



La Revolución: misiones poéticas



La noche cubre valdemar. Las calles están desiertas. Sólo se escucha el crujido de los cascos de los barcos amarrados en el puerto, los correteos de las ratas por los adoquines y el chirriar de los columpios empujados por el viento. Apenas hay luces encendidas en las ventanas de los edificios.

Pero huele a fuego. Huele a pólvora. Huele a miedo. F lo observa todo desde su escondite. Dentro de poco, la ciudad cambiará de manos. Gracias a los espías aliados, la ciudad será para el pueblo.



F te ha encargado realizar unas misiones en lugares estratégicos de la ciudad. Cada uno de ellas te acercará un poquito más a tu objetivo. El número de misiones que completes con éxito es vital para tu propia supervivencia. No dejes de resolver, al menos, la mitad de ellas... o morirás.

Instrucciones para las misiones poéticas

A continuación vas a encontrar un cuadro con unas coordenadas para descifrar los mensajes secretos de F que hay repartidos por toda la ciudad. Vas a tener que hacer las siguientes cosas para conseguir resolverlos:

1. Medir el número de sílabas que tiene cada verso y buscar la letra que le corresponde.
2. Diferenciar el tipo de rima que tiene el poema y buscar la letra que le corresponde.
3. Buscar en el cuadro que aparece en la ficha anterior qué tipo de estrofa tienes delante, y elegir de entre todas las opciones la letra asociada.
4. Rellenar los huecos con las letras que has localizado. Esa combinación será la contraseña que necesitarás para resolver la misión en esa zona de la ciudad.

¡MUCHA SUERTE Y CONCENTRACIÓN!

F CONFÍA EN TI PARA ALCANZAR EL PALACIO PRESIDENCIAL Y ALCANZAR LAS LLAVES DE LA CIUDAD.

INSTRUCCIONES	
Elige la letra adecuada en función de las respuestas para encontrar la contraseña.	
NÚMERO DE SÍLABAS	8 = A
	11 = B
	14 = C
	Otro = D
TIPO DE RIMA	Asonante = E
	Consonante = F
TIPO DE ESTROFA	Pareado (arte mayor) = G
	Terceto = H
	Cuarteto = I
	Serventesio = J
	Pareado (arte menor) = K
	Tercetillo = M
	Redondilla = N
Cuarteta = L	

Misiones poéticas

MISIÓN 1: EL PUERTO

Misión 1: El puerto			
El puerto de la ciudad está cerrado. Los barcos flotan tranquilos sobre las aguas. Pero hay un navío especial entre ellos. Debes entrar en su interior. Allí hay un viejo diario: un cuaderno de bitácora en el que hay unas coordenadas marítimas donde puedes hallar un mapa secreto de la ciudad y de sus alcantarillas. Sería sumamente valioso para la Revolución.			
Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
Sébase, pues ya no puedo levantarme ni caer, que al menos puedo tener perdido a Fortuna el miedo.			

CONTRASEÑA MISIÓN 1		
Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 3		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 2: EL ESPÍA DE LA TABERNA DEL AHOGADO

Misión 2: El espía de la Taberna del Ahogado			
<p>Durante la noche, los marineros se mezclan con los eruditos en la taberna porque todos quieren beber un rato mientras escuchan historias o canciones del mar. Por eso tienes que infiltrarte. Necesitas convencer a un guardia de la ciudad de que te diga dónde está la alcantarilla desde la que se accede a la red de túneles del palacio de la ciudad.</p>			
Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
<p>No será cual los álamos cantores que guardan el camino y la ribera habitado de pardos ruseñores.</p>			

CONTRASEÑA MISIÓN 2		
Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 2		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 3: EL EDIFICIO DE LOS GUARDIANES DE LA FRONTERA

Misión 3: El edificio de Los Guardianes de la Frontera

El edificio de los Guardianes de la Frontera guarda las llaves de todos los edificios emblemáticos e importantes de la ciudad, como puede ser la Casa de la Moneda. Necesitas ganarte la confianza de uno de los trabajadores del edificio para que te permitan acceder al interior... y no avisen a la Guardia si no te ven salir al llegar la noche.

Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
Dolores, costurera de mi casa añosa de mi casa, vieja amiga; era tu corazón crujiente miga de pan; eran tus ojos lenta brasa.			

CONTRASEÑA MISIÓN 3

Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 2		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 4: LA ESTACIÓN DEL MEDIODÍA

Misión 4: La Estación del Mediodía

Necesitas controlar las comunicaciones de la ciudad para poder tener acceso a sus bienes, sus secretos, sus pasajeros... y todo lo que ello conlleva. Así que es preciso tomar el control de los trenes y asegurarte de que las mercancías necesarias lleguen al bando revolucionario.

Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
¡Cuántas veces resulta de un engaño contra el engañador el mayor daño!			

CONTRASEÑA MISIÓN 4

Instrucción	Respuesta real	Letra asociada

CONTRASEÑA MISIÓN 4		
Número de sílabas del verso 1		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 5: EL PALACIO DE LOS MIL MUNDOS

Misión 5: El Palacio de Los Mil Mundos			
<p>Puede que, en un momento dado, necesites de la ayuda de otros seres. De otros que cruzan portales. De otros que vienen de otros mundos para cambiarlo todo. Quizá te vengan bien sus espadas, sus plumas, sus tanques o sus naves espaciales.</p>			
Versos del poema	Número de sílabas y arte (Pej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
Las barcas de dos en dos como sandalias del viento puestas a secar al sol.			

CONTRASEÑA MISIÓN 5		
Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 1		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 6: EL HOSPITAL DE LA MUCHEDUMBRE

Misión 6: El Hospital de la Muchedumbre			
<p>Tras cualquier batalla, hay muchos heridos. Es importante tener bien abastecido el hospital donde podrán recuperarse de sus heridas. Y es importante que ese hospital pertenezca al bando ganador, o podrían atacar en el momento de mayor vulnerabilidad. Debes conseguir que el Hospital de la Muchedumbre pertenezca a los revolucionarios en el momento de la batalla final.</p>			
Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
<p>Yo persigo una forma que no encuentra mi estilo, botón de pensamiento que busca ser la rosa; se anuncia con un beso que en mis labios se posa al abrazo imposible de la Venus de Milo.</p>			

CONTRASEÑA MISIÓN 6		
Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 3		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 7: EL MUSEO NACIONAL DE VALDEMAR

Misión 7: El Museo Nacional de Valdemar			
Es vital para el ánimo de la gente y la cultura de la ciudad proteger las obras de arte más importantes antes de la Batalla Final. Recoge del museo las más importantes y escóndelas en el lugar que ha preparado F para ellas, antes de que sea tarde y acaben incendiadas o saqueadas.			
Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
Hombres necios que acusáis a la mujer sin razón, sin ver que sois la ocasión de lo mismo que culpáis.			

CONTRASEÑA MISIÓN 7		
Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 2		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 8: LOS ESCONDITES DE LOS JARDINES DE VALDEMAR

Misión 8: Los escondites de Los Jardines de Valdemar			
Durante la Batalla pueden pasar mil cosas. Pero está claro que, si no se prepara bien, es fácil quedarse sin recursos y sin ayuda muy rápido. Por eso es importante cavar pequeños escondites a lo largo de los Jardines de Valdemar para guardar en ellos todo aquello que se pueda necesitar durante una revolución: mapas secretos, armas, documentos confidenciales, llaves... Prepara con mucho cuidado estas localizaciones.			
Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
Mi voluntad se ha muerto una noche de luna en que era muy hermoso no pensar ni querer... Mi ideal es tenderme, sin ilusión ninguna... De cuando en cuando un beso y un nombre de mujer.			

CONTRASEÑA MISIÓN 8

Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 4		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 9: LA ESCUELA DE MAGIA Y ARTES MARCIALES

Misión 9: La Escuela de Magia y Artes Marciales

Si hay un lugar en Valdemar donde los revolucionarios puedan prepararse para la batalla final, esa es la Escuela de Magia y Artes Marciales. Allí podrán entrenarse y aprender todo lo que necesiten gracias a sus fabulosos profesores. Porque a cada uno se le da bien una cosa diferente, y hay que aprovechar los talentos de cada uno para destacar entre todos. Trabajo en equipo, compañeros.

Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
Una tarde parda y fría de invierno. Los colegiales estudian. Monotonía de lluvia tras los cristales.			

CONTRASEÑA MISIÓN 9

Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 2		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

MISIÓN 10: LOS SUMINISTROS VITALES

Misión 10: Los suministros vitales			
<p>Para que los revolucionarios puedan subsistir en medio de una guerra por la ciudad, hay que garantizar los suministros vitales. El restaurante submarino será el centro coordinador de la comida y la bebida, que se distribuirá junto con las drogas y medicamentos que dispensará el Traficante para que las tropas aliadas puedan alcanzar sus posiciones sin sufrir. La distribución correrá a cargo de los espías de la ciudad, liderados por tí.</p>			
Versos del poema	Número de sílabas y arte (P.ej., 8A)	Tipo de rima	Tipo de estrofa
<p>Mas ya parece que mi pluma sale del término de epístola, escribiendo A ti, que eres de mí lo que más vale.</p>			

CONTRASEÑA MISIÓN 10		
Instrucción	Respuesta real	Letra asociada
Número de sílabas del verso 2		
Tipo de rima		
Tipo de estrofa		

“Reuníos conmigo para comprobar el resultado de la revolución”; F.