olfato y oído agudizados. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Tácticas de manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados lobos a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 para no quedar tumbado.

Sesión 2. En la montaña

1. Segundo día de viaje: el puente derrumbado
 - a. Deberán buscar una solución creativa para continuar
 - i. Escalar la pared, saltar el abismo, usar la magia...
 - b. El abismo tiene una distancia de 60 pies
 2. Final del tercer día de viaje: avistamiento del dragón
 - a. Pueden esconderse o llamar su atención
 - b. Crear una imagen intimidante y desafiante de Murgal
 3. Subida de los PJ a nivel 2: seguir las instrucciones del SRD
-



Sesión 3. La guarida

1. Castillo en ruinas, distribuido en zonas:

- a. Guarida del dragón en el palacio central: escombros, montaña de oros y tesoro, Murgal duerme allí
- b. Los edificios en ruinas
- c. Las catacumbas que recorren la ciudadela por debajo

2. Múltiples vías de acción:

- a. Sigilo y robar el tesoro: usar la magia, buscar objetos mágicos en los edificios, pasadizo secreto desde las catacumbas hasta debajo del alijo (puzle de la puerta)...
- b. Buscar ayudas: un esqueleto en las mazmorras porta un anillo de telequinesis detrás de una celda oxidada (dificultad para abrirla: 15), un cofre trampa en un edificio en ruinas guarda una espada matadragones (dificultad para detectar y desactivar la trampa: 13), el gigante Bob caza en los alrededores y les ayudará si le consiguen comida...

Sesión 3. La guarida

1. Múltiples vías de acción (continuación):

a. **Ataque frontal: muy peligroso, solo tendrán posibilidades con la ayuda del gigante y los objetos, acabar la sesión si intentan enfrentarse a él después de conseguir las ayudas**

2. **Pueden seguir varias vías de acción: cerrar la sesión cuando se considere oportuno**

3. **Subida a nivel 3 de los personajes**



Objetos mágicos

Matadragones

Arma (cualquier espada), rara

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Cuando impactes a un dragón con esta arma, el dragón recibe 3d6 puntos de daño adicional del tipo de daño del arma. Para esta arma, «dragón» es cualquier criatura del tipo dragón, incluyendo tortugas dragón y dracos.



Anillo de telecinesis

Anillo, muy raro (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, puedes lanzar el conjuro *Telecinesis* a voluntad, pero solo puedes elegir como objetivo objetos que nadie lleve puestos ni transporte.

Gigante de las colinas

Gigante Enorme, caótico maligno

Un gigante semidesnudo de aspecto primitivo que balancea una enorme clava al caminar. Este matón de enorme barriga huele a vino rancio y carne podrida, que parece ser la base de su dieta.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 105 (10d12+40)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: Gigante

Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su gran clava.

Gran clava. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 18 (3d8+5) puntos de daño contundente.

Roca. Ataque de arma a distancia: +8 al ataque, alcance 60/240 pies, un objetivo. **Impacto:** 21 (3d10+5) puntos de daño contundente.

Dragón rojo joven

Dragón Grande, caótico maligno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10+85)

Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +4

Inmунidades al daño: Fuego

Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: Común, dragón

Desafío: 10 (5900 PX)

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

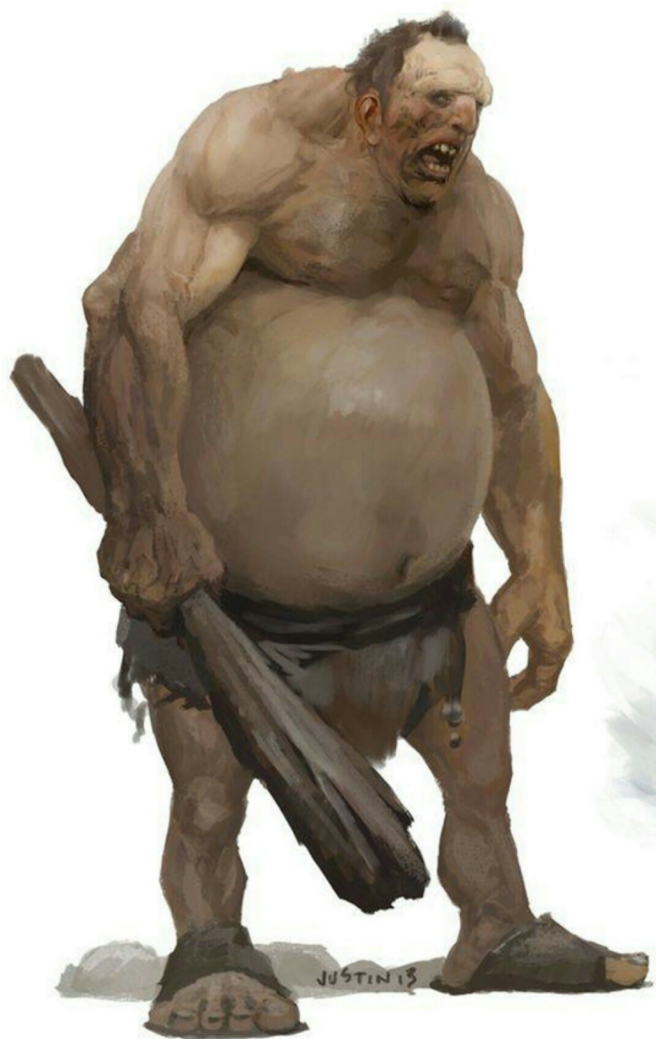
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.

Aliento de fuego (recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, recibe 56 (16d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Reducir el daño de algunas habilidades según se valore

Bob, el gigante



Murgal, el dragón rojo



Puzle de la puerta



Trampa mágica: si se intenta abrir antes de desactivarla, el personaje que lo intente recibe 1d6 de daño de relámpago

Apertura: un PJ deberá imitar la posición de los brazos de los monigotes en la rueda en la secuencia correcta (se puede empezar en las 11 y acabar en las 3 o viceversa). El alumno podría interpretar los gestos

Sesión 4. El desenlace

1. Final abierto condicionado por cómo acabó la sesión anterior
 2. Si le asaltan con aliados, tendrán más posibilidades de enfrentarse a Murgal y ganar
 3. Si consiguen robarle una parte importante del tesoro, tendrá lugar una persecución de alto riesgo montaña abajo
 4. Pueden hacer que se marche dialogando con él (difícil), convenciéndole de que hay algo mal en su guarida o existen mejores tesoros en otra parte
 5. De todas formas, hay que intentar que sus planes, aunque puedan sonar descabellados, tengan éxito
 6. Parte final de la sesión: desenlace
 - a. Narrar el destino del dragón, qué pasó con el grupo de aventureros, cómo les recibe el pueblo según el resultado...
-

Consejos

- **No apuntes dificultades para todo, mejor estima sobre la marcha y sigue la tabla para estimar las dificultades de las pruebas (5: fácil, 10: normal, 15: difícil, 20: muy difícil, +20: imposible)**
- **Los 20 y los 1 en el d20 son las tiradas más importantes, explótalas con tus descripciones**
- **Si los alumnos están estancados con alguna cuestión, pide a un jugador que haga una tirada de inteligencia y narra un consejo**
- **Lo importante es que hablen, dales espacio y mantén el orden de palabra entre ellos para que no se pisen unos a otros**
- **Incide en las fortalezas y debilidades de cada personaje, trata de hacer que se complementen y trabajen en equipo**
- **Vincula sus motivaciones con la historia como puedas**
- **Es vital que lo pasen bien, el humor debe de estar muy presente**
- **Improvisa las descripciones, pero recuérdalas y resalta siempre los detalles importantes que los lleven al éxito**
- **No hacer tiradas para todo e ignorar los puntos de golpe si el combate deja de ser divertido**
- **Añade el contenido que quieras a la aventura, modifica y adapta**

Materiales necesarios

- Varias hojas de personaje en español, una por persona.
 - Manuales de juego básicos físicos o acceso al SRD5.1.
 - Resumen impreso de las normas y conceptos básicos.
 - Lápices y gomas para las hojas de personaje, bolígrafos para las notas de aventura.
 - Dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 caras y porcentual: con un set es suficiente, se venden en paquetes en tiendas especializadas.
 - Tablero de cuadrículas u hoja de papel en la que dibujar el terreno de los combates.
 - Miniaturas o fichas que representen a los PJ y no jugadores.
 - Elementos imprimibles: carta del dragón, puzle de la puerta...
 - Apoyos audiovisuales: música, efectos de sonido, proyecciones...
 - Manual de campaña y notas del profesor.
-