CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA • COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA **USOS: LIBRE**

CAMPESINO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA — USOS: LIBRE

CAMPESINO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA — USOS: LIBRE

CAMPESINO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Cultivas parcelas y conoces los rumores de cada cosecha.

PODER Sin poder especial: debate, deduce y emite un voto.

DÍA — USOS: LIBRE

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.

PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA — USOS: LIBRE

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.

PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA — USOS: LIBRE

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.

PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA — USOS: LIBRE

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.

PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA — USOS: LIBRE

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.

PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA — USOS: LIBRE

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.

PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA — USOS: LIBRE

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.
PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA **USOS: LIBRE**

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.
PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA **USOS: LIBRE**

SIERVO



VILLA · COMÚN

FUNCIÓN Trabajas tierras vinculadas al señorío; observas las tensiones de Valdumbría.
PODER Sin poder especial: tiene un voto y voz plena como jugador.

DÍA **USOS: LIBRE**

CONSPIRADOR



SOMBRAS · COMÚN

FUNCIÓN Conoces a tus aliados y buscas controlar las decisiones de Valdumbría.
PODER Acción colectiva: cada noche, con las demás Sombras, señala una víctima viva de la Villa.

NOCHE **USOS: CADA NOCHE**

CONSPIRADOR



SOMBRAS · COMÚN

FUNCIÓN Conoces a tus aliados y buscas controlar las decisiones de Valdumbría.
PODER Acción colectiva: cada noche, con las demás Sombras, señala una víctima viva de la Villa.

NOCHE **USOS: CADA NOCHE**

CONSPIRADOR



SOMBRAS · COMÚN

FUNCIÓN Conoces a tus aliados y buscas controlar las decisiones de Valdumbría.
PODER Acción colectiva: cada noche, con las demás Sombras, señala una víctima viva de la Villa.

NOCHE **USOS: CADA NOCHE**

CONSPIRADOR



SOMBRAS · COMÚN

FUNCIÓN Conoces a tus aliados y buscas controlar las decisiones de Valdumbría.
PODER Acción colectiva: cada noche, con las demás Sombras, señala una víctima viva de la Villa.

NOCHE **USOS: CADA NOCHE**

CONSPIRADOR



SOMBRAS · COMÚN

FUNCIÓN Conoces a tus aliados y buscas controlar las decisiones de Valdumbría.
PODER Acción colectiva: cada noche, con las demás Sombras, señala una víctima viva de la Villa.

NOCHE **USOS: CADA NOCHE**

CONSPIRADOR



SOMBRAS · COMÚN

FUNCIÓN Conoces a tus aliados y buscas controlar las decisiones de Valdumbría.
PODER Acción colectiva: cada noche, con las demás Sombras, señala una víctima viva de la Villa.

NOCHE **USOS: CADA NOCHE**

CONSPIRADOR



SOMBRAS · COMÚN

FUNCIÓN Conoces a tus aliados y buscas controlar las decisiones de Valdumbría.

PODER Acción colectiva: cada noche, con las demás Sombras, señala una víctima viva de la Villa.

NOCHE — USOS: CADA NOCHE

SEÑOR FEUDAL



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Administras derechos señoriales y presides ceremonias.

PODER Decreto: anuncia antes del recuento de una votación que tu voto valdrá 2 en vez de 1.

DÍA — USOS: 1 PARTIDA

CABALLERO



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Tu juramento te obliga a vigilar las calles durante la noche.

PODER Guardia: elige una persona viva; anula el sabotaje nocturno contra ella.

NOCHE — USOS: 2 NOCHES

MONJE



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Revisas registros y buscas incongruencias entre los habitantes.

PODER Consulta: pregunta si una persona viva pertenece a las Sombras; respuesta sí/no.

NOCHE — USOS: 2 NOCHES

ABADESA



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Puedes ofrecer refugio a quien esté en peligro.

PODER Santuario: protege a una persona viva, incluida tú, durante esta noche.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

HERRERO



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Tu taller puede reforzar una puerta antes de medianoche.

PODER Cerrojo: protege a una persona viva, incluida tú, de un ataque nocturno.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

MERCADER



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Escuchas versiones que circulan por el camino y el mercado.

PODER Trato: escoge dos personas vivas distintas; averigua si están en el mismo bando.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

ESCRIBANO



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Custodias listas de nombres y revisas registros sospechosos.

PODER Archivo: nombra tres personas vivas distintas; averigua si al menos una es Sombra.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

MOLINERO



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Controlas una herramienta esencial para transformar grano en harina.

PODER Reserva: al revelarse un acontecimiento, cancélalo antes de aplicarlo.

DÍA — USOS: 1 PARTIDA

ALGUACIL



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Tú regulas turnos y tratas de mantener el orden del consejo.
PODER Recuento: tras la primera votación, puedes exigir repetirla una vez con los mismos candidatos.

DÍA — USOS: 1 PARTIDA

CURANDERA



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Atiende a los enfermos y auxilia a vecinos heridos.
PODER Auxilio: tras el ataque nocturno, puedes salvar a su objetivo si lo deseas.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

JUGLAR



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Tu actuación reúne a personas que no se escuchaban.
PODER Interludio: antes de votar, añade exactamente 30 segundos de debate libre.

DÍA — USOS: 1 PARTIDA

ARTESANO



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Reparas cerraduras y escondites para proteger a tus vecinos.
PODER Taller: durante la noche protege a otra persona viva del espionaje del Espía.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

MENSAJERO



VILLA · ESPECIAL

FUNCIÓN Puedes hacer llegar un aviso sin mostrar quién lo envía.
PODER Misiva: entrega al narrador un mensaje anónimo de hasta 12 palabras que se leerá al amanecer.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

CABECILLA DE LAS SOMBRAS



SOMBRAS · ESPECIAL

FUNCIÓN Diriges la Hermandad y ordenas encubrir a uno de los tuyos.
PODER Velo: antes de las consultas, designa una Sombra viva (incluido tú); el Monje la verá como Villa esta noche.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

ESPÍA



SOMBRAS · ESPECIAL

FUNCIÓN Te infiltraste en los oficios de la villa para obtener secretos.
PODER Infiltración: después del ataque, conoces el rol exacto de una persona viva de la Villa.

NOCHE — USOS: 1 PARTIDA

MALA COSECHA



CONTEXTO Una mala cosecha afectaba rentas, sustento y reservas.

EN VALDUMBRÍA La lluvia llegó tarde y el trigo no ha crecido como se esperaba. En la plaza, varios vecinos culpan a las decisiones del molino y otros miran con recelo a la fortaleza. Nadie sabe si la escasez explica los últimos rumores.

EFECTO: Debate prolongado. Añade 30 segundos al debate de hoy.
APLICACIÓN: Cronometra +30 s sobre el tiempo normal.

01 / 30 · DURACIÓN: HOY

FERIA COMERCIAL



CONTEXTO Ferias y mercados permitían el intercambio a distintas escalas.

EN VALDUMBRÍA Carros cargados de tejidos y herramientas llenan el camino de entrada. La feria trae visitentas y conversaciones nuevas, pero también excusas para estar lejos de casa. El consejo observa las mercancías mientras cada testimonio se vuelve más difícil de contrastar.

EFECTO: Debate abreviado. Reduce 30 segundos el debate de hoy, con mínimo de 90 s.
APLICACIÓN: Resta 30 s; nunca bajes de 90 s.

02 / 30 · DURACIÓN: HOY

VISITA DEL SEÑOR



CONTEXTO Los titulares de derechos señoriales podían visitar territorios bajo su dominio.

EN VALDUMBRÍA Una comitiva cruza las puertas de Valdumbría y exige revisar los tributos del año. Los vecinos intentan explicar sus pérdidas mientras los guardias miran sus rostros. En el tumulto, alguien acusa a otro de ocultar cuentas.

EFECTO: Voto oculto. La votación inicial de hoy se hace con papeletas secretas.
APLICACIÓN: Reparte papelitos, recoge 1 número por jugador y cuenta.

03 / 30 · DURACIÓN: HOY

LLUVIA SOBRE LOS CAMINOS



CONTEXTO El clima condicionaba los desplazamientos y el comercio.

EN VALDUMBRÍA Desde el amanecer, los senderos son barro espeso y la calzada del puente resbala. Dos viajeros aseguran haber visto lucos junto al río. Sus relatos no coinciden y el consejo debe escoger qué versión merece confianza.

EFECTO: Tres voces. Al comenzar el debate, los jugadores 1, 2 y 3 vivos en orden de asiento hablan 15 s cada uno, si existen.
APLICACIÓN: Los turnos cuentan dentro del debate; omite asientos eliminados.

04 / 30 · DURACIÓN: HOY

RUMORES EN LA TABERNA



CONTEXTO Las tabernas y espacios de reunión difundían noticias locales.

EN VALDUMBRÍA Un comentario pronunciado junto al fuego viaja de mesa en mesa. Al llegar al consejo ya nadie recuerda quién lo dijo primero. Unos vecinos afirman haber oído nombres; otros creen que alguien está buscando un culpable demasiado deprisa.

EFECTO: Pausa de reflexión. Durante los primeros 20 segundos del debate nadie podrá acusar por nombre.
APLICACIÓN: Cronometra 20 s; después sigue debate ordinario.

05 / 30 · DURACIÓN: HOY

REPARACIÓN DEL PUENTE



CONTEXTO Los puentes facilitaban comercio y movimiento de personas.

EN VALDUMBRÍA El viejo puente amenaza con ceder y los artesanos reclaman ayuda inmediata. Durante la inspección aparece una cuerda cortada, aunque nadie sabe desde cuándo está así. La noticia cambia el ambiente de la asamblea y surgen acusaciones cruzadas.

EFECTO: Dos testimonios. Los dos primeros jugadores vivos por número disponen de 20 s iniciales cada uno.
APLICACIÓN: Los turnos cuentan dentro del debate; luego debate libre.

06 / 30 · DURACIÓN: HOY

CENSO DE HOGARES



CONTEXTO Se elaboraban registros fiscales y señoriales de diverso tipo.

EN VALDUMBRÍA El escribano extiende un registro de hogares, animales y sacos de cereal. Hay cifras tachadas y una anotación que nadie reconoce. Los presentes comparan recuerdos de la última recaudación y descubren que la memoria puede engañar.

EFECTO: Turno de palabra. Durante la primera mitad del debate se pide turno levantando la mano.
APLICACIÓN: El narrador asigna turnos; segunda mitad libre.

07 / 30 · DURACIÓN: HOY

LLEGADA DE MERCADERES



CONTEXTO Los intercambios conectaban villas con territorios vecinos.

EN VALDUMBRÍA Tres comerciantes anuncian sal, aceite y noticias de una ruta lejana. Uno menciona un encuentro a medianoche cerca de Valdumbría, pero no puede describir a las personas que vio. La asamblea se llena de hipótesis incompatibles.

EFECTO: Rumor anónimo. El primer jugador vivo por número puede escribir 12 palabras anónimas para que se lean.
APLICACIÓN: El narrador lee nota al inicio; no la valida.

08 / 30 · DURACIÓN: HOY

LITIGIO POR PASTOS



CONTEXTO El uso de pastos y montes podía generar disputas.

EN VALDUMBRÍA Dos familias discuten por el acceso a unos prados utilizados desde hace generaciones. El alguacil pide que se escuchen ambas historias sin interrumpir. Mientras hablan, otra acusación mucho más grave comienza a extenderse entre los presentes.

EFECTO: Última pregunta. Justo antes de votar, el último jugador vivo por número puede formular una pregunta de 15 s.
APLICACIÓN: El aludido responde 15 s; después se vota.

09 / 30 · DURACIÓN: HOY

CAMPANAS DEL MONASTERIO



CONTEXTO Campanas organizaban ritmos religiosos y comunitarios.

EN VALDUMBRÍA La campana mayor repica antes de lo habitual y las personas del camino se detienen a escuchar. Nadie sabe si anuncia una noticia, una visita o una simple reparación. El consejo se reúne bajo una sensación de urgencia.

EFECTO: Campana de silencio. Al anunciarse el evento, dedica 15 s a recordar lo sucedido, sin hablar.
APLICACIÓN: Cronometra el silencio antes del debate.

10 / 30 · DURACIÓN: HOY

DISPUTA POR EL MOLINO



CONTEXTO Los molinos podían estar sujetos a derechos y obligaciones.

EN VALDUMBRÍA El molinero informa de que varias piedras se han desgastado y faltan sacos de grano. Algunos vecinos creen que se trata de descuido; otros hablan de sabotaje deliberado. Cada versión parece conveniente para quien la cuenta.

EFECTO: Debate prolongado. Añade 30 segundos al debate de hoy.
APLICACIÓN: Cronometra +30 s sobre el tiempo normal.

11 / 30 · DURACIÓN: HOY

PEAJE INESPERADO



CONTEXTO En ciertas rutas se cobraban peajes y derechos de paso.

EN VALDUMBRÍA Un recaudador exige una cantidad adicional a quienes entran al mercado. El intercambio de mercancías se detiene y empiezan las protestas. Entre las quejas alguien oye una acusación velada contra uno de los miembros del consejo.

EFECTO: Debate abreviado. Reduce 30 segundos el debate de hoy, con mínimo de 90 s.
APLICACIÓN: Resta 30 s; nunca bajes de 90 s.

12 / 30 · DURACIÓN: HOY

CARTA SIN SELLO



CONTEXTO Las cartas y sellos servían para comunicar y autenticar decisiones.

EN VALDUMBRÍA Aparece una nota doblada junto a la fuente, sin sello ni firma. Afirma que una persona influyente oculta información importante. Antes de que alguien pueda comprobarlo, otra voz dice haber visto una letra parecida en otro documento.

EFECTO: Voto oculto. La votación inicial de hoy se hace con papeletas secretas.
APLICACIÓN: Reparte papelitos, recoge 1 número por jugador y cuenta.

13 / 30 · DURACIÓN: HOY

CELEBRACIÓN DE LA VILLA



CONTEXTO Las festividades contribuían a la vida colectiva medieval.

EN VALDUMBRÍA Se preparan mesas y música para una celebración de otoño. Mientras el juglar ensaya, un vecino descubre que falta una llave del almacén. La alegría de la plaza convive con un silencio extraño cuando se menciona el incidente.

EFECTO: Tres voces. Al comenzar el debate, los jugadores 1, 2 y 3 vivos en orden de asiento hablan 15 s cada uno, si existen.
APLICACIÓN: Los turnos cuentan dentro del debate; omite asientos eliminados.

14 / 30 · DURACIÓN: HOY

TORMENTA SOBRE LA TORRE



CONTEXTO El mal tiempo podía afectar edificaciones y cosechas.

EN VALDUMBRÍA Un relámpago ilumina la torre de vigilancia y un vigía asegura haber visto movimiento tras las puertas. Sus compañeros no vieron nada. La lluvia borra huellas y el consejo discute si el miedo está haciendo sospechar de cualquiera.

EFECTO: Pausa de reflexión. Durante los primeros 20 segundos del debate nadie podrá acusar por nombre.
APLICACIÓN: Cronometra 20 s; después sigue debate ordinario.

15 / 30 · DURACIÓN: HOY

PLEITO DE HERENCIAS



CONTEXTO Los conflictos sucesorios podían implicar bienes y derechos.

EN VALDUMBRÍA Dos parientes discuten el destino de un terreno junto al bosque y presentan versiones diferentes del mismo acuerdo. Los presentes recuerdan que una promesa mal entendida puede dividir familias enteras. La conversación abre nuevas sospechas sobre lealtades ocultas.

EFECTO: Dos testimonios. Los dos primeros jugadores vivos por número disponen de 20 s iniciales cada uno.
APLICACIÓN: Los turnos cuentan dentro del debate; luego debate libre.

16 / 30 · DURACIÓN: HOY

CARAVANA EXTRAVIADA



CONTEXTO Caravanas y viajeros dependían de caminos y protección.

EN VALDUMBRÍA Una caravana debería haber llegado antes del amanecer, pero solo aparece su guía. Habla de un desvío y de señales extrañas en las piedras. Nadie puede confirmar el relato y algunos creen que oculta un trato secreto.

EFECTO: Turno de palabra. Durante la primera mitad del debate se pide turno levantando la mano.
APLICACIÓN: El narrador asigna turnos; segunda mitad libre.

17 / 30 · DURACIÓN: HOY

REPARACIÓN DE LA MURALLA



CONTEXTO Las fortificaciones eran estratégicas, aunque no todas las villas estaban amuralladas.

EN VALDUMBRÍA Los trabajadores encuentran una zona debilitada junto a una pequeña puerta del recinto. La piedra parece haber sido movida hace tiempo. El caballero sospecha de negligencia, pero el artesano cree que alguien lo hizo expresamente.

EFECTO: Rumor anónimo. El primer jugador vivo por número puede escribir 12 palabras anónimas para que se lean.
APLICACIÓN: El narrador lee nota al inicio; no la valida.

18 / 30 · DURACIÓN: HOY

VENTA DE LANA



CONTEXTO La lana tuvo importancia económica en varias regiones medievales.

EN VALDUMBRÍA Un tratante ofrece un precio sorprendentemente alto por la lana de la villa. Los ganaderos están encantados, aunque el mercader pregunta por qué conoce tantas cosas de Valdumbria. El trato despierta sospechas que pronto llegan al consejo.

EFECTO: Última pregunta. Justo antes de votar, el último jugador vivo por número puede formular una pregunta de 15 s.
APLICACIÓN: El aludido responde 15 s; después se vota.

19 / 30 · DURACIÓN: HOY

AGUA DEL POZO



CONTEXTO El acceso al agua era esencial para los asentamientos.

EN VALDUMBRÍA El pozo del centro huele a hojas podridas tras las lluvias. Varias personas aseguran que alguien manipuló su cubierta, pero la curandera insiste en que faltan pruebas. El consejo debe distinguir una avería corriente de un acto intencionado.

EFECTO: Campana de silencio. Al anunciarse el evento, dedica 15 s a recordar lo sucedido, sin hablar.
APLICACIÓN: Cronometra el silencio antes del debate.

20 / 30 · DURACIÓN: HOY

CAMBIO DE GUARDIA



CONTEXTO La vigilancia podía organizarse mediante turnos y obligaciones locales.

EN VALDUMBRÍA Al relevar la guardia, dos centinelas descubren que los horarios no encajan. Uno jura haber recibido una orden verbal y otro afirma lo contrario. El desacuerdo convierte un simple registro en la conversación más peligrosa del día.

EFECTO: Debate prolongado. Añade 30 segundos al debate de hoy.
APLICACIÓN: Cronometra +30 s sobre el tiempo normal.

21 / 30 · DURACIÓN: HOY

ROBO DE HERRAMIENTAS



CONTEXTO Las herramientas eran recursos valiosos para hogares y talleres.

EN VALDUMBRÍA Desaparecen un martillo, una lima y una sierra de un taller. El herrero sospecha que alguien pretende reparar una puerta en secreto. Otros creen que el robo es una distracción para sembrar discordia entre los oficios.

EFECTO: Debate abreviado. Reduce 30 segundos el debate de hoy, con mínimo de 90 s.
APLICACIÓN: Resta 30 s; nunca bajes de 90 s.

22 / 30 · DURACIÓN: HOY

TRIBUTO DE OTOÑO



CONTEXTO Rentas y prestaciones señoriales adoptaban formas distintas.

EN VALDUMBRÍA Llegan emisarios para comprobar entregas de cereal y animales. Varias cantidades no coinciden con los apuntes del año anterior y el escribano pide revisar la lista. Un comentario malinterpretado desencadena una nueva ronda de acusaciones.

EFECTO: Voto oculto. La votación inicial de hoy se hace con papeletas secretas.
APLICACIÓN: Reparte papelitos, recoge 1 número por jugador y cuenta.

23 / 30 · DURACIÓN: HOY

NOTICIAS DEL CASTILLO



CONTEXTO Castillos y fortalezas actuaban como centros de poder en algunos territorios.

EN VALDUMBRÍA Una persona que trabaja cerca del castillo comenta haber oído una discusión entre guardias. Los detalles cambian cada vez que repite la historia. Nadie puede verificar quién estaba presente, pero el consejo insiste en buscar un significado oculto.

EFECTO: Tres voces. Al comenzar el debate, los jugadores 1, 2 y 3 vivos en orden de asiento hablan 15 s cada uno, si existen.
APLICACIÓN: Los turnos cuentan dentro del debate; omite asientos eliminados.

24 / 30 · DURACIÓN: HOY

ENCUENTRO ENTRE GREMIOS



CONTEXTO Asociaciones de oficio existieron con rasgos distintos según ciudad y época.

EN VALDUMBRÍA Un grupo de artesanos discute quién podrá vender primero sus productos en el mercado. Alguien acusa a un rival de favorecer a visttantas desconocidos. La disputa comercial amenaza con dividir la plaza en grupos enfrentados.

EFECTO: Pausa de reflexión. Durante los primeros 20 segundos del debate nadie podrá acusar por nombre.
APLICACIÓN: Cronometra 20 s; después sigue debate ordinario.

25 / 30 · DURACIÓN: HOY

NIEBLA EN LOS CAMPOS



CONTEXTO Las condiciones atmosféricas dificultaban las tareas y los desplazamientos.

EN VALDUMBRÍA La niebla permanece sobre los campos hasta bien entrada la mañana. Una silueta fue vista junto al granero, pero nadie puede describirla con seguridad. Cuando empiezan las preguntas, todos parecen recordar una figura distinta.

EFECTO: Dos testimonios. Los dos primeros jugadores vivos por número disponen de 20 s iniciales cada uno.
APLICACIÓN: Los turnos cuentan dentro del debate; luego debate libre.

26 / 30 · DURACIÓN: HOY

BENDICIÓN DE LA COSECHA



CONTEXTO Las prácticas religiosas se entrelazaban con la vida agraria.

EN VALDUMBRÍA La comunidad se reúne para pedir una temporada más próspera. Al terminar, alguien encuentra un pequeño sello junto al camino. Hay quien lo interpreta como señal de una visita oficial y quien sospecha otra intención.

EFECTO: Turno de palabra. Durante la primera mitad del debate se pide turno levantando la mano.
APLICACIÓN: El narrador asigna turnos; segunda mitad libre.

27 / 30 · DURACIÓN: HOY

GANADO DESAPARECIDO



CONTEXTO La ganadería complementaba distintas economías rurales medievales.

EN VALDUMBRÍA Al abrir el cercado faltan varias cabezas de ganado. Las huellas se pierden junto a una senda utilizada por mercaderes y campesinos. La discusión empieza por el precio de los animales y termina hablando de traiciones.

EFECTO: Rumor anónimo. El primer jugador vivo por número puede escribir 12 palabras anónimas para que se lean.
APLICACIÓN: El narrador lee nota al inicio; no la valida.

28 / 30 · DURACIÓN: HOY

PIEDRA DEL LINDERO



CONTEXTO Los límites de propiedades y jurisdicciones podían provocar litigios.

EN VALDUMBRÍA Una piedra que marca el límite entre dos parcelas aparece desplazada. Dos hogares afirman haberla visto en posiciones distintas. El alguacil pide pruebas y nadie las tiene; en cuestión de minutos ya se acusa a otros vecinos.

EFECTO: Última pregunta. Justo antes de votar, el último jugador vivo por número puede formular una pregunta de 15 s.
APLICACIÓN: El aludido responde 15 s; después se vota.

29 / 30 · DURACIÓN: HOY

MENSAJERO DE PASO



CONTEXTO Las noticias circulaban por redes de mensajeros y viajeros.

EN VALDUMBRÍA Un mensajero se detiene para cambiar de montura y cuenta que una villa vecina también teme a unos saboteadores. Tal vez sea cierto, tal vez sea un rumor. En Valdumbría cada persona escucha únicamente la parte que confirma sus sospechas.

EFECTO: Campana de silencio. Al anunciarse el evento, dedica 15 s a recordar lo sucedido, sin hablar.
APLICACIÓN: Cronometra el silencio antes del debate.

30 / 30 · DURACIÓN: HOY

CONDICIONES DE USO Y LICENCIA

Gracias por adquirir o descargar un recurso de RecursosESO. Este documento establece las condiciones aplicables al uso de nuestros materiales digitales.

Al descargar, comprar o utilizar este material aceptas estas condiciones de uso. La compra o descarga concede una licencia de uso y no implica la cesion de los derechos de autor ni de propiedad intelectual.

1. Uso permitido

PERMITIDO: Uso personal por parte de la persona que ha adquirido o descargado el recurso.
PERMITIDO: Uso educativo propio, incluyendo la impresion y utilizacion con el alumnado del comprador.
PERMITIDO: Proyeccion o utilizacion en dispositivos digitales durante actividades educativas.
PERMITIDO: Impresion de las copias necesarias para el uso directo con el alumnado, siempre que el archivo original no se redistribuya.

2. Usos no permitidos

PROHIBIDO: Vender o revender el archivo, total o parcialmente, incluso si ha sido modificado.
PROHIBIDO: Copiar, compartir o redistribuir el archivo original con otras personas, docentes, centros, academias o empresas.
PROHIBIDO: Subir el archivo a Drive, Dropbox, OneDrive, Moodle, Classroom, webs, redes sociales, grupos, foros u otras plataformas cuando terceros puedan acceder o descargarlo.
PROHIBIDO: Publicar el material, completo o parcialmente, en otras tiendas o plataformas, gratuitas o de pago.
PROHIBIDO: Eliminar u ocultar logos, marcas de agua, creditos, avisos de autoria o elementos identificativos.
PROHIBIDO: Utilizar paginas, textos, ilustraciones, plantillas o elementos del recurso para crear otro producto destinado a su venta o distribucion.
PROHIBIDO: Incluir el recurso en recopilaciones, packs, repositorios, bibliotecas digitales o bases de datos compartidas sin autorizacion expresa.

3. Licencias para varios docentes o centros

La licencia estandar corresponde a **un unico comprador o usuario**. Si varias personas desean utilizar el mismo recurso de forma independiente, cada una debe adquirir su propia copia o licencia, salvo que se haya contratado expresamente una licencia diferente para centro, departamento, equipo o grupo de usuarios.

4. Propiedad intelectual

Todos los derechos de autor, diseno, maquetacion, textos originales, elementos graficos propios y demas contenidos protegibles pertenecen a RecursosESO o a sus respectivos titulares cuando se indique lo contrario. Ninguna compra o descarga transfiere la titularidad de estos derechos.

5. Modificaciones y uso derivado

Puedes adaptar el material para tu **uso personal o educativo interno** cuando el formato lo permita. Una version modificada sigue estando sujeta a estas condiciones y no puede venderse, compartirse, publicarse ni redistribuirse como un producto nuevo o propio.

6. Uso comercial y autorizaciones

Cualquier uso comercial, editorial, empresarial, promocional o de redistribucion no contemplado en esta licencia requiere **autorizacion previa y expresa de RecursosESO**.

7. Infracciones

La reproduccion, venta, distribucion o publicacion no autorizada puede vulnerar derechos de propiedad intelectual. RecursosESO se reserva el derecho de solicitar la retirada del contenido y ejercer las acciones que correspondan.

¿Tienes dudas sobre un uso concreto?
Contacta con RecursosESO antes de compartir, publicar o reutilizar el material fuera de tu uso autorizado.

Correo electronico: recursoseso@hotmail.com
Web: www.recursoseso.com

© RecursosESO. Todos los derechos reservados.