

alea iacta est

NÚMERO 4

AGOSTO 2006

club de rol el SEÑOR de Las pulseras



H





alea iacta est

Número 4

(por fin...)

Publicación gratuita de:

El Señor de las Pulseras

+

El Dragón Beodo

Dirigido, editado (de aquella manera) y maquetado por Richi.

Portada: El juego de Benedicto, por Héctor

Contraportada:

Honrada Mercenaria, por Richi

En este número han escrito: Sergi, David, Richi, Lord Oberon.

Ilustraciones realizadas por: Héctor, Richi, Leroix, Piranesi, David Lloyd y varios contribuyentes anónimos.

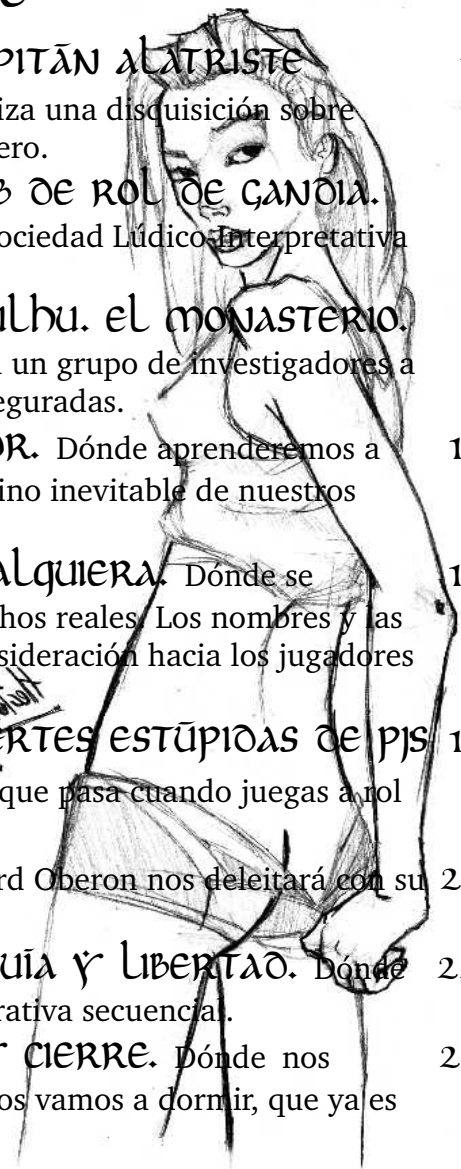
También han colaborado en la elaboración: Periko, Sergi, y David.

La redacción no se hace responsable del contenido de los artículos, que son responsabilidad única de sus respectivos autores. Que apechuguen ellos con el marrón.



ÍNDICE

EN LA MAZMORRA CON...EL CAPITÁN ALATRISTE	2
Dónde Don Diego Alatraste y Tenorio realiza una disquisición sobre cómo conseguir un ejemplar de éste número.	
EXPEDIENTE: HISTORIA DEL CLUB DE ROL DE GANDIA.	3
Dónde se narra la historia de la Insigne Sociedad Lúdico-Interpretativa El Señor de las Pulseras.	
MÓDULO: LA LLAMADA DE CTHULHU. EL MONASTERIO.	6
Dónde se dan las directrices para dirigir a un grupo de investigadores a una muer..., a unas horas de diversión aseguradas.	
EL BARDO: MÁS ALLÁ DEL HONOR.	16
Dónde aprenderemos a hacer frente con honor y dignidad al destino inevitable de nuestros personajes.	
UNA MALA TARDE LA TIENE CUALQUIERA.	17
Dónde se cuentan ciertas anécdotas basadas en hechos reales. Los nombres y las circunstancias han sido alterados por consideración hacia los jugadores originales.	
EL CUERRERO MÁS BUFÓN: MUERTES ESTÚPIDAS DE PJS EN RUNEQUEST.	19
Dónde se explica lo que pasa cuando juegas a rol porque no tienes otra cosa que hacer.	
EL RINCÓN DE OBERÓN.	20
Dónde Lord Oberon nos deleitará con su oscuro arte.	
CÓMICS: U DE VENDETTA: ANARQUÍA Y LIBERTAD.	22
Dónde se hace una visión sobre esta historia narrativa secuencial.	
AGRADECIMIENTOS, DESPEDIDA Y CIERRE.	23
Dónde nos despedimos hasta el próximo número y nos vamos a dormir, que ya es tardecito.	



Esta obra está bajo una licencia **Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 2.5 de Creative Commons.**

Usted es libre de:

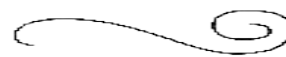
- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes: Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador. **No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales. **Compartir bajo la misma licencia.** Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/> o envíe una carta a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.





EN LA MAZMORRA CON: EL CAPITÁN ALATRISTE

Por vida del Rey que va a ser bellaco lance, eso de conseguir el último número del "Alea Iacta Est".

Ni con todo el Tercio Viejo de Cartagena, vamos a encontrar la publicación, ya que no cuesta ni un de adoce, nada, ¡ES DE BALDE!. A fe mía, que a estoques y cuchilladas, han de verse los que quieran hacerse con este ejemplar. Y ande, vuestra merced, que éramos pocos y parió el Tajo.

Si no le digo Excelencia que es mal lance. Ni por todo el sonante, va encontrar su usía, ningún matasiete con suficientes hígados para meterse en ese berenjenal. No se habla de otra cosa en mentideros, covachuelas e iglesias. Pues hay que andarse con ojo. El Santo Oficio también anda rondando a la caza de algún fanzine y han puesto a corchetes y familiares recorriendo todas las

calles en busca de algún número, y dé por seguro que si encuentran a algún desdichado que esconda un fanzine, de cabeza se las va a ver en las de Toledo, o apaleando sardinas. Que es cosa fina. Y a mi entender, no resuelve nada mandando jaques para conseguirlo, si hay alguien que tenga el "Alea Iacta Est", a buen recaudo lo tiene y de seguro que mejor guardado que a su propia madre.

"Que la suerte está echada."

Aunque, si le voy a ser sincero, Excelencia, es posible que esos herejes calvinistas, puedan conseguir algún ejemplar. Propongo pues marchar sobre Breda sin cuartel, hasta que encontremos el último número que puedan esconder esos flamencos.

¡SIN CUARTEL, POR SANTIAGO Y CIERRA ESPAÑA!....



¡¡ESCRÍBENOS, PARDIEZ!!

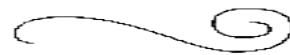
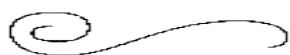
Si quieres ponerte en contacto con nosotros para enviarnos algún artículo, crítica, alabanza, amenaza de muerte..., lo tienes fácil:

e-mail: pulserasrol@gmail.es

web: <http://pulserasrol.cjg.es>

O ven a vernos en persona en el Casal Jove de Gandia (Av. Beniopa, 35).

No tenéis excusa. ¡Escribid, no seáis gañanes!





EXPEDIENTE

HISTORIA DEL CLUB DE ROL DE GANDIA. DÍAS DE INFANCIA.

Nehwon..., una vasta burbuja ascendiendo sin cesar a través de las aguas de la eternidad, como ligero vino espumoso... o, para ciertos moralistas, como un globo de gas hediondo procedente de la marisma más legamosa e infestada de gusanos.

Lankhmar..., un continente firmemente asentado en el sólido interior acuoso de la burbuja llamada Nehwon, con montañas, colinas, ciudades, llanuras, una costa recortada, desiertos, lagos, también marismas y campos de cereales, sobre todo campos de cereales, fuente de la riqueza continental, extendidos a cada lado del Hlal, el mayor de los ríos.

En el extremo septentrional del continente, en la orilla oriental del Hlal, señora de los campos de cereales y su riqueza estaba la ciudad de Lankhmar, la más antigua del mundo. Lankhmar, protegida por gruesas murallas contra bárbaros y bestias, con sus suelos cubiertos de gruesas losas contra toda clase de seres rastreros y roedores...

Una vez concretado el espacio geográfico (la descripción se la he robado al magnífico Fritz Leiber, por favor, donde pone Nehwon entended València, y donde pone Lankhmar pensad en Gandia), pasamos a relataros esta sorprendente y extraordinaria historia.

Esta historia de la que os hablo no es tan antigua como la de la humanidad

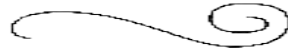
pero quizás sí de la misma importancia o más. Sí,

yo creo que haciendo un acto de humildad podríamos decir que sí, de más.

Corrían los años noventa. ¡Guau, qué época! Teníamos Olimpiadas en la televisión, corrupción política por televisión, vigilantes de la playa y, lo más importante, también teníamos una guerra de Irak, no sé si el mismo Irak u otro, ¿hay varios?

Pues bien, varios compañeros del colegio (entonces octavo de EGB) estuvimos hablando sobre una forma de ocio diferente que conocíamos, un juego al cual habíamos jugado con anterioridad dónde la imaginación y el mundo fantástico se desbordaban por tu mente. Mundos de héroes y monstruos, de princesas y caballeros, etc., etc. Hablamos del Dungeons and Dragons, ¡¡ CHAN, CHAN!! Por esas fechas decidimos juntarnos el grupito de amigos que éramos y disfrutar de estas partidas. Después de unas cuantas, se incorporaron conocidos y amistades de algunos.

Este grupo comenzó sus primeras sesiones con el D&D, Aquelarre, MERP y Star Wars. También le pegábamos, a parte de al vino barato, a batallas con miniaturas de plomo y juegos de mesa, muchas veces con reglas diseñadas por nosotros. Al principio, como todo club que conozca la dureza de la vida humana y terrenal, empezamos jugando en la casa de cada uno, aprovechando cuando la familia no estaba y así poder jugar sin molestar ni ser molestados. Después tuvimos la suerte de poder utilizar la casa de la abuela de un militante del club de rol en la calle Ferrocarril d'Alcoi. Muy bien, compramos una pizarra vileda, lápices, hicimos fotocopias de infinidad de hojas de personaje, etc. No teníamos cuota sino que cuando se tenía que comprar algo se dividía el coste i amollábamos cada uno la parte que nos correspondía. Lo que más recuerdo de esa etapa (1991) es el Advanced Dungeons and Dragons, los cabrones de los minotauros, y la habitación contra el estrés dónde nos metíamos para





repartirnos sopapos en la oscuridad. Éramos bastante anarquistas en el mal sentido de la palabra, mil disculpas a Bakunin. De esta vivienda pasamos a otro piso, situado en la Avenida República Argentina, propiedad de los padres de uno de nosotros. Era enorme, teníamos una habitación dedicada a Warhammer y todo. Por estos días (1992) ya teníamos unos estatutos o normas del Club de Rol y una cuota de 300 pesetas mensuales. Compaginábamos el rol los viernes i domingos con salidas a la montaña y a explorar cuevas de La Safor (qué temerarios...). Se unió al grupo gente del Instituto, y formamos un una pandilla de amigos roleros de no más de diez personas. Elegimos el nombre de "Club de Rol El Señor de las Pulseras", aparecimos en la revista Líder y adquirimos una mascota, un murciélago que tuvimos en una jaula hasta que lo liberamos una noche por humanidad (¿o animalidad?) Bueno lo mismo es, o lo mismo somos...

La primera campaña de captación de socios era una cuartilla con un dibujo de Asterix. Desde luego, los que se apuntaron debieron hacer acopio de mucho valor. Club de Rol... dibujo de Asterix... piso vacío... vaya tela...

El año 1993 con ilusión de organizar unas jornadas y dar a conocer nuestro hobby en nuestra ciudad, acudimos al Ayuntamiento y nos informaron de los pasos para constituir una asociación juvenil e ingresar en el Consell de la Juventud. Las primeras Jornadas de Rol, Estrategia y Simulación vieron la luz en agosto de 1994, en al Casal Fallero de la Vila Nova. Las reuniones para jugar el resto del año eran en la calle Alfonso XIII, que era la sede del Consell. Quedábamos siempre los viernes por la noche i los domingos por la tarde, aunque nos veíamos casi todos los días.

De ésta tercera ubicación pasamos a la calle Purísima, y más adelante al enorme local de la calle Pellers (entonces Curtidors). A partir de estos momentos nuestro Club de Rol ha estado muy involucrado en el Consell dels Joves, desempeñando responsabilidades, primeramente porque nos hemos creído siempre el proyecto del asociacionismo juvenil y, en segundo lugar,

porque siempre ha sido la sede del Consell la nuestra también.

Todos los años, a parte de las jornadas de rol se organizaban noches alternativas con los amigos de Cheko, 24 horas de estrategia, roles en vivo sobretodo en Halloween, rol en los institutos de secundaria, partidas en fiestas de pueblos i muchas más actividades. En cuanto a las Jornadas, las segundas ya fueron en el local de Pellers, y más tarde en la Casa de la Natura en el parque Ausiàs March. El Amiga, las redes de ordenadores, la mistela, los manguis de turno... se podrían contar miles de anécdotas, más de las que pueda contar el maestro Yoda, que en paz descanse.

El año 2002 el Consell dels Joves de Gandia sufre una crisis muy grande, nos quedamos sin local de un día para el otro, y no es un decir. DE UN DÍA PARA EL OTRO. Una noche la gente del club de rol, cual porteadores africanos, más dos miembros de la directiva del Consell, nos curramos el traslado de todo a un local de una conocida. Limpiamos el local (una antigua guardería



infantil), lo pintamos i de facto creamos allí la

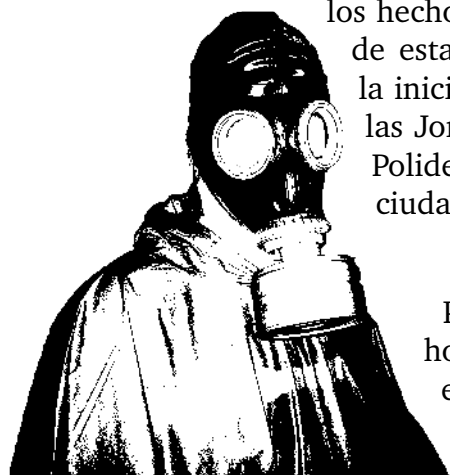




nueva sede del Consell del Joves i del club de Rol, por supuesto. En las elecciones del 2002 para el Consell conseguimos la presidencia de la entidad (2002-2004). El Consell dels Joves, gracias a nuestro esfuerzo renació de las cenizas y se convirtió en lo que es ahora. Mucha gente de nuestra asociación se dejó la piel por la ilusión de un lugar de encuentro para los jóvenes de la ciudad. Se consiguió recuperar el prestigio, el dinamismo, las subvenciones perdidas anteriormente. El logro más grande fue la firma de dos convenios de financiación regular por parte del Ayuntamiento, uno para las actividades del Consell, y otro para la gestión del nuevo Casal Jove (personal, actividades, etc.). En total suman bastantes millones de las antiguas pesetas. Nuestro modelo era que se creara una base sólida formada por técnicos que evitaran las crisis y vaivenes de otras épocas. La prueba está en cómo funciona hoy en día el Consell.

El nuevo Casal Jove, por el que nuestra asociación y amigos de otras han luchado, nos ha mejorado cualitativa y cuantitativamente las condiciones para jugar i disfrutar de nuestra locura friki todos los días (y noches de luna llena) que queramos. Nos falta un local propio, asignatura pendiente para todos los setiembreros, pero llegará, tranquilos, si no lo inauguramos nosotros lo harán nuestros descendientes. Por tanto ya sabéis: tened hijos y que se escampen por el mundo (Levítico, no se qué...).

La creación de la Federación de Clubs de Rol de la Comunidad Valenciana, Fevarol, fue uno de los hechos más destacables de esta época, junto con la iniciativa de organizar las Jornada de Rol en el Polideportivo de la ciudad.



Para finalizar es hora de brindar por el Dragón Beodo, flor y nata de la juventud rolera gandiense, infantes hijos del Señor de la Pulseras,

la cual está formada ya por abuelos treintañeros que juegan al AD&D y tienen que pagar hipotecas, necesitados de sangre fresca, nueva, fuerte y más joven para que nuestra afición dure *per secula seculorum...*

Por último un recuerdo a todos estos goblins y orcos, minotauros y trasgos, nacidos de los infiernos más profundos de La Safor y otros rincones de Newhon: Sergi, Gema, Dino, Richi, Loles T., Loles O., Jorge, Turbo, Carlos, Nikolai, Lobo Hellstorm, Luis, Andrés S., David O., Salva, Enrique, Ernesto, Néstor, Naoki, Jose Miguel, Ryo, Javi, Roberto, Iván, Periko, Héctor y Pablo o Pablo y Héctor, Pardo, Jose Ferrandis, Irene, Mariola, Juanjo, Marta, Sergio Pasky, Leticia, Dani G., Fran, Juan, Fredy, Oscar V., Pablo U., Yosú.

Y a Toni Deusa y Marcel.lí Giner por hacer posibles las Jornadas.

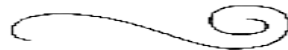
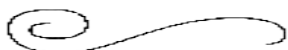
Siempre te olvidas de alguien importante, lo siento por adelantado.

Acabo por fin, sí por fin, con una maldición para un tal Clark Ashton, no concuerda mucho con nada de lo que he hablado , pero queda guay.

Maldición final: *Caiga una maldición sobre el maestro Clark Ashton Smith y todos sus descendientes, pues quiso indagar en mi cerebro y marcharse, falso agente infiltrado de mis antiguos enemigos. ¡Caiga sobre él la Larga Muerte, la agonía paramental cuando muera como mueren todos los hombres! El FULCRO (0) y el CIFRADOR (A) estarán aquí, en su amado 607 Rhodes. Yo estaré descansando en mi punto previsto (1) bajo el Asiento del Obispo, las cenizas más pesadas que jamás sentirá. Luego cuando el peso esté en el Monte Sutro (4) y Monkey Clay, (5) (4) + (1) = (5), sea su vida aplastada. Convertida en cifra en mi libro-50 (A). Sal al mundo, mi pequeño libro (b), y espera en cajas y acecha en estantes para el comprador inconsciente.*

¡Sal, mi pequeño libro, y rompe algunos cuellos!

David Mafé.





módulo: La llamada de Cthulhu. el MONASTERIO

Comienzo de la historia:

Siglo XI, más concretamente 1203. Se funda en Contrés un monasterio dedicado a San Jorge en unas estribaciones montañosas a orillas del Loire. Fray Cristian de Creimuant es su fundador y prior, caballero de la orden de San Juan. Durante las cruzadas contra los turcos y berberiscos, Fray Cristian aprendió alquimia y las artes cabalísticas. También, en su viaje por tierras islámicas, consiguió algunos antiguos manuscritos de Alejandría, tratados sobre brujería y tuvo tratos con lo oscuro y hermético.

Cuando fundó el monasterio de Chamborg, a todos los caballeros que ingresaron en la orden pronto los instruyó en las ciencias ocultas y así fue como creó, bajo el velo de las Santas Cruzadas, una orden secreta de culto a la oscuridad y al mal.

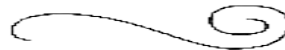
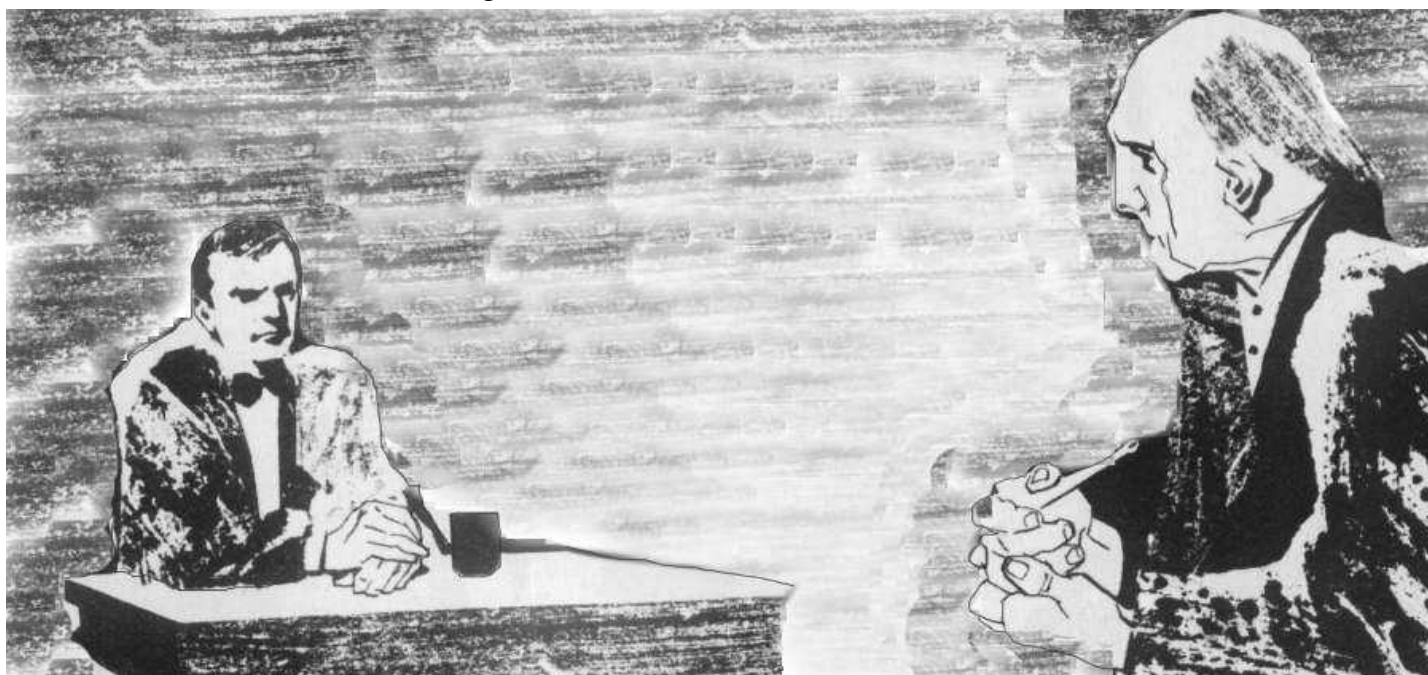
Pasaron los años y Cristian fue aumentando su poder así como sus secretos rituales y el número de fieles. Un buen día, cuando creía que su poder no tenía rival, y después de haber hecho pactos con fuerzas secretas e innombrables, intentó sublevarse contra el Padre de la Iglesia Cristiana,

Inocencio III, quien declaró a la orden herética y mandó un fuerte grupo de caballeros de la Vera Cruz, para juzgar a Cristian de Creimuant y sus seguidores.

Cristian, invocó a terribles bestias del Averno, para que lo defendiesen de los caballeros, pero los hijos de la Cristiandad lucharon con firmeza contra los engendros de la oscuridad y sus seguidores. La batalla duró todo el día, cubriendo la tierra con sangre roja y negra. Los seguidores de Creimuant murieron todos. Las bestias también, salvo las que se escabulleron a las profundidades de la tierra.

Pero no se halló ningún rastro de Creimuant, por mucho que lo buscaran. Tal vez huyó, tal vez se unió a las bestias que escaparon y se reunió con su señor..

Luego, los caballeros apilaron los cuerpos de toda aquella miasma en el interior del monasterio y le prendieron fuego. Los cuerpos de los valientes caballeros caídos en tan justa batalla, fueron bendecidos y enterrados en la ermita que se construyó donde tuvo lugar la matanza, para que, según cuentan, si algún día Cristian de





alea iacta est



Creimuant volviese, o alguna de las bestias que escaparon saliese de su cubil, las almas de esos caballeros protejan el lugar.

Información para el guardián:

Como dicen, toda leyenda tiene algo de real. Pero en este caso, es prácticamente cierta. Los investigadores, guiados por los descendientes de Cristian de Creimuant tendrán que enfrentarse a él e impedir que, después de 800 años, asole la comarca francesa de Loir-Et-Cher y permita la entrada a este plano de Nyogtha y Yog-Sothoth. En realidad, Cristian de Creimuant pidió a Yog-

Sothoth que lo sacase de este plano, y ha preparado su llegada con más poder para el 3 de febrero de 1926 (3-2-1), y así poder crear un nuevo culto.

Introducción:

Día 20 de diciembre de 1925.

Jean Creuant, estudiante de filología en la universidad de Arkham, recibe un paquete de un familiar suyo desde Orleáns (Francia). En ese paquete encuentra un curioso anillo, acompañado de una intrigante carta:

Querido sobrino:

Probablemente tus padres, no te hayan hablado nunca de mí, no importa;

Soy tu tío Jacob Creimuant.

Como soy el último de la estirpe de los Creimuant, he decidido pasarte el deber de continuar la guarda de nuestro glorioso pasado.

Estas fiestas ven a visitarme a mi casa de Orleáns y te pondré al corriente.

PD: Te alegrará saber que, junto con el anillo que acompaña esta carta, te hago único heredero mio.

Aunque sé que tus padres no estarán en absoluto de acuerdo.

PDD: Sé que sabrás encontrar el camino cuando llegue el momento.

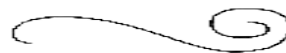
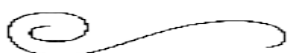
Se despide atentamente:

El último Creimuant.

El joven Jean Creuant, intrigado por el anillo, que tiene inscrito un extraño símbolo en forma de mano abierta, decide investigar sobre él, pero una sombra le oscurece las ideas. Decide pedir consejo al doctor Mongli Yue, (entendido en ciencias ocultas y parapsicología) en la misma

universidad.

Este le aconseja seguir la investigación y contrata al grupo de Pjs para que los acompañen a Orleáns a desvelar el misterio de la leyenda.





El viaje:

10 de Enero de 1926.

Los investigadores, viajan a Orleáns, acompañando a Jean y al doctor Yue. Cuando llegan a la dirección de la casa del misterioso pariente de Jean (rue de D'Avinyon,

33), se encuentran delante de un edificio de aspecto renacentista. Les abrirá una sirvienta; cuando pregunten por Jacob Creimuant, esta les dirá que murió hace dos días. Si le dicen que Jean es el sobrino del finado, les hará pasar. Podrán alojarse en la casa todo el tiempo que precisen. A los pocos días de estar en Orleáns, el notario de Jacob Creimuant (Don André Moulante) se pondrá en contacto con Jean para hacerle

entrega de la herencia.

La herencia de Jacob Creimuant:

Al llegar a la casa de Don André, les atenderá una mujer de unos 30 años. Si le dicen que tienen cita con el Señor Moulante, les hará pasar al despacho. Al momento, entrará un hombre mayor de escasa estatura que, después de dar el pésame a Jean ("su tío fue un Gran hombre y bla... bla... si., si., claro como no.... no, no..." y todo eso), pedirá que sus acompañantes se presenten y le preguntará si está de acuerdo en que estos señores estén presentes mientras da lectura al testamento. Dicho esto y, puesto que Jean es el único heredero, comenzará a leer...

YO, Jacob Creimuant, en pleno uso de mis facultades mentales, lego a mi sobrino Jean Creuant todas mis pertenencias.

La casa en Orleáns, así como todas las propiedades que en ella se encuentran.

300.000 francos en bonos.

100.000.000 de francos en ahorros.

La casa de campo en Contrés a orillas del Loire.

Y los terrenos en el paraje de Montichart.

Todo este legado será suyo, si pasa los días 1,2 y 3 de febrero en la casa de Contrés.

FIRMADO

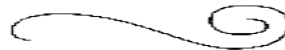
El último Creimuant.

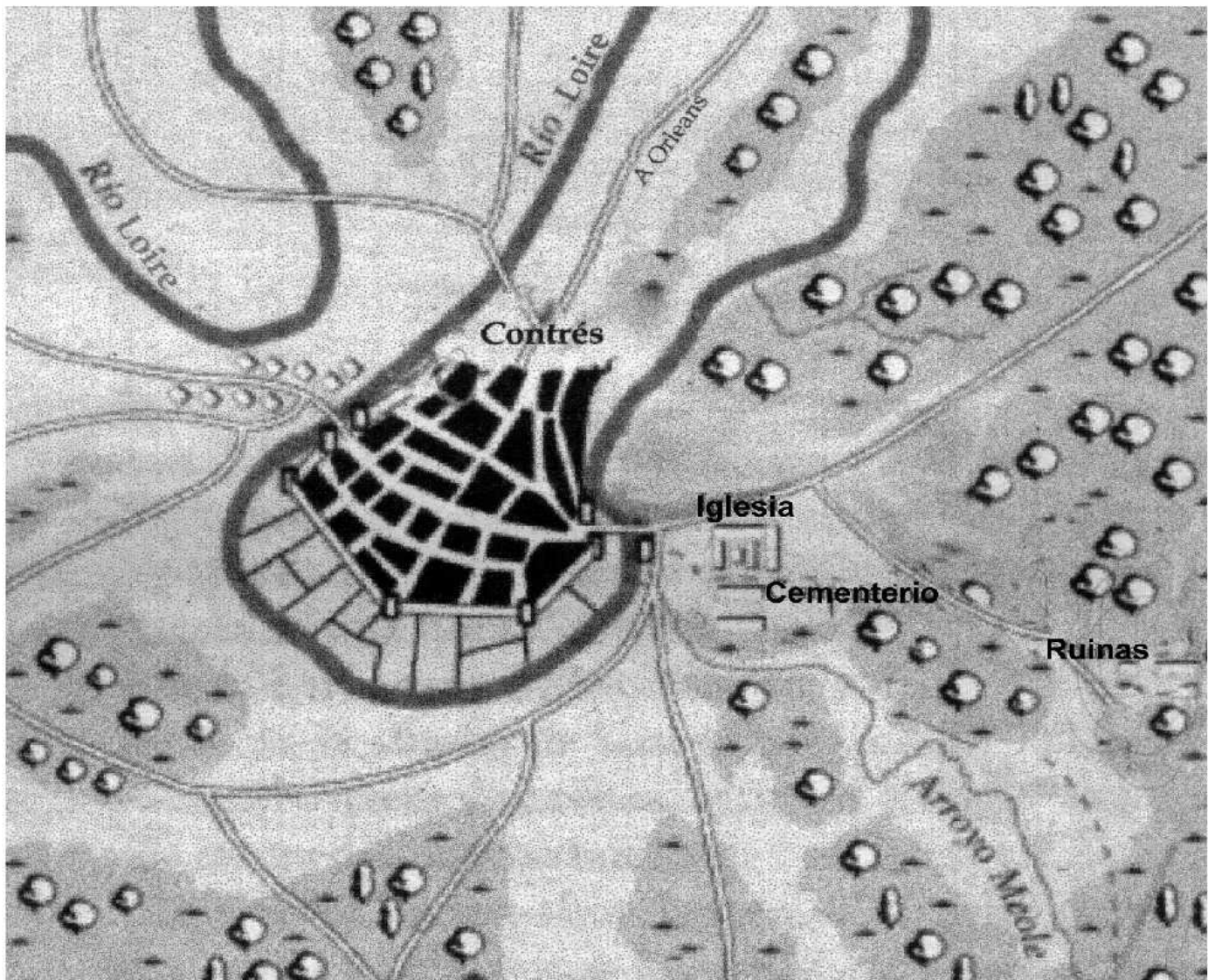
Nota para el guardián: Por extraño que parezca la mejor excusa para explicar la herencia del tío Creimuant es que era un poco excéntrico, pero en realidad el "finado" lo que pretende es forzar los acontecimientos.

Las pertenencias de Creimuant en Orleáns no tienen demasiada importancia, exceptuando un cuadro que corona la cabecera de la cama de su tío que representa un monasterio en la campiña francesa. Este objeto a Jean le llamará mucho la atención ya que la firma del cuadro es el mismo símbolo del anillo que recibió.

La casa de Contrés:

Hay dos formas de llegar a Contrés; una es en un destartalado autobús que cubre el viaje en 6 horas, parando una para comer en Bouceoite (precio: 6 francos cada uno); y la otra, en tren hasta Bouceoite en tres horas y de allí en autobús hasta Contrés una hora (precio 10 y 3 francos respectivamente cada uno y en total, la comida corre a cuenta de ellos). Esta información puede facilitársela el notario o la misma ama de llaves de Creimuant. Si los investigadores no lo preguntan, será Jean quien lo haga.





Se trata de una pequeña casa de campo dentro del mismo pueblo con 4 dormitorios. Tiene una surtida biblioteca donde los Pjs, si buscan un

También unos libros sobre las ordenes cruzadas en el siglo XI, así como varios tratados del siglo XI y algunos libros de ciencias ocultas bastante malos.

En el escritorio de la biblioteca encontrarán:

Cajón superior derecho: una pistola y 30 balas y unas viejas cartas (sin mucha importancia para los investigadores).

Cajón segundo derecho: una cajita de música y en su interior, una pequeña llave de plata con el mismo símbolo del anillo de Jean .

Cajón inferior derecho: escrituras de

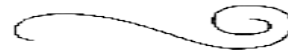
poco, encontrarán un libro donde se narra la historia del pueblo, y la **leyenda del monasterio**, tal como se cuenta en la introducción.

propiedades, entre ellas la de los terrenos de Montichart (**ver pistas**)

Cajón superior izquierdo: útiles de escritura.

Cajón segundo izquierdo: una fotografía del monasterio y la ermita y una daga. Una tirada de tasar objetos o historia, revelará que es muy antigua, un crítico que es del siglo XI.

En el suelo de la biblioteca, si pasan una tirada de descubrir con malus de -10 o una de suerte (en el caso de que ningún investigador la encuentre lo hará alguno de los PNj), encontrarán un pequeño bajo relieve tallado en una tabla del





suelo. Examinándola con más atención, se darán cuenta de que se trata otra vez del símbolo del anillo de Jean y el de la llave. De hecho, usando el anillo como llave sobre este pequeño hueco, se abre un pequeño departamento en el suelo donde hallarán, en su interior, un cofrecillo que se abre con la llave de plata. En el interior del cofre hay un libro de numerología, un bloc con algunos números y notas (**ver pistas**).

El pueblo de Contrés:

Es una villa donde habitan unas 200 personas, situada a orillas del Loire. Cuando lleguen al pueblo, sobre las 5 de la tarde, ya estará anocheciendo (lógicamente). Verán varios grupos de hombres muy abrigados, que se dirigen a la taberna, llevando linternas, escopetas, palos y hoces. Si les preguntan sobre el motivo de tanto jaleo les saldrán con excusas o, en el mejor de los casos, con un "a usted qué le importa". Si van a la taberna, encontrarán allí más gente armada. Les parecerá que va a organizarse una batida nocturna o una partida de caza.

En la taberna estará también el párroco del pueblo hablando con los hombres. Si los Pjs le preguntan algo al cura o al tabernero, estos les dirán que van al cementerio a hacer guardias. La explicación es la siguiente: hace cosa de una semana que alguien o algo está profanando las tumbas y el cura, como solución drástica y desesperada, ha organizado una especie de guardia urbana. Por el momento, parece que funciona, pues mientras los hombres están en el cementerio haciendo la ronda, no se ha vuelto a producir incidentes en el cementerio local.

Si se dedican a curiosear o a escuchar conversaciones podrán oír lo siguiente... :

Una tirada de 1D6:

1. - Son lobos que bajan al cementerio y escarban para comer. (Tirada de conocimiento animal. ¿Los lobos son carroñeros?)
2. - Debe ser algo demoníaco.
3. - No sabe, no contesta.
4. - Será algún grupo de mal nacidos de otro

pueblo que se aburren, pero como los pillemos, pagarán cara la bromita. (Una visita al cementerio, revelará que, para ser una broma macabra, se han tomado muchas molestias).

5. - Tal vez sea algo más que lobos, el día que empiece a desaparecer gente veremos contra qué nos enfrentamos. (Éste está pensando en hombres-lobo o algo de eso).

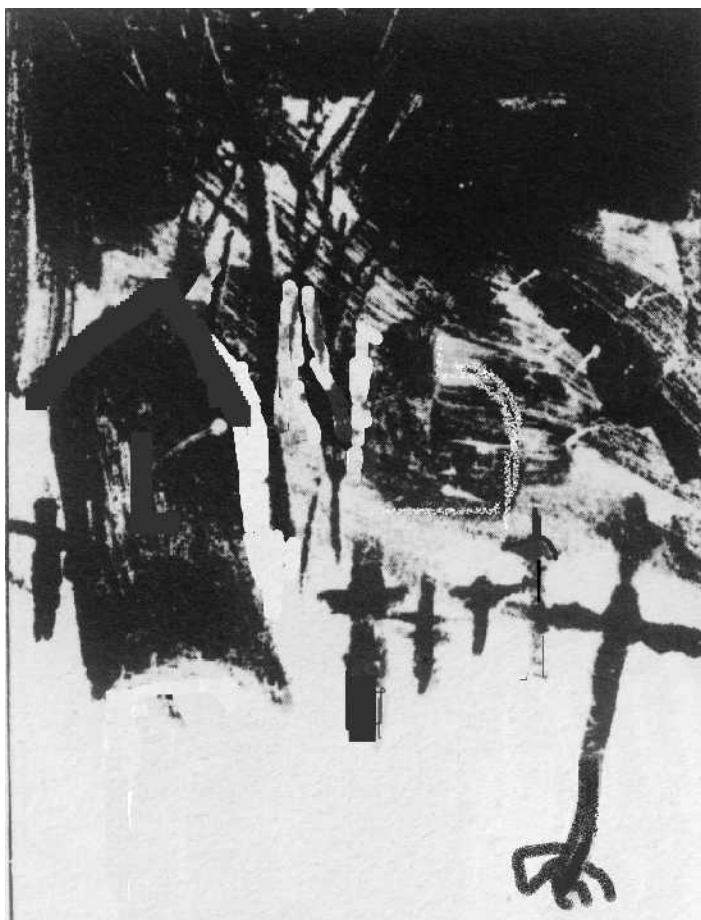
6. - Esto anuncia el día del juicio final y los muertos se levantarán de sus tumbas...

(Silencio general durante unos minutos).

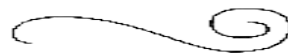
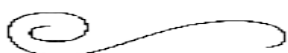
Visitando el cementerio:

El cementerio está junto a la iglesia, a las afueras del pueblo. Si los Pjs deciden ir por el día, sin hablar primero con el cura, encontrarán 1D4 hombres por los alrededores y tendrán que dar explicaciones de su inspección.

Si se les ocurre ir por la noche sin presentarse previamente o decírselo al cura la experiencia



puede ser muchísimo más desagradable. Se





encontrarán con 1D10+6 hombres armados, perfectamente escondidos y apostados, que se les echarán encima nada más entren en el cementerio. Recibirán 1D4 disparos con cartuchos de sal. Si son atrapados les espera un linchamiento y, si el cura no sale para detenerlos (**tirada de suerte con -10**), también tienen unas sogas preparadas... (un triste final).

Una vez en el cementerio, con el permiso del cura, encontrarán 2 panteones y unas 50 tumbas en tierra. Unas 20 están al descubierto (**tirada de COR**), los huesos desperdigados por todo el campo santo. Una mirada mas detenida revelará que faltan algunos huesos y que muchos de estos están mordisqueados (**tirada de conocimiento animal, con malus de -10**. Un crítico indica que... **no son marcas de dientes de ningún animal, por lo menos que conozca el ojo**

sacada, tampoco parecen hechas por animal conocido...).

En realidad, ninguna tirada de conocimiento animal revelaría de qué se trata, ya que sólo una tirada de Mitos y haber conocido a la especie de los guls, podría dar con la escalofriante verdad.

Visitando las antiguas ruinas:

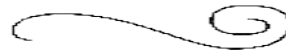
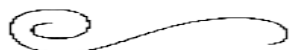
Del monasterio sólo quedan dos paredes muy gruesas, en una de ellas hay parte de lo que debió ser un pilar de un arco de medio punto que parece sostener los restos de una pared. En el suelo, algunos restos del antiguo empedrado, todavía ennegrecido por el fuego. La maleza crece entre las baldosas. Un montón de piedras donde dejan adivinar dónde estaría el altar. Y por aquí y allá montones de escombros ocultos por la maleza.

No lejos de estas desvencijadas ruinas, se alza un pequeña ermita con forma circular, sin ventanas; la puerta está tapiada y una reja de hierro la rodea. En las paredes hay tallados en piedra muchos escudos de armas y blasones. En la cúpula, hecha de pizarra, se distingue el símbolo de la Orden del Temple. Coronando el dintel se puede ver un símbolo tallado: una tirada de historia con un malus de -15 revelará que se trata del símbolo secreto de los Caballeros de la Vera Cruz, encargados de perseguir la brujería.

Sea como sea, uno o dos días antes del 3 de febrero, o el mismo día, deben hacer una visita a los terrenos del tío Creimuant, que comprenden las viejas ruinas del monasterio. Si buscan entre las ruinas encontrarán (con una tirada de descubrir), que se ha desprendido parte de la sillería de una pared, dejando al descubierto unos escalones tallados en la misma piedra, que descenden. Es la entrada al pasadizo que tenía Fray Cristian de Creimuant para sus prácticas y que los cruzados sellaron. Olor a tierra húmeda y a viejo, el pasadizo se abre frente los investigadores.

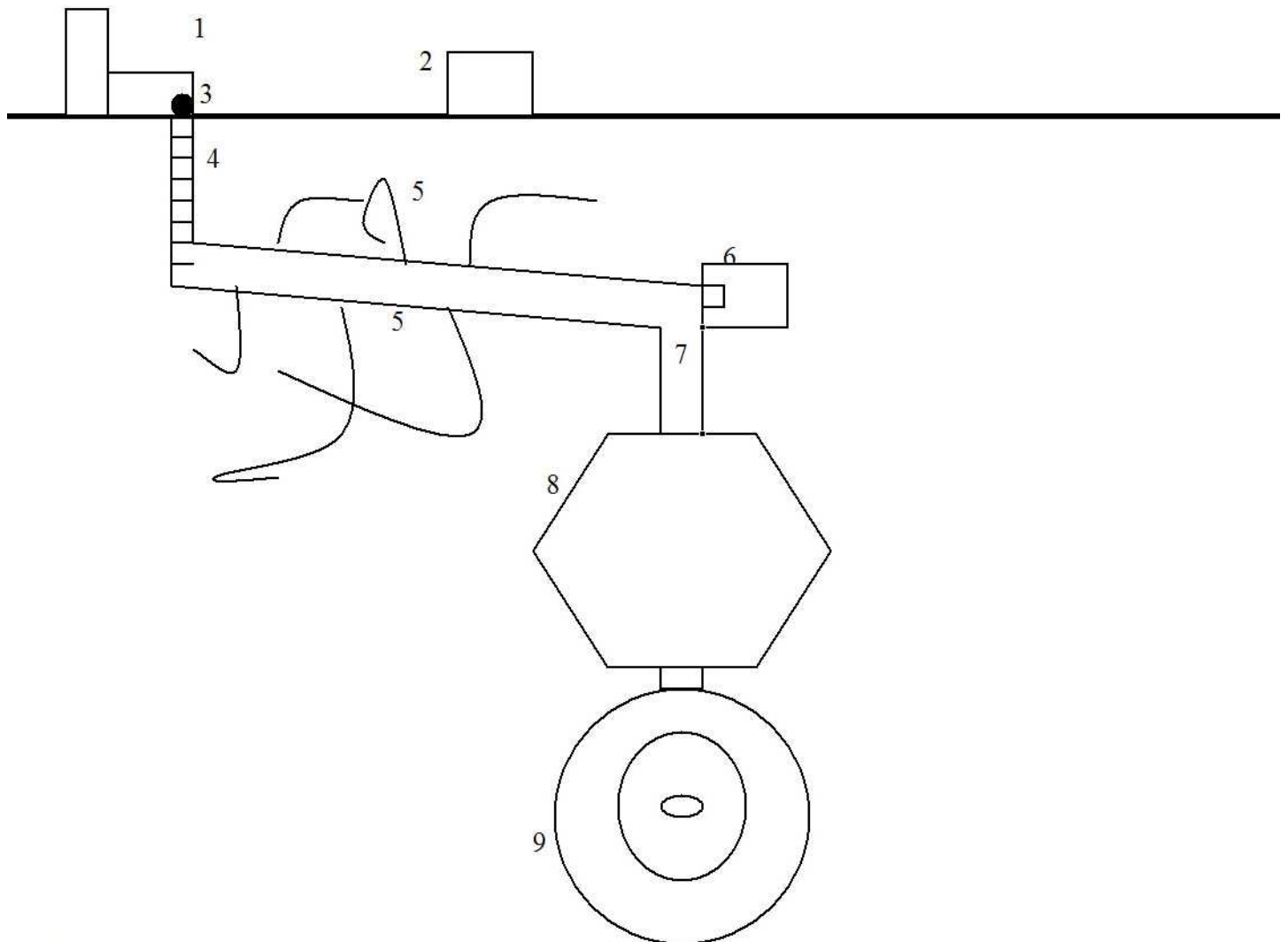


experto. Y las huellas de cómo la tierra esta





El pasadizo



1.-Viejas ruinas del monasterio.

2.- Ermita cruzada.

3.- Pozo descubierto, una escalera de caracol de unos 3 metros descende:

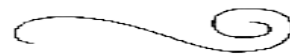
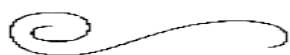
4.- Escalera de caracol.

5.- Túneles hechos por los guls. 1D10 guls aparecerán por este pasillo. Estos túneles son un verdadero laberinto: si los investigadores intentan internarse por ellos, no harán más que dar vueltas y encontrarse con guls y más guls.

6.- Pequeña sala: parece un dormitorio, o un laboratorio, es muy difícil de saber, ya que los pocos restos de muebles y enseres están completamente destrozados por la humedad y los guls. El suelo está literalmente cubierto por huesos y carroña que han dejando amontonados estos bichos (tirada de COR 0/1). Hay 1D6 guls.

7.- Pasadizo empedrado, es la única diferencia con los pasadizos hechos por los guls. Caben 2 personas a la vez, pero tienen un malus al moverse. Los investigadores oirán, proveniente de la sala interior, una especie de gorgoteo.

8.- Una especie de templo. La sala es de forma hexagonal. En las paredes hay tres alturas de gradas talladas en piedra. En el suelo, empedrado con losas hexagonales, hay





alea iacta est



tallados una especie de símbolos cabalísticos (tirada de mitos: si es un acierto descubrirán que es un cántico para invocar a un primigenio; si es un resultado crítico, sabrán que se trata del hechizo de llamar a Nyogtha, el Señor Intemporal. Este descubrimiento les costará una tirada de COR 0/1D6). Se encontrarán con 1D10 guls (si en 5 han salido 10 sólo 1D6).

Al fondo de esta sala hay una puerta entreabierta. Por la rendija que deja se ve una tenue luz como de hoguera, o antorchas.

9.- Una sala circular; en medio de ésta hay un enorme pozo; al borde del pozo cuatro altares; en cada uno de los altares, una hoguera. Si alguno de los investigadores se asoma al interior del pozo, verá cómo una enorme sombra informe, burbujeante, se mueve con vida propia, alargando y acortando unos largos brazos: se trata del mismísimo **Nyogtha** (tirada de COR 1D6+1/1D20+1D6).

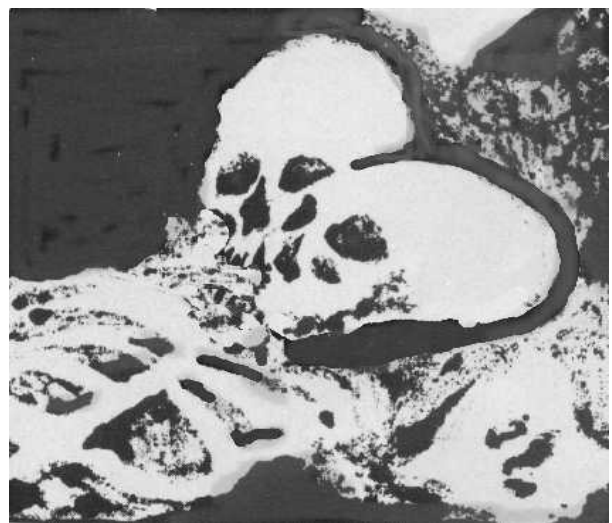
En el extremo mas alejado, vestido con hábito de monje y sosteniendo un libro entre las manos, está Fray Cristian de Creimuant o Jacob Creimuant, qué más da a estas alturas quién diablos sea. Este les dará la bienvenida de manera afable y manifestando la alegría que le causa conocer a su sobrino y al valiente hombre que perpetuará la estirpe y el culto de los Creimuant. Dicho esto, pedirá a los Pjs que se sitúen en cada uno de los altares y a su sobrino que se sitúe a su lado para comenzar el cántico y así iniciarlos en la adoración del gran SEÑOR INTEMPORAL.

Nota: deja que los Pjs se lo piensen un poco, además es cosa suya si obedecen (esperemos que no) o si deciden negarse y comenzar la fiesta.

Desenlace

Si los Pjs deciden atacar a Cristian de Creimuant, al recibir daño poseerá a su sobrino, utilizando las habilidades del muchacho. Además, llamará a Nyogtha, que está en el pozo. Los Pjs verán una sombra que asciende y se dirige a ellos. Los investigadores, si saben bien lo que se hacen, al ver la aparición del primigenio deberían salir corriendo del subterráneo (para darle un poco de emoción, perseguidos o flanqueados por algunos guls, pero, a estas alturas y si deciden huir, deja que lo hagan).

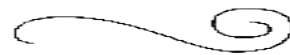
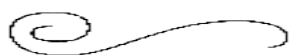
Al salir al exterior, es de noche. El primigenio saldrá también aunque intenten cerrar la entrada... y, cuál será su sorpresa, cuando oigan fuera trompetas, verán en el campo 2D100 caballeros con estandartes de la Vera Cruz, armaduras y lanzas dispuestos para repetir la batalla contra el Mal. Los fantasmas atacarán al primigenio mientras que algunos de ellos sacan de Jean Creuant una sombra negra gritando. Tras una feroz batalla con Nyogtha, una vez hayan terminado desaparecerán. 1/1D10 de pérdida de cordura. Más tarde, si van al pueblo,



comprobarán que nadie se ha enterado de nada. Jean no recuerda nada en absoluto.

Conclusiones:

Los caballeros de la Vera Cruz también limpiarán la colonia de guls de los subterráneos. Si los investigadores se quedan algunos días en Contrés para recuperarse y quieren atribuirse el logro de haber terminado con las profanaciones, deberían inventarse una buena y creíble historia (eso de que los fantasmas han limpiado el





cementerio.... podría costarles una temporada de vacaciones "en un lugar muy bonito, con unos hombres vestidos de blanco muy simpáticos", y no hace falta que recordemos como son los manicomios en 1923). Si logran convencer al cura de que ellos han salvado el cementerio recibirán la suma de 1000 francos en

agradecimiento. Si Jean sale vivo de esta, les dará la suma convenida. Recuperarán 1D6 de cordura por saber que ya no hay guls en la zona. Si recuperan el libro que sostenía entre las manos Fray Cristian de Creimuant , tendrán una copia en francés de "Cultes des Goules".

Personajes no jugadores:

Hombres del pueblo: cabreados y con muchas ganas de pillar al gracioso/os que juegan en su cementerio.

Fue: 12/15 Con: 12/14 Tam: 12/15 Int: 9/10 Pod: 5/8
Des: 10/14 Apa: 8 Edu: 10/12 Cor: 35/40 Pv: 12/15

Ataques: Carabina con cartuchos de sal: 50%. Daño: 1D4 + aturcido durante 1D6 asaltos.

Garrotas: 60%. Daño: 1D8.

Hoces: 45%. Daño: 1D6+1.

Pelea: 40%. Daño: 1D4.

Poner soga (ahorcar): 100%. Daño: imagínate lo que puede pasar si no sale el cura gritando "¡Animales, que también son criaturas del Señor!"...

Fray Cristian de Creimuant: En su huida, invocó a Yog-Sothoth. Éste lo llevó a otro plano donde ha esperado mucho tiempo para que se cumpla la fecha de su regreso.

Fue: 14 Con: 15 Tam: 15 Int: 21 Pod: 23
Des: 14 Apa: 12 Edu: 18 Cor: 0 Pv: 12

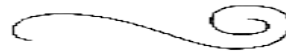
Ataques: Conoce 1D100 hechizos.

Jean Creuant: Estudiante en la universidad de Arkham.

Fue: 12 Con: 14 Tam: 12 Int: 15 Pod: 10
Des: 14 Apa: 15 Edu: 18 Cor: 50 Pv: 12

Ataques: Pistola 20%.

Para Nyogtha y los guls, utilizar las estadísticas del manual básico.





Pistas:

El anillo: una investigación de varios días y algunas tiradas de ciencias ocultas, revelarán que el símbolo inscrito (una mano abierta) se utilizó en Francia, en el siglo XI, por una secta declarada herética por tratos demoníacos.

La leyenda del monasterio: está todo dicho en la introducción.

Libro sobre las órdenes cruzadas en el siglo XI: este libro esta escrito en latín, costará 5 semanas en leer, y añade un 15% a historia. Aquí pueden encontrar información sobre la orden de San Jorge fundada por Fray Cristian de Creimuant

Libro de numerología: este libro costará 3 semanas de leer, y añadirá 1D6 a ciencias ocultas así como un 25% en la habilidad de numerología.

Libros de ciencias ocultas: (1D6) -10% a la habilidad de ciencias ocultas, 1 semana en leer.

Son bastante malos, ni siquiera son serios. Una tirada en ciencias ocultas informaría que son una edición muy mala y la mitad de su contenido es falso.

Pistola automática .38:

Base: 20%. Daño: 1D10. Alc: 15. At. por turno: 2. Cap. de balas: 6. Pdr: 8. F.defec: 99

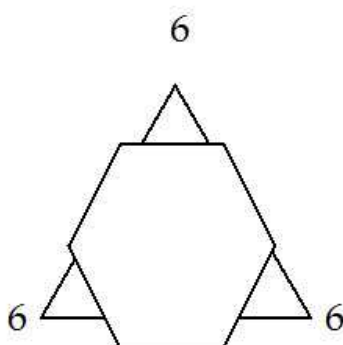
Escrituras de propiedades de los terrenos de Montichart : en este amarillento documento, se detalla con exactitud la localización de las ruinas del monasterio, revelando que Jacob Creimuant, compró los terrenos del monasterio en 1902 a un tal Cristian Crimont.

"Cultes des Goules" (Cultos de los guls): En francés, por François-Honoré Balfour, Conde d'Erlette. Publicado en Francia. Pérdida de cordura: 1D6/2D6. Mitos: +14. Multiplicador de hechizos: x2. Tarda 10 semanas en leerse.

Del **bloc** con números y notas destaca lo siguiente:

"Cuando uno sólo del numero mágico de la Biblia se repita tantas veces, y el orden del principio al fin sea invertido y quede siempre el segundo en su lugar. Esperaré que las cifras estén en el caos para preparar mi llegada. Tantos años, siglos o milenios como sea necesario. La espera será larga, y el tiempo exacto."

*traducción literal del latín medieval.



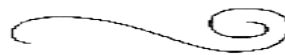
año 1203

3 de febrero de 1926= 3 del 2 de 1926/

1926/ 1+9+2+6= 18/ 1+8= 9/ eliminar el numero/ 1 (9-9) 2 6

año 1203 1,2,3 = 6 coincide la misma fecha.

SERGI.





el BARDO

mas allá del honor POR DAVID MAFÉ

Este artículo no va dirigido a los directores de juego, sino a los **jugadores**, que son los que más necesitados de consejos están, sobre todo en situaciones como las que vamos a explicar a continuación: el arte de morir, no heroicamente, sino con humillación, y a la vez dándole un **toque de humor a la sesión de juego**; enseguida hablaremos sobre este octavo arte (recordemos que el séptimo es el cine).

Creo que voy a morir...

Cuántas veces has interpretado a un veterano caballero, curtido en mil batallas. Armado hasta los dientes, etc. etc. Y encima te crees el enchufadillo del master porque colaboras animando el juego, le das la tabarra todos los días hablándole de la partida, y un sinfín de cosas que es capaz de hacer un jugador de rol con tal de que no le maten a su personaje favorito. Pues bien, la batalla se pone chungueta, la situación empeora. El master ha discutido con su novia, o le han echado del trabajo. Te quedas sorprendido

cuando ves que tus puntos de vida comienzan a bajar como la bolsa norteamericana el 11 de septiembre, y piensas “antes matará a los otros jugadores que llevan menos tiempo jugando” o “joder, le acabo de invitar a dos cervezas, no puede ser tan malo”. Y en efecto, te equivocas y esa noche te largas a casa mosqueado y sobretodo humillado: tu Lord William de la Rata Bicéfala, caballero condecorado con la medalla de los Titiriteros de Bangla Desh **ha muerto...**

Evita todo lo anterior, amigo

Si te enfrentas a un ninja con 120% en katana, y tú simplemente eres un mierdecilla, con una habilidad en un arma japonesa que aún no sé lo que era, de 19% y el master te dice “el módulo es así” o “es que no pensáis”. Pues ale, como te tiene que matar igual, lánzate contra él con tus puños, que te corte un brazo, que te corte el otro, muérdele, y, si no, a cabezazos...que pa eso semos hombres. Seguro que tú y todos os acordareis del día. Esto es simplemente un ejemplo. Estas cosas





sólo se te ocurrirán en el momento, (esto no vale para los directores de juego, evidentemente).

Variantes

Otra opción, aparte de satirizar tu final, es la de **“coño, ya que muero voy a llevarme por delante a todos estos”**. Este final me gusta a mí, y, de hecho, lo he llevado a cabo en numerosas ocasiones. Pero te puedes ganar muchas enemistades. Puedes convertir en burro a tu amigo con un hechizo, estrellar tu caza estelar al estilo kamikaze, envenenar los desayunos de tus compañeros mientras montas guardia por la noche, lanzar una granada en vuestra trinchera mientras ellos la defienden de los tanques alemanes. En fin, esto será objeto de otro fabuloso artículo.

Instrumentos

Es importante llevar siempre algún **objeto ridículo** encima, aunque siempre hay gente que los tiene sin ánimo de hacer reír (no diré quien). Imaginemos lo que puede significar tratar de apuñalar al gran nigromante real, o a Obi Wan Kenobi con un plátano maduro como quien no quiere la cosa, decir que eres inmune al vampiro de nivel 20 que te acaba de salir al final del módulo porque llevas una ristra de ajos del mercadillo. Las consecuencias pueden ser terribles, (véase holocausto caníbal si se quieren

saber los efectos). Siempre son buenos también los anacronismos: hachas de combate esgrimidas por parapsicólogos, submarinos nucleares en manos de rusos, etc...

Provocar es un don; hacerlo con humor y conseguir funestas respuestas es toda una profesión. Ejemplos pueden ser el preguntarle a un mercenario minotauro si su madre es una vaca lechera, decir "me cago en el copón bendito" delante de un caballero de la tabla redonda. Puede que incurras en premeditación y alevosía. Pero vale mucho si quieres fastidiar la partida al master ese que tan mal te cae, o siempre te deja como un inepto. A la hora de crearte el personaje, si la partida es en un mundo acuático, te pones todos tus puntos en supervivencia en el desierto, montar a camello, hablar beduino, etc. También esto lo dejo a discreción del jugador en el momento oportuno.

Conclusiones

Bueno, pues esto es todo amigos. Faltaría decir que todos los ejemplos están **basados en hechos reales** y que puede que vuestros hechos pasen algún día a engrosar estas paginas también. Y como conclusión final, recordar lo que dijo **Churchill**, "nunca tan pocos han contraído una deuda tan grande con tantos". ¿Qué quiero decir con esto? Pues no lo se, pero queda fenomenal como frase final de este artículo, y la verdad es que creo que lo dijo al revés.

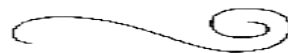
UNA MALA TARDE LA TIENE CUALQUIERA.

Pues bien , aquí estamos los 5, los 5 gilipollas. Porque seguir por una caverna a dos goblins que dicen: "vamos por este camino, que no nos encontrarán" es, francamente, de gilipollas.

Y tú te ves en medio de esa situación. Eres un enano curtido en mil batallas (bueno, en 79) y, después de seguir a un elfo con pinta de capullo, a un bárbaro "civilizado" ("es que yo toco el

arpa", sin saber que el "arpa" que lleva es una cítara), a una hechicera que interpreta mollogón de bien (pero no sabe que todos están hasta los huevos de su "interpretación") y a un erudito que lo único que ha "eruditado" es un chiste sobre Yola Berrocal (50 px menos, pero ¿porqué no lo ha tirado el Máster de la partida?).

Bueno, un enano curtidísimo, ante dos puertas.





50.000 goblins pisándoos los talones; y vosotros tenéis que decidir entre una de las dos puertas. Tú tiras por tu conocimiento en cuevas o en cavernas o en alcantarillas, ¿qué más da? Lo importante es que has sacado un 96%. Y los demás lo han visto (máster imbécil ¿las tiradas ocultas para qué sirven?). Y tú tienes que soportar los comentarios del capullo del elfo que dice: “Como la puerta de la izquierda está mejor tallada, pues tenemos que elegir la otra porque, obviamente, es una trampa”. Y el bárbaro va y tira un dado y dice: “si es par la derecha y si es impar la izquierda”. ¿Esto es un juego de rol o Gran Hermano?. Aguantas porque el sueño todavía no te ha llegado a la médula. Sale par. Y la hechicera de los cojones, como le mola el jugador que interpreta el elfo dice: “Mi instinto me dice que la puerta de la derecha”. ¿Pero que instinto tienes tú, so guarra, si es la segunda partida que juegas en tu vida, y no tienes ninguna ventaja de instinto y, además, cuando estaba el máster describiendo las puertas, estabas meando?

Total, que todo el mundo se decide por la puerta de la derecha. Tú expresas tu opinión (basada en la experiencia con el juego y con el master, que es menos original que el guionista del Equipo A; o sea, la puerta de la izquierda). Y ,como el máster está mosqueao contigo (contigo no, con tu hermana de 17 años a la que le tiró los tejos hace dos semanas y ella le dio calabazas), pues eligen la otra. Nada más entráis sale un Dragón Rojo Carmesí Bermellón y, mientras cubres la huida de tus compañeros, con una tirada oculta de aliento ígneo, te hace 64 puntos de daño.

Vamos, que de ti no quedan ni las cenizas. Ni tu placa de Enano Policía. Y aunque te quejes por teléfono al Defensor del Rol (90556789674), te dirá todo el mundo que estas cosas pasan. Que sólo es un juego. Que sus personajes han muerto cientos de veces. Y que es normal porque, “sólo eras un enano”. Sólo eras un enano, pero con un corazón que nadie ha sospechado que tenías. Nadie se acuerda de cuando le diste al erudito un trozo del conejo que cazaste. Ni cuando le

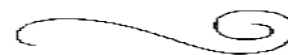
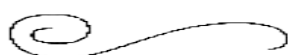
prestaste a la hechicera parte de tu fuerza vital para hacer ese hechizo que invocaba a un trasgorata de las ciénagas. Ni de tus lloros sinceros cuando un pueblerino tocó el arco del elfo y se deshizo ante vuestros ojos, porque “era parte se su ser”. Ni de cuando le explicaste al bárbaro la diferencia entre un arpa y una cítara (media hora hablándole y una mañana en la biblioteca enseñándole dibujitos de las enciclopedias). No. Nadie se acuerda de eso.

Pero tú te mantienes ahí. Firme en tus principios. Y, creyéndote una encarnación de tu personaje fallecido, con tu siguiente personaje (un Bárbaro de los Cubitos de los Hielos) descuartizas a tus compañeros mientras duermen. Pones la cabeza de la hechicera sobre sus estanterías de pócimas. Ahorcas al erudito con las tripas del bárbaro. Y, para el colofón final, bebes “sorbete de cerebro de elfo” mientras ves Buffy Cazavampiros. El máster te mira atónito con sus ojos abiertos como antenas parabólicas. Y tú le dices: “tranquilo, sólo es un juego”, al tiempo que te sorbes los mocos.



Moraleja: Más vale un personaje muerto, que ciento palmando.

Anceo





el GUERRERO MÁS BUFÓN

MUERTES ESTÚPIDAS DE PJ'S EN RUNEQUEST

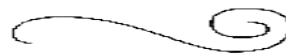
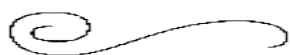
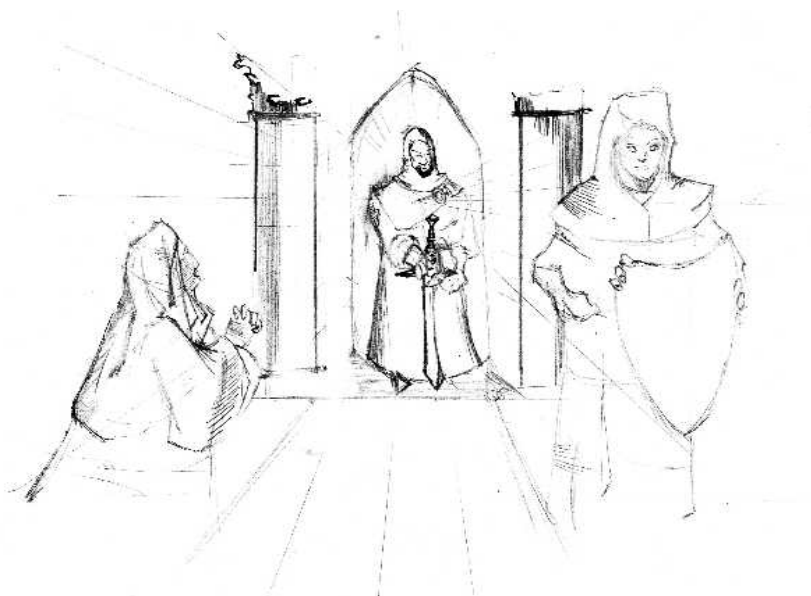
Los siguientes hechos sucedieron durante una serie de partidas de Runequest ambientado en la Europa Antigua pero en plan fantástico. Son una serie de muertes de pj's bastante estúpidas e inútiles:

- **Cyrix el galo** (Andrés): murió luchando con tres jovencillos romanos por querer hacer *guarreridas* con la hermana de uno de ellos. Lo tiraron a un pozo ciego.
- **Julius** (Juan Luis): Lo mataron entre tres pj's por atacar por la espalda a uno de ellos. Lo desnudaron y lo colgaron en un árbol de la Via Apia.
- **Baal Lucifer** (Suso, por supuesto): falleció cuando Marius (Ryo) le dio una patada en el culo, lo que hizo que se precipitara a una hoguera gigantesca. Murió incinerado invocando a Hécate.
- **Pinto el picto** (Manuel Cano): estando preso en un calabozo, no se le ocurrió otra cosa que mearle en la cara al guardia. Después de que 7 soldados le pegaran una paliza y le dieran por muerto, lo tiraron a un desagüe, donde recuperó el conocimiento y se puso a insultarles.

Murió apedreado en el fondo del desagüe cubierto de inmundicias y excrementos.

- **Anaxágoras** (Suso): dos días después de que muriera su primo Baal Lucifer, fue engañado por sus compañeros para que degollara a un sacerdote de Zeus, tras lo que fue delatado por ellos. Murió a manos del capitán de la guardia macedonia en un dramático duelo en el que Anaxágoras, desarmado, con las dos piernas inutilizadas y rodando por el suelo para evitar los ataques de su oponente logró plantarle cara a base de pedradas y mordiscos. Pero finalmente sucumbió a causa de un golpe que le amputó el brazo.
- **Howard el pato parto** (Pepe): este Howard era un pato mago que falleció al invocar un elemental de fuego; después de invocarlo sólo tenía un 5% de fallar la tirada de control. Falló. Luego había un 10% de posibilidades de que el elemental le atacara. Y le atacó. En total sólo un 0,5% de que ocurriera el fatal desenlace. Sus compañeros encontraron un montón de plumas quemadas en su habitación.

Richi





el rincón de oberón

¿qué es ser friki?

¿Que es ser friki? Básicamente es tener unas aficiones que se salen de lo “normal” socialmente. Al igual que la gente escucha la música que sale en los “40 Criminales” o lee libros que tienen el Premio Planeta o que son famosos porque todo el mundo y los famosos lo recomiendan, nosotros, los frikis, tenemos una identidad propia, diferente entre nosotros.

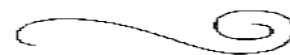
Personalmente yo prefiero saber la historia de Myka/Sasha Vykos que la de Juan Pablo II, prefiero mil veces escuchar el disco folk de Ulver que la oreja de Van Gogh. ¿Porque la gente se piensa que si todo el mundo le gusta algo tiene que ser bueno? La gente debería empezar a pensar por si misma en vez de que se lo den todo hecho. A los frikis nos interesan unas cosas que al 90% de la gente no le entraría en la cabeza ni a la fuerza debido a su pobreza intelectual. Personalmente considero que un friki (en la mayoría de casos) tiene mayor capacidad intelectual y es más abierto que una persona “socialmente aceptable”, ya que nosotros buscamos lo que nos gusta y disfrutamos de todas las facetas del objeto de nuestro aprecio.

Otro de los motivos de crítica por parte de la gente externa a nuestros temas es el de la lectura, cuando ciertamente la cantidad y variedad de lectura nuestra es superior al

resto de gente “normal”. Y en lo que respecta al gusto musical ya ni hablemos porque les debería dar vergüenza lo que dicen en las televisiones.



También está el tema de los video-juegos, donde podríamos separar a los niños que no tienen ni repajolera idea de nada, que les metes un vulgar FIFA 4506 y se corren de gusto, los niños que se pasan todo el puñetero día jugando a la PS4 porque son unos fracasados sociales. Y después están los frikis que quedan en grupo para echarse unas





risas jugando a cualquier juego (a parte del disfrutar del juego, disfrutas de la compañía de los amigos).

En el tema de los frikis Level up, que somos unos cuantos, llega el punto de tener que formar 2 personalidades, una la que tienes cara al público (teniendo temas de conversación banales y discutiendo todo el día porque no tienen idea del 90% de las cosas) y el que tienes con tus amigos frikis, que la gente que te oye por la calle hablar con tus amigos o a) no se entera de que habláis y piensa que estáis locos, o b) se acojona de lo que oye porque es tan retrasada que no acepta más verdad que la suya o la que le han dictado, por lo cual somos una blasfemia a los ojos de su dios (esto ultimo lo he sufrido yo con un par de amigos).

En el tema de la ropa, para variar, el llevar camisetas de grupos desconocidos o series de anime o cómics en general ya te lleva a ser un antisocial. Vamos a ver, porqué cojones tienen que estar mirándome una camiseta en la que sale un cuadro de Brueghel llamado "Kronos devorando a su hijo". ¡Joder, es arte! Que no lo entiendas no es mi puto problema, pero no me vengas con

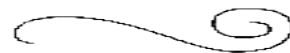
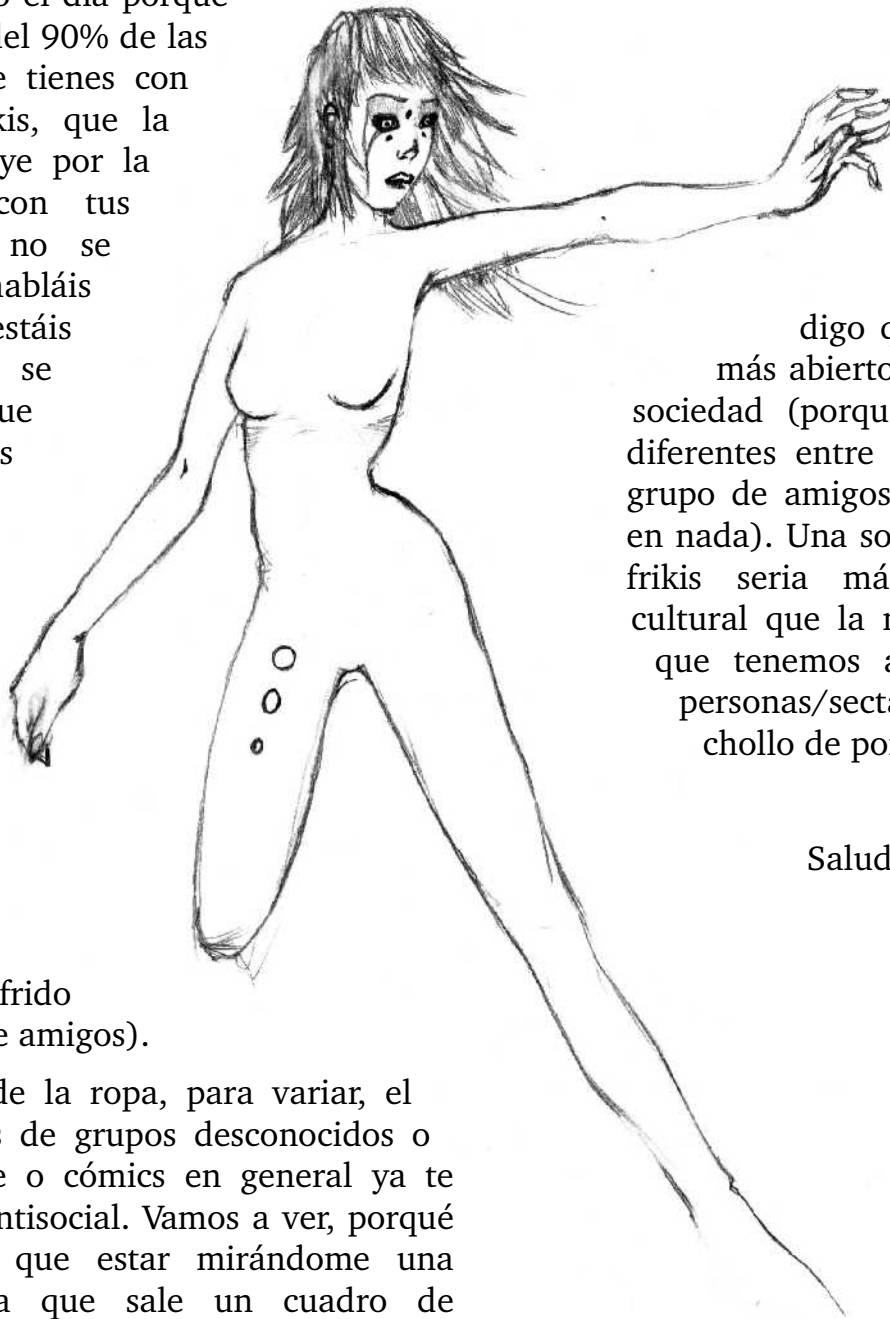
tu cara de pasmado mirándome la camiseta como si fuera lo más mutante del universo (lo digo por aquel que en la hamburguesería Comix se tiro 15 minutos él y su amigo mirándome la camiseta con una cara de horrorizado que era exagerado, y mira que el tío era joven). O si llevo la camiseta de Ravenhex (dios, que buena que está), que hay gente que hablando contigo te mira a la camiseta en vez de a los ojos, y después dicen que los raros, nosotros.

Con todo esto digo que los frikis somos más abiertos que el resto de la sociedad (porque mira que somos diferentes entre nosotros, en el mi grupo de amigos no nos parecemos en nada). Una sociedad liderada por frikis seria más abierta y más cultural que la mierda de sociedad que tenemos ahora y a algunas personas/sectas se les acabaría el chollo de por vida XDD.

Saludos frikis.

**Lord Oberon
Blackheim
Helveteulven**

Prince of the Aesgardian Black Circle





*Puedo escuchar las tristes alas del pecado en mi corazón
El lamento del amado en un mar de sangre
Los cuernos del mal en mi ennegrecido corazón*

*Puedes oír los fríos vientos del helado norte que recorren
mi corazón?
miles de preguntas con miles de mentiras
palabras rotas en tus labios llenos de moscas*

*principios espirituales desde lejanas tierras paganas
Puedes oír los cantos de los antiguos lobos de cuentos
paganos?
Acaso puedes oír nuestras antiguas rimas paganas?*

*Invocando los espíritus del bosque
Escuchando las palabras de las tres nornas
El dolor de la verdad*

*Urth: un pasado con orgullo, Gaia
Verthandi: un presente bañado en tinieblas
Skuld: el futuro lleno de lágrimas y pesar*

*una corona de espinas y la corona de la bestia en mi
corazón
somos lo que somos
Einherjar
y algún día cabalgaremos a través de Bifrost pero...*

.... algún día brindaremos en el pozo de Urth?

RIMAS PAGANAS

*Bosques frondosos llenos de sueños
Atardeceres otoñales en mi corazón
Paseando por un camino en ruinas*

*Hoy me siento como si fuera el ultimo día de mi vida
Observo desde mi ventana la vida pasar
Me asombro del largo camino que recorren algunas
personas, para caer en el olvido*

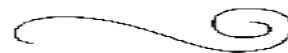
*Escondiéndonos de nuestra verdad
Tras el velo de nuestras lágrimas*

*Reinos de pasión apagados por la luz
Escondiendo nuestro yo interior
Xana atravesando el paisaje de Arcadia, et in Arcadia
ego...*

*Mas allá de la ventana, observando pasar el tiempo
Un tiempo que no volverá, malgastado vanamente
Negando una razón para existir
Dándome una razón para olvidar
Iktinos construyendo un palacio del olvido y Fauno
entonando su sinfonía.*

OTOÑO

Morpheus Darkholme Ravenwing





CÓMICS

V DE VENDETTA - ANARQUÍA Y LIBERTAD

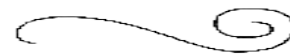
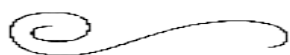
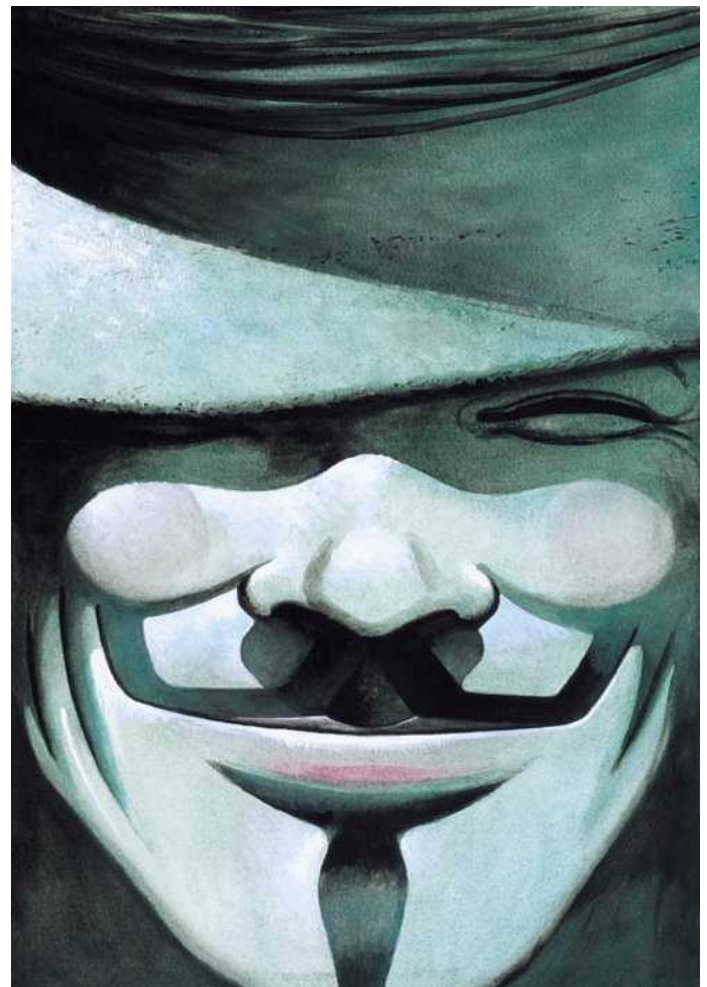
Mucha gente conocerá **V de Vendetta** por la película que se estrenó hace poco. Lo que quizá no saben es que está basada en un cómic de Alan Moore y David Lloyd. Pero no es el típico cómic de superhéroes de los que tan de moda está ahora hacer adaptaciones. **V de Vendetta** es una obra maestra coguionizada por estos dos autores y dibujada por David Lloyd. Alan Moore, para los que no le conozcan, es un guionista excepcional, ganador de un premio Hugo por otra obra suya, *Watchmen*, y que ha visto adaptadas al cine otras obras suyas como *From Hell* (Desde el Infierno) o *La Liga de los Hombres Extraordinarios*, esta última adaptación con bastante poca gracia.



capa, bajo la que "solo hay una idea, y las ideas son a prueba de balas", **V** se enfrenta al régimen fascista con el objetivo de derribarlo y de abrir los ojos a la población incursa para que recuperen su Libertad. Y el medio para conseguirlo consiste en una serie de atentados "terroristas" selectivos, encaminados a sumir la maquinaria del gobierno en el caos para que se instaure un período de Anarquía a partir del cual la población pueda recuperar su soberanía. Quizá eso hoy día no suene demasiado "políticamente correcto", pero es un reflejo de que las cosas han cambiado mucho desde los tiempos en que se publicaron, a principios de los ochenta, cuando incluso en los cómicos Marvel de los X-Men, Wolverine definía el terrorismo como "la única forma de luchar de los que no pueden librar una guerra".

La historia transcurre en un futuro (ahora presente) alternativo donde una guerra nuclear devasta el planeta. En Inglaterra no cayó ninguna bomba, pero se ve afectada por el invierno nuclear, cosa que favorece que se haga con el poder un régimen fascista que instaura un estado policial y represivo. Hay que hacer notar que esta obra se hizo durante el gobierno ultra conservador de Margareth Thatcher, un gobierno que expresó el deseo de erradicar la homosexualidad y en un momento en que la prensa divulgaba la idea de cerrar a los enfermos de SIDA en campos de concentración; y eso se nota.

En este contexto surge **V**, un preso fugado de un campo de concentración donde se cerraba a gente de razas consideradas "impuras", homosexuales y contrarios al régimen establecido, y donde eran objeto de experimentos y exterminados. Siempre con la cara tapada por su característica máscara y cubierto con una larga





Una muestra de la genialidad de la obra y del transfondo ideológico es este diálogo ficticio que entabla V con la estatua de la justicia de los Tribunales de Old Bailey: "Hola Madam Justicia. 'Buenas noches V'. Os admiro desde hace tiempo, cuando era un niño. Os amaba como persona, como ideal. Eso fue hace tiempo. Ahora hay alguien más. 'Qué vergüenza, V! Me has traicionado por una ramera presumida de labios pintados!' ¿Yo, Señora? ¡Lamento contradeciros! ¡Fue vuestra infidelidad la que me empujó a sus brazos! ¡Siempre te gustaron los hombres con uniforme! ¡Dejaste que hiciera contigo lo que quiso, con sus botas y sus brazaletes negros! Ya no eres mi Justicia. Ahora eres su Justicia. Te has acostado con otro. Bien, a ese juego podemos

jugar los dos! 'Quien es ella, V? ¿Como se llama?' Se llama Anarquía. Y me ha enseñado más como amante que tú en toda tu vida! Me ha enseñado que la Justicia no tiene sentido sin Libertad. Ella es honesta. No hace ninguna promesa y no rompe ninguna. No como tú. Antes me preguntaba porque no me mirabas nunca a los ojos. Ahora lo sé." Acto seguido hace volar por los aires los Tribunales.

Espero que os entren ganas de leer este cómic. En él encontraréis, aparte de una buena historia, un motivo para reflexionar, sobre muchas cosas. Como dice David Lloyd en la introducción, V de Vendetta "es para gente que no desconecta las noticias".

Richi

AGRADECIMIENTOS

Como ha quedado demostrado en este número, lo bueno se hace esperar. Después de 4 años ha salido a la luz el cuarto número de este fantástico fanzine aperiódico pero molón. En primer lugar, los agradecimientos son para los que han colaborado en este número, tanto directa como indirectamente (sus nombres los tenéis en la 1ª página). A Turbo, "tengo mucho trabajo, tengo mucho trabajo", porque hizo posible los 3 primeros. Y a Loles por hacerme la cena mientras estaba cara al ordenador con el fanzine.

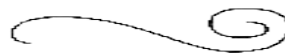
También queremos enviar un agradecimiento muy especial a los que han colaborado todos estos 20 años (redondeando) con nosotros, participando en jornadas, vivos, ayudándonos cuando éramos unos pardillos, etc. Especialmente a Yosu y la peña de Cullera, que ya son parte del club.

A nuestros ahijados del Dragón Beodo, para que continúen, como lo están haciendo, donde las obligaciones no nos permiten a nosotros.

Y también queremos agradecer a los que nos han intentado joder últimamente (Tortuguita y demás), porque gracias a ellos hemos demostrado que somos más fuertes y estamos más unidos que nunca. Y eso ha quedado demostrado. Nueva página web, más actividades que nunca, nuevo club de rol, nuevos miembros. A todos ellos les dedicamos las mismas palabras que profirió el Conde de Montecristo cuando salió del calabozo:

¡JUEGO A ROL, Y SÉ DÓNDE VIVES!

¡¡HASTA EL PRÓXIMO NÚMERO!! (¿en el 2012?)







RICHY 01