






# LA RUTA DE LA SEDA




Un viaje comercial a la Edad Media

Natxo Maté  
1d10 en la mochila

Recursos	Xi'an	→	Kashgar	→	→	Samarcanda	→	→	→	Mashad	→	→	→	Bagdad	→	Damasco	→	Bizancio
																		
																		
																		

**Objetivo:** Llegar a Bizancio con la máxima cantidad de mercancías posible.

**Recursos:** Inicialmente tenéis 15 puntos a repartir entre los tres tipos de recursos posibles.

-  **Mercancías** son los bienes materiales (seda, especias, joyas...) que se venderán a la llegada al puerto de Bizancio. Quien más tiene al llegar al final de la Ruta, gana.
-  **Seguridad** es aquello que protege la caravana (soldados, armas...) contra los bandidos y otros obstáculos de los caminos. Si vuestra seguridad llega a cero no podréis hacer frente a los peligros de la Ruta y seréis derrotados por el siguiente acontecimiento que os haga perder seguridad.
-  **Provisiones** representa la bebida i la comida, aquello que os permite vivir un día más. Si las provisiones llegan a cero automáticamente morís de sed o hambre.

**Funcionamiento:** El viaje se divide en etapas. Hay etapas en una ciudad, refugio seguro donde conseguir recursos, y etapas en ruta (→) donde quien sabe qué puede pasar. En cada etapa en una ciudad comprobad qué beneficios obtenéis. En cada etapa en ruta lanzad 1d20 (un dado de 20 caras). Después, consultad la tabla de sucesos aleatorios para ver qué suceso aleatorio pasa. Una vez se sabe, se modifican los recursos en función de lo que dice la tabla.

**Tiradas de seguridad:** 1d20+Valor de Seguridad. La dificultad es el número que han de igualar para superar el suceso sin problemas.

# ETAPAS EN UNA CIUDAD

- **Xi'an:** Duplicáis las mercancías
- **Kashgar:** Obtenéis 1 punto de mercancías por cada 2 que ya tenéis.
- **Samarcanda:** Obtenéis 2 puntos de provisiones por cada punto de mercancías que gastéis.
- **Mashad:** Obtenéis 2 puntos de provisiones por cada punto de mercancía que gastéis. Obtenéis 1 punto de seguridad por cada punto de mercancías que gastéis.
- **Bagdad:** Obtenéis 1 punto de mercancías por cada 3 que ya tenéis.
- **Damasco:** Obtenéis 1 punto de mercancías por cada 2 que ya tenéis.
- **Bizancio:** Duplicáis las mercancías que ya teníais.

# SUCESOS ALEATORIOS

1d20 – **Suceso.** *Efecto*

1- **Clima benigno.** *No pasa nada.*

2- **Asaltantes mongoles.** *Tirada de seguridad a dificultad 15. En cas de fallar perdéis 1 punto de seguridad y 1 de mercancías.*

3- **Pozo de agua en mal estado.** *Perdéis 3 puntos de provisiones.*

4- **Funcionario ambicioso.** *Perdéis 2 puntos de mercancías.*

5- **Gran Oasis.** *Obtenéis 2 puntos de provisiones.*

6- **Zona desértica.** *Perdéis 2 puntos de provisiones.*

7- **Asaltantes armados.** *Tirada de seguridad a dificultad 15. En caso de fallar perdéis 1 punto de seguridad i 1 de mercancías.*

8- **Camino tranquilo.** *No pasa nada.*

9- **Enfermos de lepra.** *Perdéis 2 puntos de seguridad y de provisiones.*

10- **Zona de alta montaña.** *Perdéis 1 punto de provisiones.*

11- **Bandoleros.** *Tirada de seguridad a dificultad 10. En*

*caso de fallar perdéis 1 punto de seguridad y 1 de mercancías.*

12- **Tierra yerma.** *Perdéis 1 punto de provisiones.*

13- **Reuelta militar.** *Tirada de seguridad a dificultad 10. En caso de fallar perdéis 1 punto de seguridad.*

14- **Caravana de mercaderes.** *Obtenéis 2 puntos de mercancías.*

15- **Gobernante corrupto.** *Perdéis 5 puntos de mercancías.*

16- **Paso de alta montaña.** *Tirada de seguridad a dificultad 12. En caso de fallar perdéis 3 puntos de seguridad y 3 de provisiones.*

17- **Peste negra.** *Provisiones y seguridad se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba).*

18- **Alud de rocas.** *Tirada de seguridad a dificultad 10. En caso de fallar perdéis 3 puntos de seguridad y 3 de provisiones.*

19- **Conflicto armado a gran escala.** *No se puede continuar el viaje.*

20- **Enclave budista.** *Obtenéis 1 punto de recurso a escoger.*

