

alea iacta est

NÚMERO 4

AGOST 2006

club de rol
el senyor de les polseres







alea iacta est

Número 4

(per fi...)

Publicació gratuïta de:

El Señor de las Pulseras

+

El Dragón Beodo

Dirigit, editat (d'aquella manera) i maquetat per Richi.

Portada: El joc de Benedicto, per Héctor
Contraportada: Honrada Mercenària, per Richi

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

Il·lustracions realitzades per: Héctor, Richi, Leroix, Piranesi, David Lloyd i diversos contribuents anònims.

També han col·laborat en l'elaboració: Periko, Sergi, i David.

La redacció no es fa responsable del contingut dels articles, que són responsabilitat única dels seus respectius autors. Que carreguen ells amb el marró.

ÍNDEX

EN LA MASSMORRA AMB...EL CAPITAN ALATRISTE 2

On Don Diego Alatrisme y Tenorio realiza una disquisició al voltant de com aconseguir un exemplar d'aquest número.

EXPEDIENT: HISTORIA DEL CLUB DE ROL DE GANDIA. On 3

es conta la història de la Insigne Societat Lúdic-Interpretativa El Señor de las Pulseras.

MÒDUL: LA CRIDA DE CTHULHU. EL MONESTIR. On es 6

donen les directrius per a dirigir a un grup d'investigadors a una mor..., a unes hores de diversió assegurades.

EL BARO: MÉS ENLLÀ DE L'HONOR. On aprendrem a fer front 16

amb honor i dignitat al destí inevitable dels nostres personatges.

UNA MALA VESPRADA LA TÈ QUALSEVOL. On es conten 17

certes anècdotes basades en fets reals. Els noms i les circumstàncies han sigut alterats per consideració als jugadors originals.

EL GUERRER MÉS BUFÓ: MORTS ESTÚPIDES DE PJS EN 19

RUNEQUEST. On s'explica el que passa quan jugues a rol perquè no tens altra cosa que fer.

EL RACÓ DOBERO. On Lord Oberon ens delectara amb el seu art 20

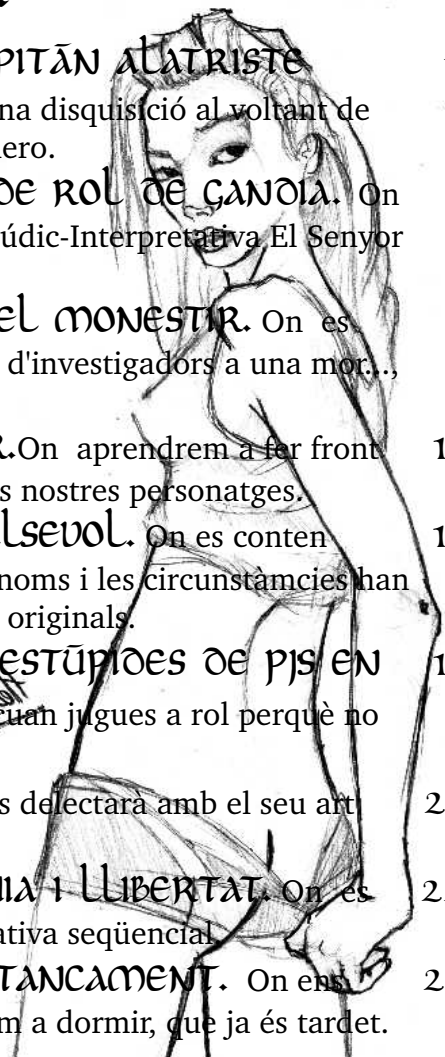
oscur.

CÒMICS: U DE VENDETTA: ANARQUIA I LLIBERTAT. On es 22

dóna una visió sobre aquesta història narrativa seqüencial.

AGRAÏMENTS, ACOMIADAMENT I TANCAMENT. On ens 23

despedim fins el pròxim número i se'n anem a dormir, que ja és tardet.



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

Usted es libre de:

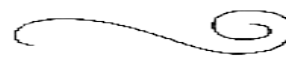
- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

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.





Alea IACTA EST



EN LA MASSMORRA AMB: 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.

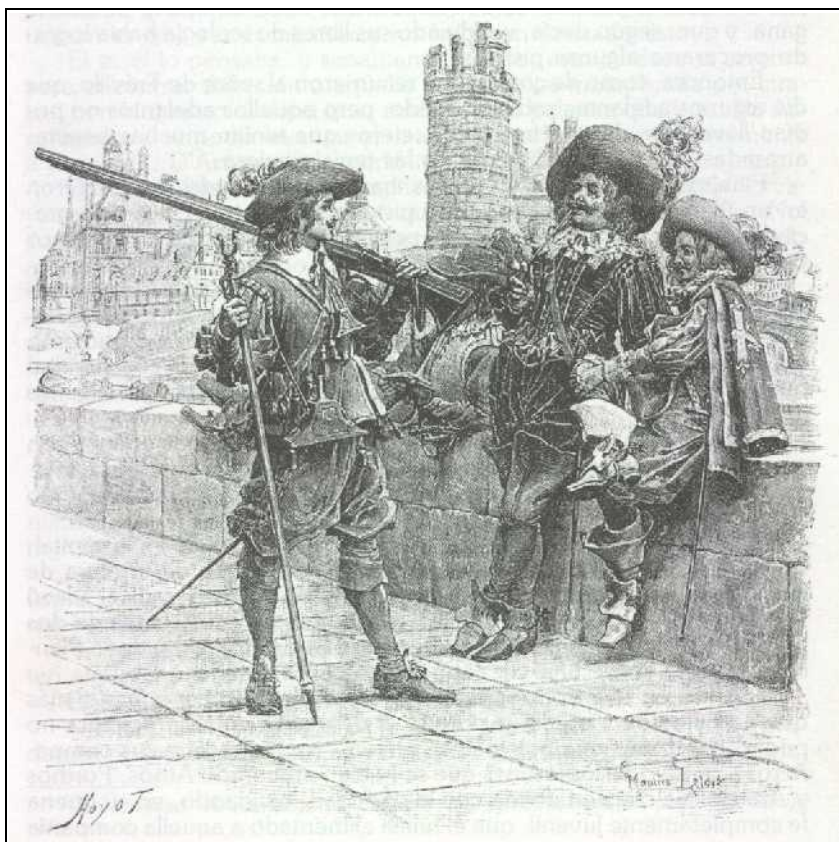
Si no le digo Excelencia que es mal lance. Ni por todo el sonante, va encontrar su usía, ningún matasiete con suficientes hígados para meterse en ese berenjenal. No se habla de otra cosa en mentideros, covachuelas e iglesias. Pues hay que andarse con ojo. El Santo Oficio también anda rondando a la caza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



ESCRIU-NOS, CARAM!!

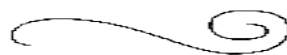
Si vols posar-te en contacte amb nosaltres per a enviar-nos algun article, crítica, alabança, amenaça de mort..., ho tens fàcil:

e-mail: pulserasrol@gmail.es

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

O vine a veure'ns en persona en el Casal Jove de Gandia (Av. Beniopa, 35).

No teniu excusa. Escriviu, no sigueu garrulos!





EXPEDIENT

història del club de rol de Gandia. dies d'infància.

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 vegada concretat l'espai geogràfic (la descripció se l'he robat al magnífic Fritz Leiber, per favor, on posa Nehwon enteneu València, i on posa Lankhmar penseu en Gandia), passem a relatar-vos esta sorprenent i extraordinària història.

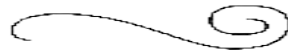
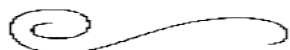
Esta història de què vos parle no és tan antiga

com la de la humanitat però potser sí de la mateixa importància o més. Sí, jo crec que fent un acte d'humilitat podríem dir que sí, de més.

Corrien els anys noranta. Bub-bub, quina època! Teníem Olimpíades en la televisió, corrupció política per televisió, vigilants de la platja i, el més important, també teníem una guerra d'Iraq, no sé si el mateix Iraq o un altre, hi ha diversos?

Perquè bé, diversos companys del col·legi (llavors octau de EGB) vam estar parlant sobre una forma d'oci diferent que coneixíem, un joc al qual havíem jugat amb anterioritat on la imaginació i el món fantàstic es desbordaven per la teua ment. Mons d'herois i monstres, de princeses i cavallers, etc., etc. Parlem del Dungeons and Dragons, CHAN, CHAN!! Per eixes dates decidim ajuntar-nos el grupet d'amics que érem i gaudir d'estes partides. Després d'unes quantes, es van incorporar coneguts i amistats d'alguns.

Este grup va començar les seues primeres sessions amb el D&D, Aquelarre, MERP i Star Wars. També li pegàvem, a part del vi barat, a batalles amb miniatures de plom i jocs de taula, moltes vegades amb regles dissenyades per nosaltres. Al principi, com tot club que conega la duresa de la vida humana i terrenal, començarem jugant en la casa de cada u, aprofitant quan la família no estava i així poder jugar sense molestar ni ser molestats. Després vam tindre la sort de poder utilitzar la casa de la iaia d'un militant del club de rol en el carrer Ferrocarril d'Alcoi. Molt bé, comprem una pissarra vileda, llapis, vam fer fotocòpies d'infinat de fulls de personatge, etc. No teníem quota sinó que quan s'havia de comprar alguna cosa es dividia el cost i amollàvem cada un la part que ens corresponia. El que més recorde d'eixa etapa (1991) és l'Advanced Dungeons and Dragons, els cabrons dels minotaures, i l'habitació contra l'estrés on ens ficàvem per a repartir-nos nyesples en la foscor. Érem prou anarquistes en el mal sentit de





la paraula, mil disculpes a Bakunin. D'esta vivenda passem a un altre pis, situat en l'Avinguda República Argentina, propietat dels pares d'un de nosaltres. Era enorme, teníem una habitació dedicada a Warhammer i tot. Per estos dies (1992) ja teníem uns estatuts o normes del Club de Rol i una quota de 300 pessetes mensuals. Compaginàvem el rol els divendres i diumenges amb eixides a la muntanya i a explorar coves de la Safor (quins temeraris...). Es va unir al grup gent de l'Institut, i formarem un una colla d'amics rolers de no més de deu persones. Vam triar el nom de "Club de Rol El Senyor de les Polseres", vam aparèixer en la revista Líder i adquirirem una mascota, un rata penada que vam tindre en una gàbia fins que l'alliberarem una nit per humanitat (o animalitat?) Bo, el mateix és, o el mateix som...

La primera campanya de captació de socis era una quartilla amb un dibuix d'Asterix. Per descomptat, els que es van apuntar van haver de fer amunt de molt de valor. Club de Rol... dibuix d'Asterix... pis buit... vaja te-la...

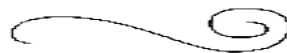
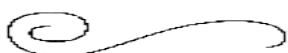
L'any 1993 amb il·lusió d'organitzar unes jornades i donar a conèixer el nostre *hobby* en la nostra ciutat, acudirem a l'Ajuntament i ens van informar dels passos per a constituir una associació juvenil i ingressar en el Consell de la Joventut. Les primeres Jornades de Rol, Estratègia i Simulació van veure la llum a l'agost de 1994, en al Casal Faller de la Vila Nova. Les reunions per a jugar la resta de l'any eren en el carrer Alfons XIII, que era la seu del Consell. Quedàvem sempre els divendres a la nit i els diumenges a la vesprada, encara que ens véiem quasi tots els dies.

D'esta tercera ubicació passem al carrer Puríssima, i més avant a l'enorme local del carrer Pellers (llavors Curtidors). A partir d'estos moments nostre Club de Rol ha estat molt involucrat en el Consell dels Joves, exercint responsabilitats, primerament perquè ens hem cregut sempre el projecte de l'associacionisme juvenil i, en segon lloc, perquè sempre ha sigut la seu del Consell la nostra també.

Tots els anys, a part de les jornades de rol,

s'organitzaven nits alternatives amb els amics de Cheko, 24 hores d'estratègia, rols en viu sobretot en Halloween, rol en els instituts de secundària, partides en festes de pobles i moltes més activitats. Quant a les Jornades, les segones ja van ser en el local de Pellers, i més tard en la Casa de la Natura en el parc Ausiàs March. El Amiga, les xarxes d'ordinadors, la mistela, els manguis de torn... es podrien comptar milers d'anècdotes, més de les que puga comptar el mestre Ioda, que en pau descanse.

L'any 2002 el Consell dels Joves de Gandia patix una crisi molt gran, ens quedem sense local d'un dia per a l'altre, i no és un dir, D'UN DIA PER A L'ALTRE. Una nit la gent del club de rol, qual portadors africans, més dos membres de la directiva del Consell, vam fer el trasllat de tot a un local d'una coneguda. Netejarem el local (una antiga guarderia infantil), ho pintarem i de *facto* crearem allí la nova seu del Consell del Joves i del club de Rol, per descomptat. En les eleccions del 2002 per al Consell aconseguirem la presidència de l'entitat (2002-2004). El Consell dels Joves, gràcies al nostre esforç va renàixer de les cendres i es va convertir en el que és





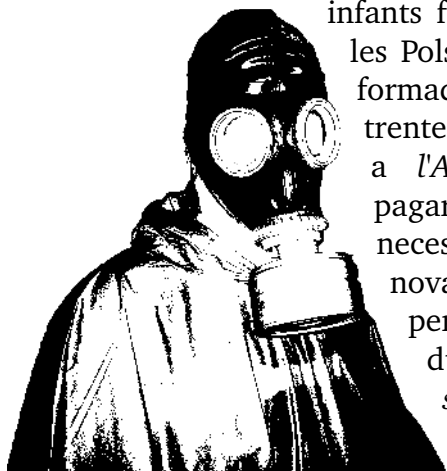
ara. Molta gent de la nostra associació es va deixar la pell per la il·lusió d'un lloc de trobada per als joves de la ciutat. Es va aconseguir recuperar el prestigi, el dinamisme, les subvencions perdudes anteriorment. L'èxit més gran va ser la firma de dos convenis de finançament regular per part de l'Ajuntament, un per a les activitats del Consell, i un altre per a la gestió del nou Casal Jove (personal, activitats, etc.). En total sumen prou milions de les antigues pessetes. El nostre model era que es creara una base sòlida formada per tècnics que evitaren les crisis i vaivens d'altres èpoques. La prova està en com funciona hui en dia el Consell.

El nou Casal Jove, pel que la nostra associació i amics d'altres han lluitat, ens ha millorat qualitativa i quantitativament les condicions per a jugar i disfrutar de la nostra bogeria friki tots els dies (i nits de lluna plena) que vullguem. Ens falta un local propi, assignatura pendent per a tots els setembres, però arribarà, tranquils, si no ho inaugurarem nosaltres ho faran els nostres descendents. Per tant ja sabeu: tingueu fills i que s'escampen pel món (Levític, no es què...).

La creació de la Federació de Clubs de Rol de la Comunitat Valenciana, Fevarol, va ser un dels fets més destacables d'esta època, junt amb la iniciativa d'organitzar les Jornades de Rol en el Poliesportiu de la ciutat.

Per a finalitzar és hora de brindar pel *Dragón Beodo*, flor i nata de la joventut rolera gandiana, infants fills del Senyor de

les Polseres, la qual està formada ja per iaies de trentes anys que juguen a l'AD&D i han de pagar hipoteques, necessitats sang fresca, nova, fort i més jove perquè nostra afició dure per secula seculorum...



Finalment un record a tots estos goblins i orques, minotaures i donyets, nascuts dels inferns més profunds de la Safor i altres racons de Newhon: Sergi, Gema, Dino, Richi, Loles T., Loles O., Jorge, Turbo, Carlos, Nikolai, Llop Hellstorm, Luis, Andrés S., David O., Salva, Enrique, Ernesto, Néstor, Naoki, Jose Miguel, Ryo, Javi, Roberto, Iván, Periko, Héctor i Pablo o Pablo i Héctor, Pardo, Jose Ferrandis, Irene, Mariola, Juanjo, Marta, Sergio Pasky, Leticia, Dani G., Fran, Empar, Juan, Fredy, Oscar V., Pablo U.,Yosu.

I a Toni Deusa i Marcel·lí Giner per fer possibles les Jornades.

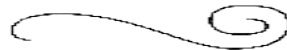
Sempre t'oblides d'algú important, ho sent per avançat.

Acabe per fi, sí per fi, amb una maledicció per a un cert Clark Ashton, no conforme molt amb res del que he parlat, però queda guai.

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.





mòdul: la crida de cthulhu. el monestir

Començament de la història:

Segle XI, més concretament 1203. Es funda en Contrés un monestir dedicat a Sant Jordi en uns contraforts muntanyosos a vores del Loire. Fra Cristià de Creimuant és el seu fundador i prior, cavaller de l'orde de Sant Joan. Durant les croades contra els turcs i barbarescos, Fra Cristià va aprendre alquímia i les arts cabalístiques. També, en el seu viatge per terres islàmiques, va aconseguir alguns antics manuscrits d'Alexandria, tractats sobre bruixeria i va tindre tractes amb alló fosc i hermètic.

Quan va fundar el monestir de Chamborg, a tots els cavallers que van ingressar en l'orde prompte els va instruir en les ciències ocultes i així va ser com va crear, davall el vel de les Santes Croades, una orde secreta de culte a la foscor i al mal.

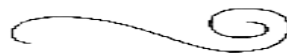
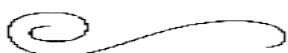
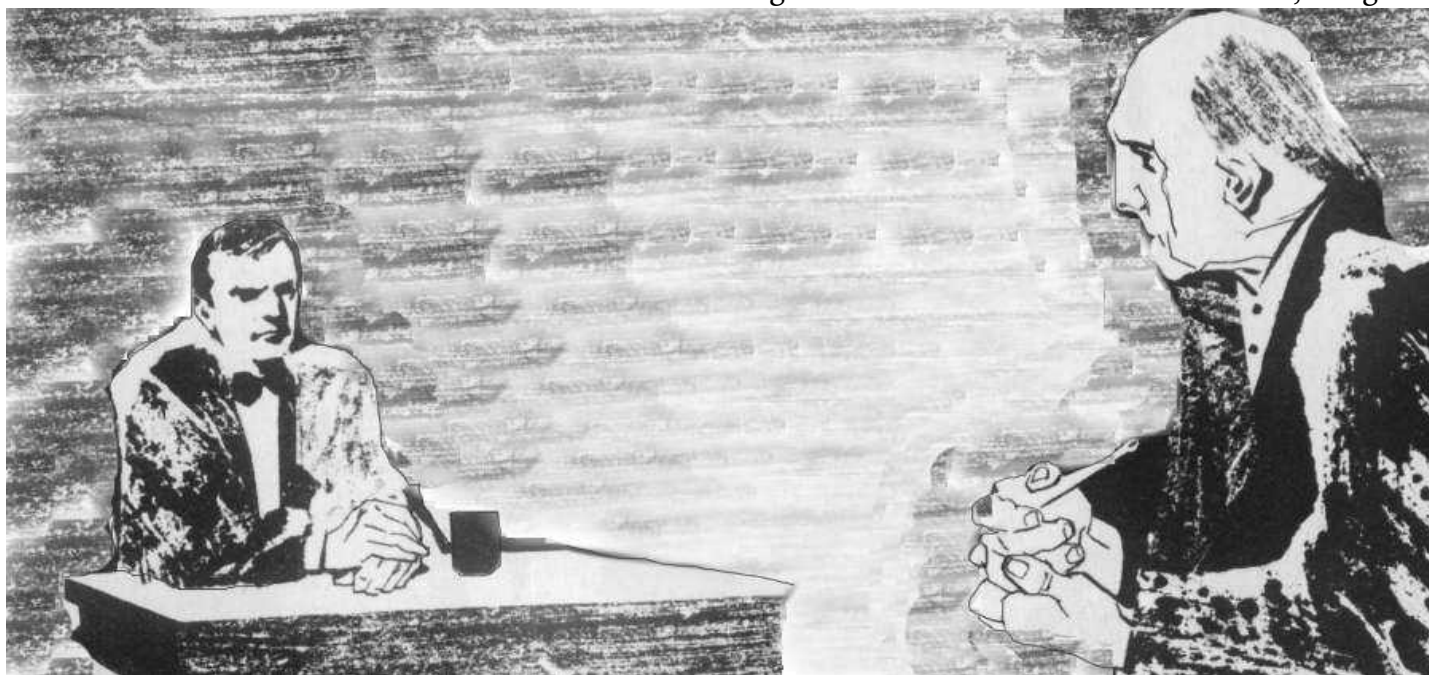
Van passar els anys i Cristià va anar augmentant el seu poder així com els seus secrets rituals i el nombre de fidels. Un bon dia, quan creia que el seu poder no tenia rival, i després d'haver fet pactes amb forces secretes i

innombrables, va intentar sublevar-se contra el Pare de l'Església Cristiana, Innocenci III, qui va declarar a l'orde herètica i va enviar un fort grup de cavallers de la Vera Cruz, per a jutjar a Cristià de Creimuant i els seus seguidors.

Cristià, va invocar terribles bèsties de l'Avern, perquè el defengueren dels cavallers, però els fills de la Cristiandat van lluitar amb fermesa contra els monstres de la foscor i els seus seguidors. La batalla va durar tot el dia, cobrint la terra amb sang roja i negra. Els seguidors de Creimuant van morir tots. Les bèsties també, excepte les que es van escapolar a les profunditats de la terra.

Però no es va trobar cap rastre de Creimuant, per molt que el buscaren. Tal vegada va fugir, tal vegada es va unir a les bèsties que van escapar i es va reunir amb el seu senyor...

Després, els cavallers van apilar els cossos de tota aquella miasma en l'interior del monestir i els van botar foc. Els cossos dels valents cavallers caiguts en tan justa batalla, van ser beneïts i soterrats en l'ermita que es va construir on va tindre lloc la matança, perquè, segons conten, si algun dia Cristià de Creimuant tornara, o alguna





alea iacta est



de les bèsties que van escapar esquerra del seu cau, les ànimes d'eixos cavallers protegissen el lloc.

Informació per al guardià:

Com diuen, tota llegenda té alguna cosa de real. Però en este cas, és pràcticament certa. Els investigadors, guiats pels descendents de Cristià de Creimuant hauran d'enfrontar-se a ell i impedir que, després de 800 anys, assole la comarca francesa de Loir-Et-Cher i permeta

un curiós anell, acompanyat d'una intrigant carta:

El jove Jean Creuant, intrigat per l'anell, que té inscrit un estrany símbol en forma de mà oberta, decidix investigar sobre ell, però una ombra l'enfosquix les idees. Decidix demanar consell al doctor Mongli Yue, (entés en ciències ocultes i parapsicologia) en la mateixa universitat.

Este li aconsella seguir la investigació i contracta al grup de Pjs perquè els acompanyen a Orleans a desvelar el misteri de la llegenda.

Benvolgut nebot:

Probablement els teus pares, no t'hagen parlat mai de mi, no importa;

Sóc el teu tio Jacob Creimuant.

Com sóc l'últim de l'estirp dels Creimuant, he decidit passar-te el deure de continuar la guarda del nostre gloriós passat.

Estes festes vine a visitar-me a ma casa d'Orleans i et posaré al corrent.

PD: T'alegrarà saber que, junt amb l'anell que acompanya esta carta, et faig únic hereu meu.

Encara que sé que els teus pares no estaran en absolut d'acord.

PDD: Sé que sabràs trobar el camí quan arribe el moment.

Es despedix atentament:

L'últim Creimuant.

l'entrada a este pla de Nyogtha i Yog-Sothoth. En realitat, Cristià de Creimuant va demanar a Yog-Sothoth que el traguera d'este pla, i ha preparat la seua arribada amb més poder per al 3 de febrer de 1926 (3-2-1), i així poder crear un nou culte.

Introducció:

Dia 20 de desembre de 1925.

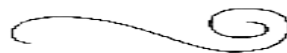
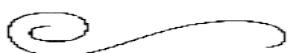
Jean Creuant, estudiant de filologia en la universitat d'Arkham, rep un paquet d'un familiar seu des d'Orleans (França). En eixe paquet troba

El viatge:

10 de Gener de 1926.

Els investigadors, viatgen a Orleans, acompanyant Jean i al doctor Yue. Quan arriben a l'adreça de la casa del misteriós parent de Jean (rue de D'Avinyon,

33), es troben davant d'un edifici d'aspecte renaixentista. Els obrirà una serventa; quan pregunten per Jacob Creimuant, esta els dirà que va morir fa dos dies. Si li diuen que Jean és





el nebot del finat, els farà passar. Podran allotjar-se en la casa tot el temps que necessiten. Als pocs dies d'estar a Orleans, el notari de Jacob Creimuant (El senyor André Moulante) es posarà en contacte amb Jean per a fer-li entrega de l'herència.

tenen massa importància, exceptuant un quadro que corona la capçalera del llit del seu tio que representa un monestir en la campinya francesa. Este objecte a Jean li cridarà molt l'atenció ja que la firma del quadro és el mateix símbol de l'anell que va rebre.

L'herència de Jacob Creimuant:

A l'arribar a la casa del senyor André, els atindrà una dona d'uns 30 anys. Si li diuen que tenen cita amb el Senyor Moulante, els farà passar al despatx. Al moment, entrarà un home major d'escassa estatura que, després de donar el

La casa de Contrés:

Hi ha dos formes d'arribar a Contrés; una és en un atrotinat autobús que cobrix el viatge en 6 hores, parant una per a dinar en Bouceoite (preu: 6 francs cada un); i l'altra, amb tren fins a Bouceoite en tres hores i d'allí amb autobús fins a

JO, Jacob Creimuant, en ple ús de les meues facultats mentals, llege al meu nebot Jean Creuant totes les meues pertinences.

La casa a Orleans, així com totes les propietats que en ella es troben.

300.000 francs en bons.

100.000.000 de francs en estalvis.

La casa de camp en Contrés a la vora del Loire.

I els terrenys en el paratge de Montichart.

Tot este llegat serà seu, si passa els dies 1,2 i 3 de febrer en la casa de Contrés.

FIRMAT

L'últim Creimuant.

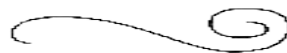
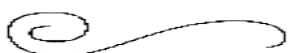
condol a Jean (*"el seu tio va ser un Gran home i bla... bla... si., si., clar com no.... no, no..."* i tot això), demanarà que els seus acompanyants es presenten i li preguntarà si està d'acord en què estos senyors estiguen presents mentres dóna lectura al testament. Dita açò i, ja que Jean és l'únic hereu, començarà a llegir...

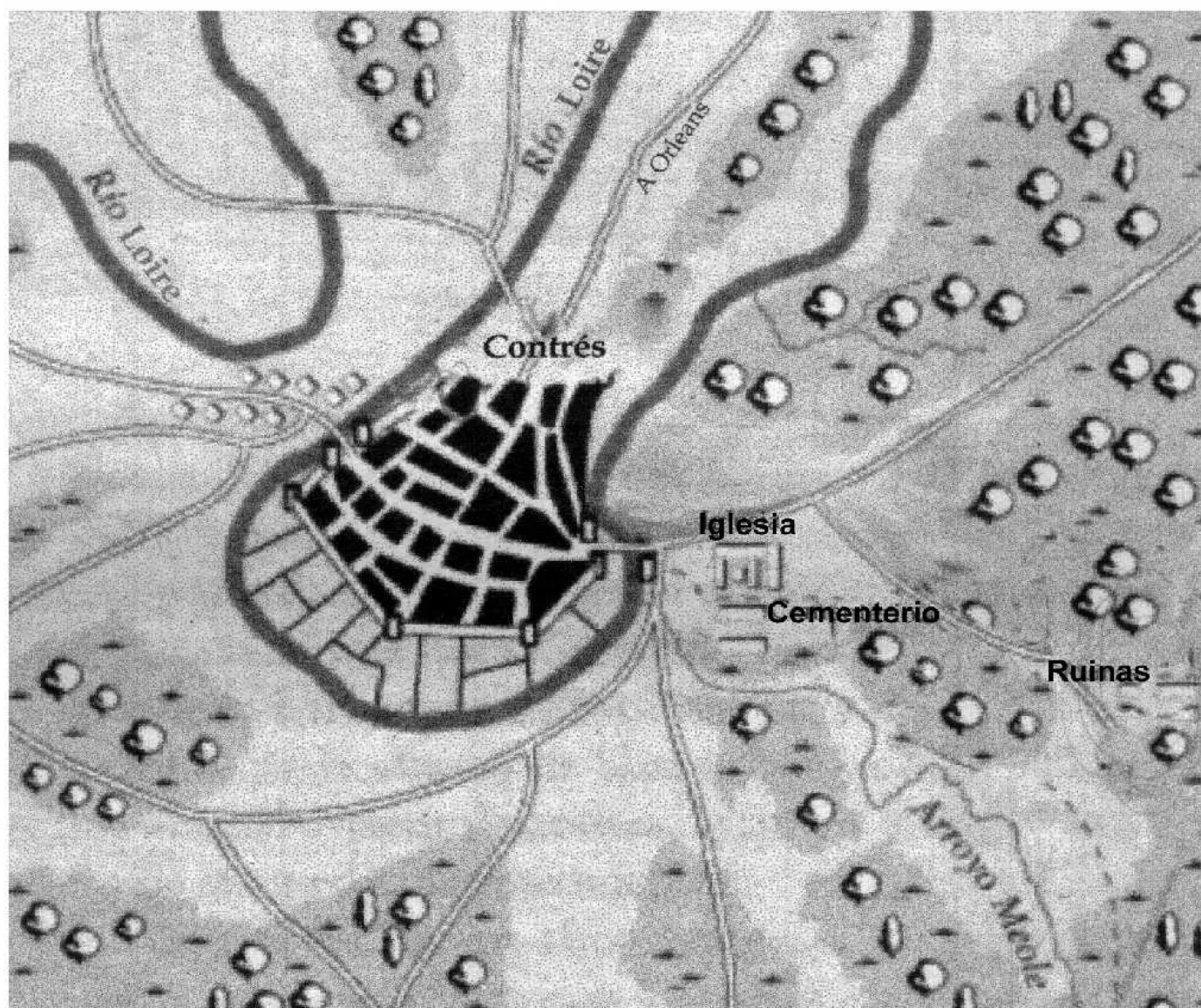
Nota per al guardià: Per estrany que parega la millor excusa per a explicar l'herència del tio Creimuant és que era un poc excèntric, però en realitat el "finat" el que pretén és forçar els esdeveniments.

Les pertinences de Creimuant a Orleans no

Contrés una hora (preu 10 i 3 francs respectivament cada un i en total, el menjar corre a compte d'ells). Esta informació pot facilitar-li-la el notari o la mateixa majordoma de Creimuant. Si els investigadors no ho pregunten, serà Jean qui ho faça.

Es tracta d'una xicoteta casa de camp dins del mateix poble amb 4 dormitoris. Té una assortida biblioteca on els Pjs, si busquen un poc, trobaran un llibre on es narra la història del poble, i **la llegenda del monestir**, tal com es conta en la introducció.





També uns llibres sobre les ordres croades en el segle XI, així com diversos tractats del segle XI i alguns llibres de ciències ocultes prou roïns.

En l'escriptori de la biblioteca trobaran:

Calaix superior dret: una pistola i 30 bales i unes velles cartes (sense molta importància per als investigadors).

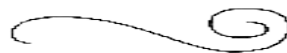
Calaix segon dret: una capseta de música i en el seu interior, una xicoteta clau de plata amb el mateix símbol de l'anell de Jean .

Calaix inferior dret: escriptures de propietats, entre elles la dels terrenys de Montichart (**veure pistes**)

Calaix superior esquerre: estris d'escriptura.

Calaix segon esquerre: una fotografia del monestir i l'ermita i una daga. Una tirada de taxar objectes o història, revelarà que és molt antiga, un crític que és del segle XI.

En el sòl de la biblioteca, si passen una tirada de descobrir amb malus de -10 o una de sort (en el cas que cap investigador la trobe ho farà algun dels PNj), trobaran un xicotet baix relleu tallat en una taula del sòl. Examinant-la amb més atenció, es donaran compte de què es tracta una altra vegada del símbol de l'anell de Jean i el de la clau. De fet, usant l'anell com a clau sobre este xicotet buit, s'obri un xicotet departament en el sòl on trobaran, en el seu interior, un cofre menut que s'obri amb la clau de plata. En l'interior del





cofre hi ha un llibre de numerologia, un bloc amb alguns números i notes (**veure pistes**).

El poble de Contrés:

És una vila on habiten unes 200 persones, situada a la vora del Loire. Quan arriben al poble, sobre les 5 de la vesprada, ja estarà fosquejant (lògicament). Veuran diversos grups d'homes molt abrigats, que es dirigixen a la taverna, portant llanternes, escopetes, pals i falçs. Si els pregunten sobre el motiu de tant de rebombori els eixiran amb excuses o, en el millor dels casos, amb un "a vosté què li importa". Si van a la taverna, trobaran allí més gent armada. Els pareixerà que va a organitzar-se una batuda nocturna o una partida de caça.

En la taverna estarà també el rector del poble parlant amb els homes. Si els Pjs li pregunten alguna cosa al capellà o al taverner, estos els diran que van al cementeri a fer guàrdies. L'explicació és la següent: fa cosa d'una setmana que algú o quelcom està profanant les tombes i el capellà, com a solució dràstica i desesperada, ha organitzat una espècie de guàrdia urbana. De moment, pareix que funciona, perquè mentres els homes estan en el cementeri fent la ronda, no s'ha tornat a produir incidents en el cementeri local.

Si es dediquen a tafanejar o a escoltar conversacions podran sentir el següent... :

Una tirada de 1D6:

1. - Són llops que abaixen al cementeri i furguen per a menjar. (Tirada de coneixement animal. Els llops són carronyers?)
2. - Ha de ser alguna cosa demoníaca.
3. - No sap, no contesta.
4. - Serà algun grup de mal nascuts d'un altre poble que s'avorrixen, però com els agarrem, pagaran cara la brometa. (Una visita al cementeri, revelarà que, per a ser una broma macabra, s'han pres moltes molèsties).
5. - Tal vegada siga alguna cosa més que llops, el dia que comence a desaparèixer gent veurem contra què ens enfrontem. (Este està pensant en

homes-llop o quelcom d'això).

6. - Açò anuncia el dia del juí final i els morts s'alçaran de les seues tombes...

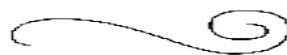
(Silenci general durant uns minuts).

Visitant el cementeri:

El cementeri està junt amb l'església, als afores del poble. Si els Pjs decidixen anar pel dia, sense parlar primer amb el capellà, trobaran 1D4 d'homes per la contornada i hauran de donar explicacions de la seua inspecció.



Si se'ls ocorreix anar a la nit sense presentar-se prèviament o avisar al capellà l'experiència pot ser moltíssim més desagradable. Es trobaran amb 1D10+6 homes armats, perfectament amagats i apostats, que se'ls tiraran damunt res més entren en el cementeri. Rebran 1D4 tirs amb cartutxos de sal. Si són atrapats els espera un linxament i, si el capellà no ix per a detindre'ls (**tirada de sort amb -10**), també tenen unes sogues





preparades... (un trist final).

Una vegada en el cementeri, amb el permís del capellà, trobaran 2 panteons i unes 50 tombes en terra. Unes 20 estan al descobert (**tirada de COR**), els ossos escampats per tot el cementeri. Una mirada mes detinguda revelarà que falten alguns ossos i que molts d'estos estan rosegats (**tirada de coneixement animal, amb malus de -10. Un crític indica que... no són marques de dents de cap animal, almenys que conega l'ull expert. I les empremtes de com la terra esta treta, tampoc pareixen fetes per animal conegut...**).



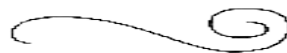
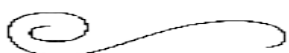
En realitat, cap tirada de coneixement animal revelaria de què se tracta, ja que només una tirada de Mites i haver conegut a l'espècie dels guls, podria donar amb l'esgarrifosa veritat.

Visitant les antigues ruïnes:

Del monestir només queden dos parets molt gruixudes, en una d'elles hi ha part del que va haver de ser un pilar d'un arc de mig punt que pareix sostindre les restes d'una paret. En el sòl, algunes restes de l'antic empedrat, encara ennegrit pel foc. La mala herba creix entre els taulells. Un muntó de pedres deixen entreveure on estaria l'altar. I per ací i allà muntons de runes ocultes per la mala herba.

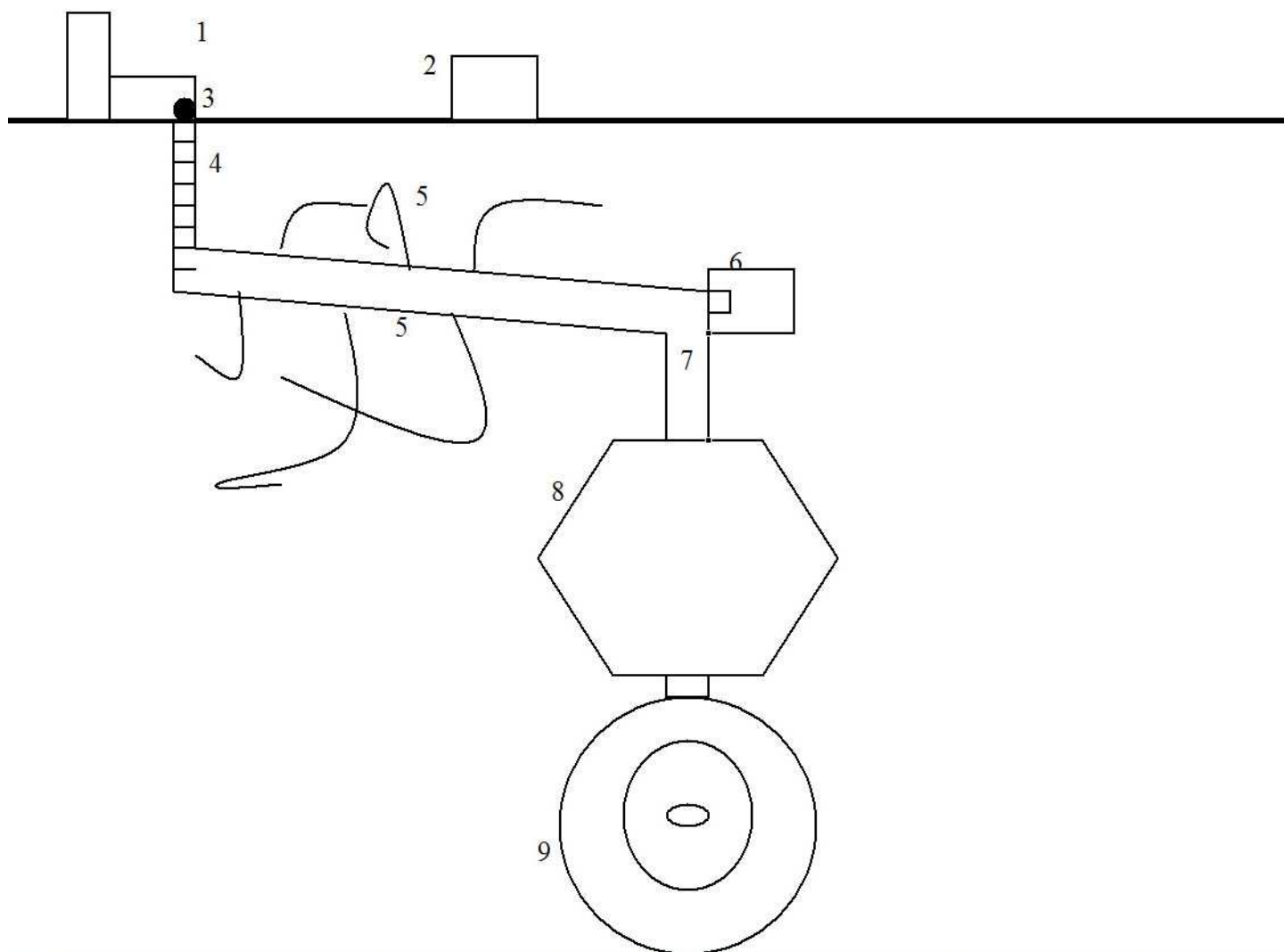
No lluny d'estes desmanegades ruïnes, s'alça una xicoteta ermita amb forma circular, sense finestres; la porta està tapiada i una reixa de ferro la rodeja. En les parets hi ha tallats en pedra molts escuts d'armes i blasons. En la cúpula, feta de pissarra, es distingix el símbol de l'Orde Del Temple. Coronant la llinda es pot veure un símbol tallat: una tirada d'història amb un malus de -15 revelarà que es tracta del símbol secret dels Cavallers de la Vera Cruz, encarregats de perseguir la bruixeria.

Siga com siga, un o dos dies abans del 3 de febrer, o el mateix dia, han de fer una visita als terrenys del tio Creimuant, que comprenen les velles ruïnes del monestir. Si busquen entre les ruïnes trobaran (amb una tirada de descobrir), que s'ha després part del carreu d'una paret, deixant al descobert uns escalons tallats en la mateixa pedra, que descendixen. És l'entrada al passadís que tenia Fra Cristià de Creimuant per a les seues pràctiques i que els creuats van segellar. Olor de terra humida i a vell, el passadís s'obri front els investigadors.





El passadís



1.-Velles ruïnes del monestir.

2.- Ermita dels Croats.

3.- Pou descobert, una escala de caragol d'uns 3 metres descendix:

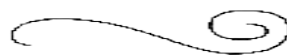
4.- Escala de caragol.

5.- Túnel fets pels guls. 1D10 guls apareixeran per este corredor. Estos túnels són un verdader laberint: si els investigadors intenten internar-se per ells, no faran més que pegar voltes i trobar-se amb guls i més guls.

6.- Xicoteta sala: pareix un dormitori, o un laboratori, és molt difícil de saber, ja que les poques restes de mobles i efectes estan completament destrossats per la humitat i els guls. El sòl està literalment cobert per ossos i carronya que han deixant amuntonats estes bestioles (tirada de COR 0/1). Hi ha 1D6 guls.

7.- Passadís empedrat, és l'única diferència amb els passadissos fets pels guls. Caben 2 persones al mateix temps, però tenen un malus al moure's. Els investigadors sentiran, provinent de la sala interior, una espècie de clapoteig.

8.- Una espècie de temple. La sala és de forma hexagonal. En les parets hi ha





alea iacta est



tres altures de grades tallades en pedra. En el sòl, empedrat amb lloses hexagonals, hi ha tallats una espècie de símbols cabalístics (tirada de mites: si és un encert descobriran que és un càntic per a invocar a un primigeni; si és un resultat crític, sabran que es tracta de l'embuixament de cridar a Nyogtha, el Senyor Intemporal. Este descobriment els costarà una tirada de COR 0/1D6). Es trobaran amb 1D10 guls (si en 5 han eixit 10 només 1D6).

Al fons d'esta sala hi ha una porta entreoberta. Pel badall que deixa es veu una tènue llum com de foguera, o torxes. 9.- Una sala circular; enmig d'esta hi ha un enorme pou; a la vora del pou quatre altars; en cada un dels altars, una foguera. Si algun dels investigadors s'aguaita a l'interior del pou, veurà com una enorme ombra informe, bambolejant, es mou amb vida pròpia, allargant i acurtant uns llargs braços: es tracta del mateix **Nyogtha** (tirada de COR 1D6+1/1D20+1D6).

En l'extrem mes allunyat, vestit amb hàbit de monjo i sostenint un llibre entre les mans, està Fra Cristià de Creimuant o Jacob Creimuant, què més dóna a estes altures qui diables siga. Aquest els donarà la benvinguda de manera afable i manifestant l'alegria que li causa conèixer el seu nebot i al valent home que perpetuarà l'estirp i el culte dels Creimuant. Dit açò, demanarà als Pjs que es situen en cada un dels altars i al seu nebot que se situe al seu costat per a començar el càntic i així iniciar-los en l'adoració del gran SENYOR INTEMPORAL.

Nota: deixa que els Pjs s'ho pensen un poc, a més és cosa seua si obeïxen (esperem que no) o si decidixen negar-se i començar la festa.

Desenllaç

Si els Pjs decidixen atacar a Cristià de Creimuant, al rebre dany posseirà al seu nebot, utilitzant les habilitats del xicot. A més, cridarà a Nyogtha, que està en el pou. Els Pjs veuran una ombra que ascendix i es dirigix a ells. Els investigadors, si saben bé el que es fan, al veure l'aparició del primigeni haurien d'eixir corrent del subterrani (per a donar-li un poc d'emoció, perseguits o flanquejats per alguns guls, però, a estes altures i si decidixen fugir, deixa que ho facen).

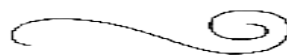
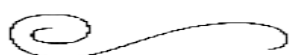
A l'eixir a l'exterior, és de nit. El primigeni eixirà també encara que intenten tancar l'entrada... i, quina serà la seua sorpresa, quan senten fora trompetes, veuran en el camp 2D100 cavallers amb estendards de la Vera Cruz, armadures i llances disposats per a repetir la batalla contra el Mal. Els fantasmes atacaran al primigeni mentres que alguns d'ells trauen de Jean Creuant una ombra negra cridant. Després d'una feroç batalla amb Nyogtha, una vegada hagen acabat desapareixeran. 1/1D10 de pèrdua de trellat. Més tard, si van al poble, comprovaran que ningú s'ha assabentat de res. Jean no recorda



res en absolut.

Conclusions:

Els cavallers de la Vera Cruz també netejaran la colònia de guls dels subterranis. Si els investigadors es queden alguns dies en Contrés per a recuperar-se i volen atribuir-se l'èxit d'haver acabat amb les profanacions, haurien d'inventar-se una bona i creïble història (això que els fantasmes han netejat el cementeri.... podria costar-los una temporadeta de vacances "en un





alea iacta est



lloc molt bonic, amb uns homes vestits de blanc molt simpàtics", i no cal que recordem com són els manicomis en 1923). Si aconseguixen convèncer el capellà que ells han salvat el cementeri rebran la suma de 1000 francs en agraïment. Si Jean ix viu d'esta, els donarà la

suma convinguda. Recuperaran 1D6 de trellat per saber que ja no hi ha guls en la zona. Si recuperen el llibre que sostenia entre les mans Fra Cristià de Creimuant, tindran una còpia en francès de "Cultes dels Goules".

Personatges no jugadors:

Homes del poble: cabrejats i amb moltes ganes d'agarrar al gracioset/s que juguen en el seu cementeri.

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

Atacs: Carrabina amb cartutxos de sal: 50%. Dany: 1D4 + atordit durant 1D6 assalts.

Garrots: 60%. Dany: 1D8.

Falçs: 45%. Dany: 1D6+1.

Baralla: 40%. Dany: 1D4.

Posar soga (penjar): 100%. Dany: imagina't el que pot passar si no ix el capellà cridant "Animals, que també són criatures del Senyor!"...

Fra Cristià de Creimuant: En la seua fugida, va invocar a Yog-Sothoth. Este el va portar a un altre pla on ha esperat molt de temps perquè es complisca la data de la seua tornada.

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

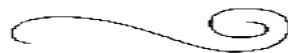
Atacs: Coneix 1D100 enxisos.

Jean Creuant: Estudiant en la universitat d'Arkham.

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

Atacs: Pistola 20%.

Per a **Nyogtha** i els **guls**, utilitzar les estadístiques del manual bàsic.





Pistes:

L'anell: una investigació de diversos dies i algunes tirades de ciències ocultes, revelaran que el símbol inscrit (una mà oberta) es va utilitzar a França, en el segle XI, per una secta declarada herètica per tractes demoníacs.

La llegenda del monestir: està tot dit en la introducció.

Llibre sobre les Ordres Creuades en el segle XI: este llibre esta escrit en llatí, costarà 5 setmanes a llegir, i afig un 15% a història. Ací poden trobar informació sobre l'orde de Sant Jordi fundada per Fra Cristià de Creimuant

Llibre de numerologia: este llibre costarà 3 setmanes de llegir, i afegirà 1D6 a ciències ocultes així com un 25% en l'habilitat de numerologia.

Llibres de ciències ocultes: (1D6) -10% a l'habilitat de ciències ocultes, 1 setmana a llegir.

Són prou roïns, ni tan sols són seriosos. Una tirada en ciències ocultes informaria que són una edició molt roïna i la mitat del seu contingut és fals.

Pistola automàtica .38:

Base: 20%. Dany: 1D10. Alc: 15. Drec. per torn: 2. Cap. de bales: 6. Pdr: 8. Fdefec: 99

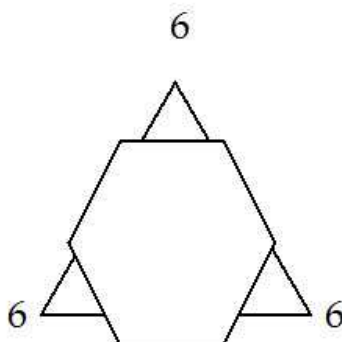
Esriptures de propietats dels terrenys de Montichart : en este groguenc document, es detalla amb exactitud la localització de les ruïnes del monestir, revelant que Jacob Creimuant, va comprar els terrenys del monestir en 1902 a un cert Cristià Crimont.

"Cultes dels Goules" (Cultes dels guls): En francés, per François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette. Publicat a França. Pèrdua de trellat: 1D6/2D6. Mites: +14. Multiplicador d'enxisos: x2. Tarda 10 setmanes a llegir-se.

Del **bloc** amb números i notes destaca el següent:

"Quan un només del numero màgic de la Bíblia es repita tantes voltes, i l'ordre del principi a la fi siga invertit i quede sempre el segon al seu lloc. Aguardaré que les xifres estiguen en el caos per a preparar la meua arribada. Tants anys, segles o milennis com siga necessari. La espera será llarga, i el temps exacte."

*traducció literal del llatí medieval.



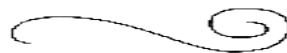
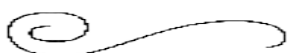
any 1203

3 de febrer de 1926 = 3 del 2 de 1926/

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

any 1203 1,2,3 = 6 coincideix la mateixa data.

SERGI.





el BARO

mēs enlla de l'honor per DAVID MAFÉ

Este article no va dirigit als directors de joc, sinó als **jugadors**, que són els que més necessitats de consells estan, sobretot en situacions com les que explicarem a continuació: l'art de morir, no heroicament, sinó amb humiliació, i al mateix temps donant-li un **toc d'humor a la sessió de joc**; de seguida parlarem sobre este octau art (recordem que el sèptim és el cine).

Crec que moriré...

Quantes vegades has interpretat a un veterà cavaller, assaonat en mil batalles. Armat fins a les dents, etc. etc. I damunt et creus el colegueta del màster perquè col·labores animant el joc, li dones la tabarra tots els dies parlant-li de la partida, i un fum de coses que és capaç de fer un jugador de rol amb tal que no li maten el seu personatge favorit. Doncs bé, la batalla es posa mal, la situació empitjora. El màster ha discutit amb la seua xicona, o li han tirat del treball. Et quedes sorprés quan veus que els teus punts de vida comencen a baixar com la borsa nord-americana

l'11 de setembre, i penses “abans matarà als altres jugadors que porten menys temps jugant” o “fotre, li acabe d'invitar a dos cerveses, no pot ser tan roïn”. I en efecte, t'equivoques i eixa nit et llargues a casa picat i sobretot humiliat: el teu Lord William de la Rata Bicèfala, cavaller condecorat amb la medalla dels Titellaires de Bangla Desh **ha mort...**

Evita tot l'anterior, amic

Si t'enfrontes a un *ninja* amb 120% en katana, i tu simplement eres un merdeta, amb una habilitat en una arma japonesa que encara no sé el que era, de 19% i el màster et diu “el mòdul és així” o “és que no penseu”. Doncs au, com et té que matar igual, llança't contra ell amb els teus punys, que et talle un braç, que et talle l'altre, mossega-li, i, si no, a cabotades...que pa'això som homes. Segur que tu i tots vos acordàreu del dia. Açò és simplement un exemple. Estes coses només se t'ocorreran en el moment, (açò no val per als directors de joc, evidentment).





Variants

Una altra opció, a banda de satiritzar el teu final, és la de **“che, ja que mor vaig a emportar-me per davant a tots estos”**. Este final m'agrada a mi, i, de fet, ho he dut a terme en nombroses ocasions. Però et pots guanyar moltes enemistats. Pots convertir en burro al teu amic amb un embruixament, estavellar el teua caça estel·lar al estil kamikaze, enverinar els desdejunis dels teus companys mentres muntges guàrdia per la nit, llançar una granada en la vostra trinxera mentres ells la defenen dels tancs alemanys. En fi, açò serà objecte d'un altre fabulós article.

Instruments

És important portar sempre algun **objecte ridícul** damunt, encara que sempre hi ha gent que els té sense ànim de fer riure (no diré qui). Imaginem el que pot significar tractar de apunyalar el gran nigromant reial, o a Obi Wan Kenobi amb un plàtan madur com qui no vol la cosa, dir que eres immune al vampir de nivell 20 que t'acaba d'eixir al final del mòdul perquè portes un rast d'alls del mercat ambulant. Les conseqüències poden ser terribles, (vegeu holocaust caníbal si es voleu saber els efectes). Sempre són bons també els anacronismes: destrals de combat esgrimides per parapsicòlegs, submarins nuclears en mans de

russos, etc...

Provocar és un do; fer-ho amb humor i aconseguir funestes respostes és tota una professió. Exemples poden ser el preguntar-li a un mercenari minotaure si sa mare és una vaca lletera, dir “em cague en el copó Beneït” davant d'un cavaller de la taula redona. Potser incorreràs en premeditació i traïdoria. Però val molt si vols empenyar-li la partida al màster eixe que tan malament et cau, o sempre et deixa com un inepte. A l'hora de crear-te el personatge, si la partida és en un món aquàtic, et poses tots els teus punts en supervivència en el desert, muntar a camell, parlar beduí, etc. També açò ho deixe a discreció del jugador en el moment oportú.

Conclusions

Bo, perquè açò és tot amics. Faltaria dir que tots els exemples estan **basats en fets reals** i que potser els vostres fets passen algun dia a engrossir estes pàgines també. I com a conclusió final, recordar el que va dir **Churchill**, “mai tan pocs han contret una deute tan gran amb tants”. Què vull dir amb açò? Doncs no ho sé, però queda fenomenal com a frase final d'este article, i la veritat és que crec que ho va dir al revés.

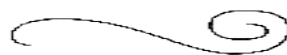
una mala vesprada la tē qualsevol.

Doncs bé , ací estem els 5, els 5 caracollons. Perquè seguir per una caverna a dos goblins que diuen: “anem per este camí, que no ens trobaran” és, francament, de caracollons. I tu et veus enmig d'eixa situació. Eres un nano assaonat en mil batalles (bo, en 79) i, després de seguir un elf amb pinta de capoll, a un bàrbar “civilitzat” (“és que jo toque el arpa”, sense saber que el “arpa” que porta és una

cítara), a una fetillera que interpreta mollogó de bé (però no sap que tots estan fins als ous de la seua “interpretació”) i a un erudit que l'única cosa que hi ha

“eruditat” és un acudit sobre Yola Berrocal (50 px menys, però perquè no l'ha tirat el Màster de la partida?).

Bo, un nano curtadíssim, davant de dos portes. 50.000 goblins xafant-vos els talons; i vosaltres heu de decidir entre una de les dos portes. Tu tires pel teu coneixement a coves o en cavernes o en albellons, què més dóna? L'important és que has tret un 96%. I els altres ho han vist (màster imbècil les tirades ocultes per a què servixen?). I tu tens que suportar els comentaris del capoll de l'elf que diu:





“Com la porta de l'esquerra està millor tallada, hem de triar l'altra perquè, òbviament, és una trampa”. I el bàrbar va i tira un dau i diu: “si és parell la dreta i si és imparell l'esquerra”. Açò és un joc de rol o Gran Germà?. Aguantes perquè la son encara no t'ha arribat a la medul·la. Ix parell. I la fetillera dels collons, com li mola el jugador que interpreta l'elf diu: “El meu instint em diu que la porta de la dreta”. Però que instint tens tu, més que porca, si és la segona partida que jugues en la teua vida, i no tens cap avantatge d'instint i, a més, quan estava el màster descrivint les portes, estaves pixant?

Total, que tot el món es decidix per la porta de la dreta. Tu expresses la teua opinió (basada en l'experiència amb el joc i amb el màster, que és menys original que el guionista del Equip A; o siga, la porta de l'esquerra). I, com el màster està mosquejat amb tu (amb tu no, amb la teua germana de 17 anys a qui li va tirar els

trastos fa dos setmanes i ella li va donar carabasses), per tant trien l'altra. Res més entreu ix un Drac Roig Carmesí Vermelló i, mentres cobrixes la fugida dels teus companys, amb una tirada oculta d'alé igni, et fa 64 punts de dany.

En resum, que de tu no queden ni les cendres. Ni la teua placa de Nano Policia. I encara que et queixes per telèfon al Defensor del Rol (90556789674), et dirà tot el món que estes coses passen. Que només és un joc. Que els seus personatges han mort centenars de vegades. I que és normal perquè, “només eres un nano”. Només eres un nano, però amb un cor que ningú ha sospitat que tenies. Ningú es recorda de quan li donares a l'erudit un tros del conill que vas caçar. Ni quan li vas prestar a la fetillera part de la teua força vital per a fer eixe embruixament que invocava a un trasgo-rata dels pantans. Ni dels teus plors sincers quan un pobletà va

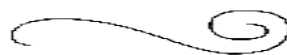
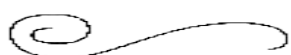
tocar l'arc de l'elf i es va desfer davant dels vostres ulls, perquè “era part del seu ser”. Ni de quan li vas explicar al bàrbar la diferència entre un arpa i una cítara (mitja hora parlant-li i un matí en la biblioteca ensenyant-li dibuixets de les enciclopèdies). No. Ningú es recorda d'això.

Però tu et mantens ací. Ferm en els teus principis. I, creient-te una encarnació del teu personatge mort, amb el teu següent personatge (un Bàrbar dels Glaçons dels Gels) esquarteres els teus companys mentres dormen. Poses el cap de la fetillera sobre les seues estanteries de pocions. Penges a l'erudit amb les budells del bàrbar. I, per al colofó final, beus “sorbet de cervell d'elf” mentres veus Buffy Caçavampirs. El màster et mira atònit amb els seus ulls oberts con antenes parabòliques. I tu li dius: “tranquil, només és un joc”, alhora que et xuples els mocs.



Moralitat: Val més un personatge mort, que cent dinyant.

Anceo





el querrer mēs bufō

MORTS ESTÚPIDES DE PJ'S EN RUNEQUEST

Els següents fets van succeir durant una sèrie de partides de Runequest ambientat en l'Europa Antiga però en pla fantàstic. Són una sèrie de morts de pj's prou estúpides i inútils:

Cyrix el gal (Andrés): va morir lluitant amb tres jovenets romans per voler fer *guarrerides* amb la germana d'un d'ells. El van tirar a un pou cec.

Julius (Juan Luis): El van matar entre tres pj's per atacar a traïció a un d'ells. El van despullar i el van penjar en un arbre de la Via Apia.

Baal Llucifer (Suso, per descomptat): va morir quan Marius (Ryo) li va donar un puntelló en el cul, la qual cosa va fer que es precipitara a una foguera gegantina. Va morir incinerat invocant a Hécate.

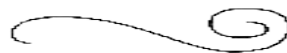
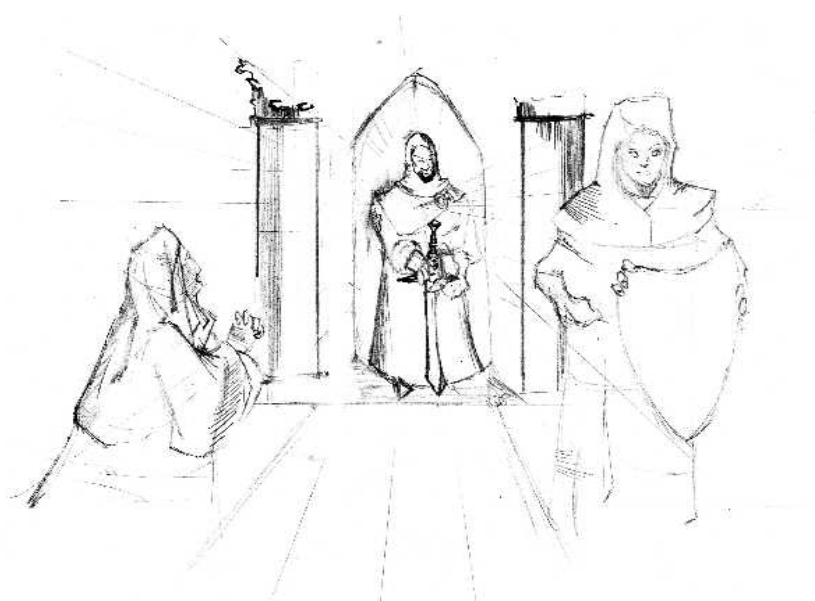
Pinto el picte (Manuel Cano): estant pres en un calabós, no se li va ocórrer una altra cosa que pixar-li en la cara al guàrdia. Després que 7 soldats li pegaren una palissa i li donaren per mort, el van tirar a un desaigüe, on va recuperar el coneixement i es va posar a insultar-los. Va morir apedregat en el fons del desaigüe

cobert d'immundícies i excrements.

Anaxàgores (Suso): dos dies després que morira el seu cosí Baal Llucifer, va ser enganyat pels seus companys perquè degollara un sacerdot de Zeus, després del que va ser delatat per ells. Va morir a les mans del capità de la guàrdia macedònia en un dramàtic dol en el que Anaxàgores, desarmat, amb les dos cames inutilitzades i rodant pel sòl per a evitar els atacs del seu oponent va aconseguir plantar-li cara a base de pedrades i mossos. Però finalment va sucumbir a causa d'un colp que li va amputar el braç.

Howard l'ànec part (Pepe): aquest Howard era un ànec mag que va morir a l'invocar un elemental de foc; després d'invocar-lo només tènia un 5% de fallar la tirada de control. Va fallar. Després hi havia un 10% de possibilitats que l'elemental l'atacara. I el va atacar. En total només un 0,5% que ocorreguera el fatal desenllaç. Els seus companys van trobar un muntó de plomes cremades en la seua habitació.

Richi





el racó doberō

quē es ser friki?

Que és ser friki? Bàsicament és tindre unes aficions que s'ixen del “normal” socialment. Igual que la gent escolta la música que ix en els “40 Criminals” o llig llibres que tenen el Premi Planeta o que són famosos perquè tot el món i els famosos ho recomanen, nosaltres, els frikis, tenim una identitat pròpia, diferent entre nosaltres.

Personalment jo preferisc saber la història de Myka/Sasha Vykos que la de Joan Pau II, preferisc mil vegades escoltar el disc *folk* d'Ulver que l'orella de Van Gogh. Perquè la gent es pensa que si a tot el món li agrada una cosa ha de ser bo? La gent hauria de començar a pensar per si mateixa en compte de que s'ho donen tot fet. Als frikis ens interessen unes coses que al 90% de la gent no li entraria en el cap ni a la força degut a la seua pobresa intel·lectual. Personalment considere que un friki (en la majoria de casos) té major capacitat intel·lectual i és més obert que una persona “socialment acceptable”, ja que nosaltres busquem el que ens agrada i disfrutem de totes les facetes de l'objecte de la nostra estima.

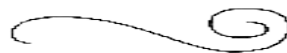
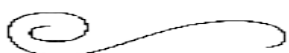
Un altre dels motius de crítica per part de la gent externa als nostres temes és el de la lectura, quan certament la quantitat i varietat de lectura nostra és superior a la resta de gent “normal”. I pel que fa al gust musical ja ni

parlem perquè els hauria de fer vergonya el que diuen en les televisions.

També està el tema dels videojocs, on podríem separar als “niñatos” que no tenen ni



repallolera idea de res, que els fiques un vulgar FIFA 4506 i es corren de gust, els niñatos que es passen tot el punyeter dia jugant a la PS4 perquè són uns fracassats socials. I després estan els frikis que queden en grup per a tirar-se unes rialles jugant a





qualsevol joc (a part del disfrutar del joc, disfrutes de la companyia dels amics).

En el tema dels frikis Level up, que som uns quants, arriba el punt d'haver de formar 2 personalitats, una la que tens cara al públic (tenint temes de conversació banals i discutint tot el dia perquè no tenen idea del 90% de les coses) i el que tens amb els teus amics frikis, que la gent que et sent pel carrer parlar amb els teus amics o a) no s'assabenta de què parleu i pensa que esteu bojos, o b) s'acollona del que sent perquè és tan retardada que no accepta més veritat que la seua o la que li han dictat, per la qual cosa som una blasfèmia als ulls del seu déu (açò últim ho he patit jo amb un parell d'amics).

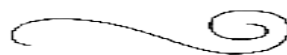
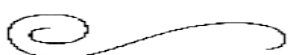
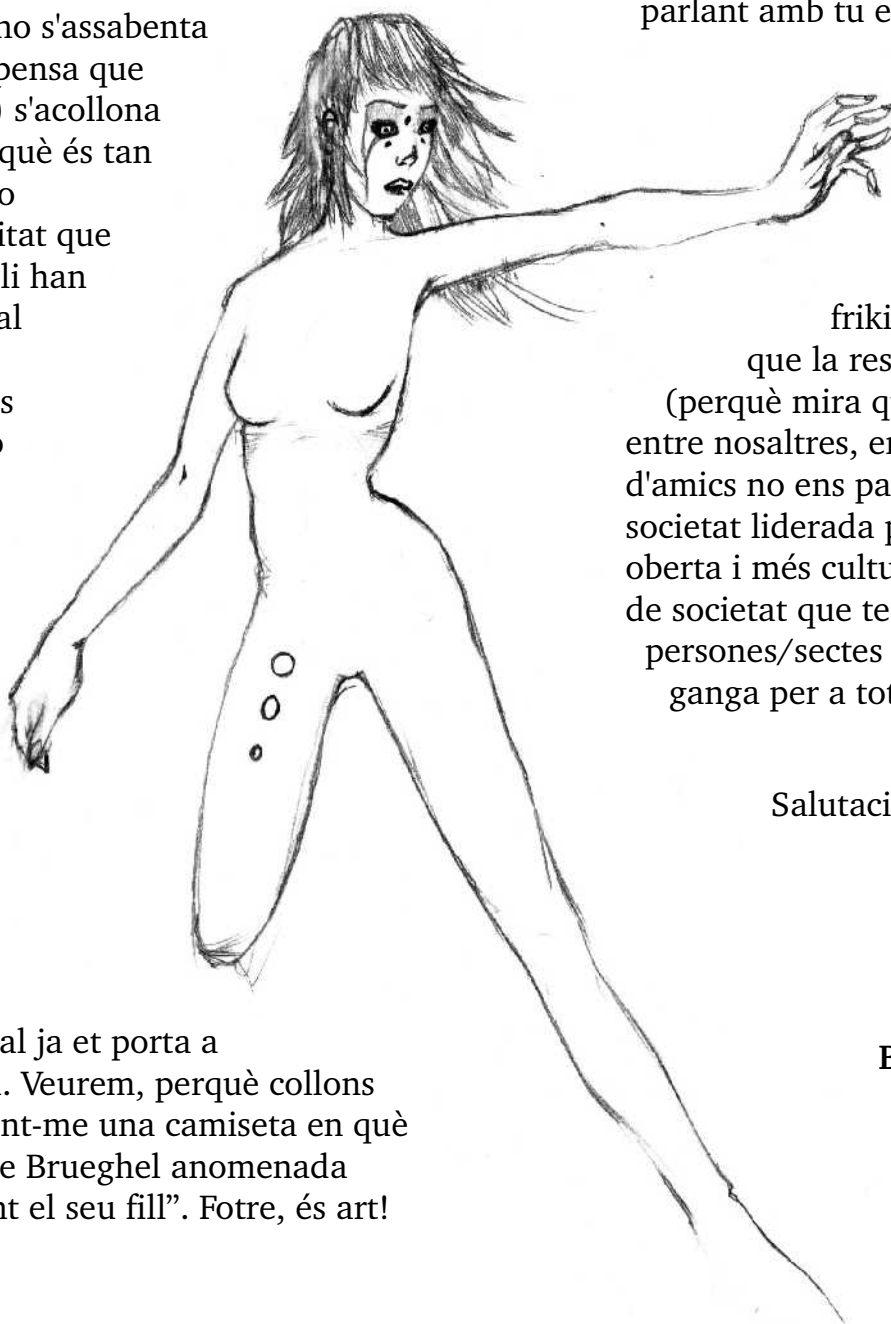
En el tema de la roba, per a variar, el portar camisetes de grups desconeguts o sèries d'anime o còmics en general ja et porta a ser un antisocial. Veurem, perquè collons han d'estar mirant-me una camiseta en què ix una pintura de Brueghel anomenada "Kronos devorant el seu fill". Fotre, és art!

Que no ho entengues no és el meu fotut problema, però no em vingues amb la teua cara d'esbalaït mirant-me la camiseta com si fóra el més mutant de l'univers (ho dic per aquell que en l'hamburgueseria Comix es va tirar 15 minuts ell i el seu amic mirant-me la samarreta amb una cara d'horroritzat que era exagerat, i mira que el tio era jove). O si porte la camiseta de Ravenhex (déu, que bona que està), que hi ha gent que parlant amb tu et mira a la camiseta en compte d'als ulls, i després diuen que els rars, nosaltres.

Amb tot açò, vull dir que els frikis som més oberts que la resta de la societat (perquè mira que som diferents entre nosaltres, en el meu grup d'amics no ens pareixem en res). Una societat liderada per frikis seria més oberta i més cultural que la merda de societat que tenim ara i a algunes persones/sectes se'ls acabaria la ganga per a tota la vida XDD.

Salutacions frikis.

Lord Oberon
Blackheim
Helveteulven
Prince of the
Aesgardian
Black Circle





alea iacta est



*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*

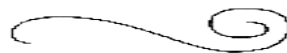
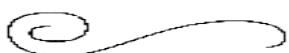
*Escondiéndonos de nuestra verdad
Tras el velo de nuestras lágrimas*

*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





CÒMICS

V de VENDETTA - ANARQUIA Y LLIBERTAD

A molta gent li sonarà **V de Vendetta** a una pel·lícula que s'ha estrenat fa poc. El que potser no saben és que està basada en un còmic d'Alan Moore i David Lloyd. Però no és el típic còmic de superherois dels que tan de moda està ara fer adaptacions. V de Vendetta és una obra mestra co-guionitzada per aquests dos autors i dibuixada per David Lloyd. Alan Moore, per als que no el coneguen, és un guionista excepcional, guanyador d'un premi Hugo per una altra obra seua, Watchmen, i que ha vist adaptades al cinema altres obres seues com From Hell (Des de l'Infern) o La Lliga dels Homes Extraordinaris, aquesta darrera adaptació amb ben poca gràcia.

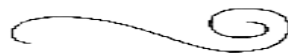
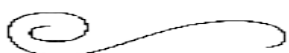
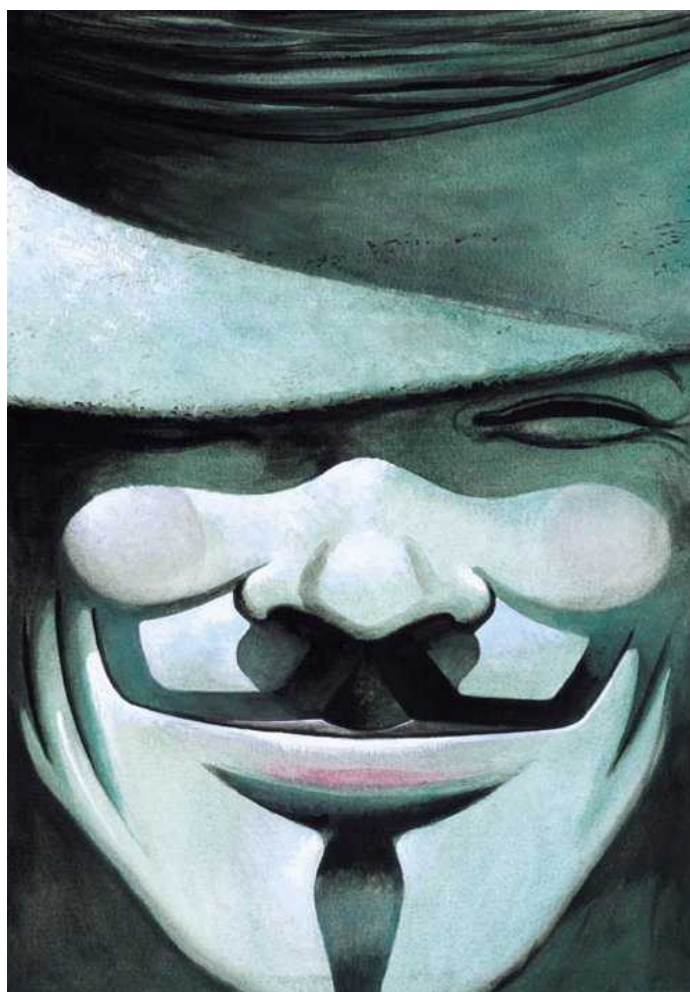


recuperen la seua Llibertat. I el mitjà per a aconseguir-ho consisteix en una sèrie d'atemptats "terroristes" selectius, encaminats a sumir la maquinària del govern en el caos per a que s'instaure un període d'Anarquia a partir del qual la població recupere la seua sobirania. Potser això hui en dia no sone massa "políticament correcte", però és un reflex de que les coses han canviat molt des dels temps en que es va publicar, a principis dels vuitanta, quan inclòs en els còmics Marvel dels X-Men, Wolverine definia el terrorisme com "la única forma de lluitar dels que no poden lliurar una guerra".

Una mostra de la genialitat de l'obra i del transfons ideològic és aquest diàleg fictici que entabla V amb l'estàtua de la justícia dels Tribunals d'Old Bailey: "Hola Madam Justícia. *Bona nit V*". Us admire des de fa temps, quan era

La història transcorre en un futur (ara present) alternatiu on una guerra nuclear devasta el planeta. En Anglaterra no cau cap bomba, però es veu afectada per l'hivern nuclear, cosa que afavoreix que es faça amb el poder un règim feixista que instaura un estat policial i repressiu. Hi ha que fer notar que aquesta obra es va fer durant el govern ultra-conservador de Margaret Thatcher, un govern que va expressar el desig d'erradicar l'homosexualitat i quan la premsa divulgava la idea de tancar als malalts de SIDA en camps de concentració, i això es nota.

En aquest context sorgeix V, un reclus fugat d'un camp de concentració on es tancava a gent de races 'impures', homosexuals i contraris al règim establert, i on eren objecte d'experiments i exterminats. Sempre amb la cara tapada per la seua característica màscara i cobert amb una llarga capa, baix la qual "només hi ha una idea, i les idees són a prova de bales", V s'enfronta al règim feixista amb l'objectiu de derrocar-lo i d'obrir els ulls a la població sotmesa per tal que





un xiquet. Us amava com a persona, com a ideal. Això va ser fa temps. Ara hi ha algú més. 'Quina vergonya, V! M'has traït per una ramera presumida de llavis pintats!' Jo, Senyora? Lamente contradir-vos! Va ser la vostra infidelitat la que em va espantar als seus braços! Sempre et van agradar els homes amb uniform! Vas deixar que fera amb tu el que va voler, amb les seues botes i els seus braçalets negres! Ja no eres la meua Justícia. Ara eres la seua Justícia. T'has gitat amb un altre. Bé, a eixe joc podem jugar els dos! 'Qui és ella, V? Com es diu?' Es diu Anarquia. I m'ha ensenyat més com a amant que tu en tota la teua vida! M'ha ensenyat que la Justícia no té sentit

sense Llibertat. Ella és honesta. No fa cap promesa i no en trenca cap. No com tu. Abans em preguntava perquè no em miraves mai als ulls. Ara ho sé." Acte seguit fa volar pels aires els Tribunals.

Espere que vos entren ganes de llegir aquest còmic, abans o després de vore la pel·lícula. En ell trobareu, a banda d'una bona història, un motiu per a reflexionar, sobre moltes coses. Com diu David Lloyd en la introducció, V de Vendetta "és per a gent que no desconnecta les notícies".

Richi

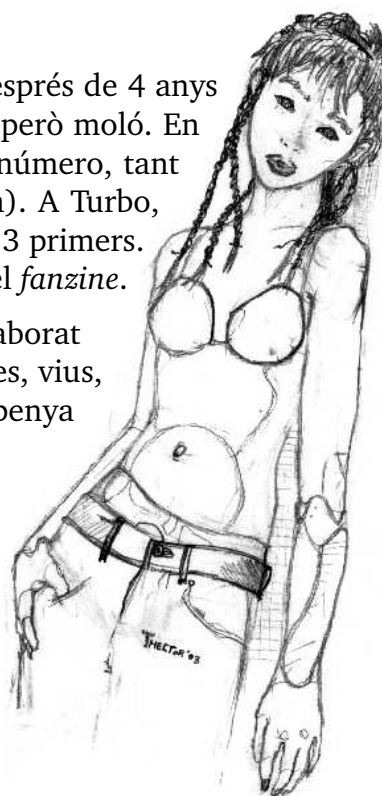
AGRAÏMENTS

Com ha quedat demostrat en este número, el bo es fa esperar. Després de 4 anys ha eixit a la llum el quart número d'este fantàstic *fanzine* aperiòdic però moló. En primer lloc, els agraïments són per als que han col·laborat en este número, tant directa com indirectament (els seus noms els teniu en la 1a pàgina). A Turbo, "tinc molt de treball, tinc molt de treball", perquè va fer possible els 3 primers. I a Loles per fer-me el sopar mentre estava cara a l'ordinador amb el *fanzine*.

També volem enviar un agraïment molt especial als que han col·laborat tots estos 20 anys (arredonint) amb nosaltres, participant en jornades, vius, ajudant-nos quan érem uns passerells, etc. Especialment a Yosú i la penya de Cullera, que ja són part del club.

Als nostres fillols del Dragón Beodo, perquè continuen, com ho estan fent, on les obligacions no ens permeten a nosaltres.

I també volem agrair als que ens han intentat fotre últimament (Tortugueta i la resta), perquè gràcies a ells hem demostrat que som més forts i estem més units que mai. I això ha quedat demostrat. Nova pàgina web, més activitats que mai, nou club de rol, nous membres. A tots ells els dediquem les mateixes paraules que va proferir el Comte de Montecristo quan va eixir del calabós:



JUGUE A ROL, I SÉ ON VIUS!

FINIS AL PRÒXIM NÚMERO!! (en el 2012?)

