

GNOMON

DIARIO EL DRAGÓN DORMILÓN

TURNO 5

AARÓN SANTÍN ORTEGA

VERSIÓN 1.0



## NOTICIAS

### TAMUS DESMIENTE

A través del Ministerio de la Verdad Tamus Onotamus nos hacer saber que:

*“En cuanto a los artículos escritos por Krong y La'Tomni que todos hemos podido leer últimamente en los diarios, ante tal sarta de mentiras y engaños, Tamus no puede sentir otra cosa mas que un fuerte ardor en su interior. Claramente los Orcos del Bosque Negro y los monjes de Shila en Puentevilla desean en equipo, aliados, calumniar y ensuciar la imagen de Ahlmia. Aseguran ataques entre ellos dos, afirmaciones que no sólo faltan a la verdad. La insultan.*

*Apuntan como enemigo a la persona de Tamus, haciéndole responsable de la masacre que los Orcos llevaron a cabo sin pudor en la inocente y ajena a toda guerra, ciudad de Villazul. Nada más lejos de la realidad, cuando no ha sido mas que una preocupación para Tamus el bienestar de su gente, trabajadora, dedicada a la agricultura y la pesca.*

*Con este escrito el deseo de Ahlmia es denunciar estos hechos y hacer un llamamiento al resto de civilizaciones que crean tener aún un mínimo de honestidad y responsabilidad social para ayudar al prójimo y no conceder ningún tipo de favor a tales villanos como así son las enseñanzas de nuestro Dios Aaroneius.”*

Realmente nos indigna saber que Tamus tiene razón y anteriores artículos no han sido más que una sarta de mentiras.

### FILOSOFÍA DRUÍDICA

Con ánimo de que más gente se una a colaborar con ellos en su afán de protección de la naturaleza nos llega esta poética carta desde el Bosque Viejo:

*“Lo que realmente define a un druida es el acceso a Awen, la inmersión de la persona en el*

*espíritu divino, en el espíritu fluido. Awen es el éxtasis, la creatividad, la inspiración. Y por supuesto es el objetivo del druidismo, como espiritualidad misteriosa y no revelada, como camino iniciático. El druidismo es un camino de autoconocimiento, una forma de entender el mundo, y nuestro lugar como seres humanos dentro de él. Es más, es un camino que nos lleva a unirnos con la divinidad, con el Todo, con la propia naturaleza. Y Awen no es más que la naturaleza divina, atemporal, que forma parte de nosotros y se desata en momentos de creación, profecía, adivinación o sacralización. Esta esencia divina, esta conexión no egoica con el universo es la esencia del espíritu fluido que conocemos como Awen.*

*Un druida se encara con el Otro Mundo. Alguien iniciado en el druidismo entiende que la realidad avanza más allá de lo que ve, es más que el mundo físico que le rodea y es consciente de los*

*Otros Mundos, de la realidad subjetiva, de un mundo energético e igual de real que el mundo físico. Los druidas conviven con esas "otras realidades", forman parte de su universo. No existe un único mundo físico, el mundo medio, sino que existe un inframundo y un mundo celestial, representados en la figura del "crann bethadh", el árbol de la vida, como tronco, raíces y copa, respectivamente. Es el Eje del Mundo que conecta las diferentes realidades.*

*Existen tres velas que iluminan toda oscuridad: El Conocimiento, la Naturaleza y la Verdad. Un druida intentará tener el máximo conocimiento posible, no tanto académico, sino conocimiento de sí mismo y de su naturaleza, así como del mundo que le rodea. Es a través de este conocimiento como un druida puede comenzar a actuar armónicamente con la naturaleza. No sólo a través de una unión con su entorno, sino con una comprensión de su naturaleza más íntima, su naturaleza humana. Y al actuar a través de la propia naturaleza, al ser consciente de ella, se actúa con la Verdad”.*



Además, nos hace llegar todos los compromisos que mantendrá para con el mundo:

1. *Compromiso con nuestra Madre Tierra*
2. *Compromiso con la humanidad*
3. *Compromiso con la paz*
4. *Compromiso con las raíces*
5. *Compromiso con la libertad*
6. *Compromiso con la independencia*
7. *Compromiso con la espiritualidad*
8. *Compromiso con el conocimiento*
9. *Compromiso con la honradez*

## MERCADO

Listados de precios de compra y venta de recursos en este turno:

Recurso	Compra	Venta
Arcanita	7,1	4,4
Hierro	1,8	1,3
Madera	1	1
Oro	1,6	1,2
Plata	1,5	1,2
Carbón	1,3	1
Cristal	1,6	1,2
Pieles	1	0,9
Comida	0,9	0,8
Piedra	0,9	0,7

Compra es el precio al que podrás comprar ese recurso en este turno.

Venta es el precio al que podrás venderlo.

A esta tabla se irán añadiendo recursos diferentes en función de sus descubrimientos, utilidades o sugerencias de los jugadores.

Los precios se actualizarán en función de la oferta y la demanda.

## FRASES CÉLEBRES

Aquí se pondrán las frases que más gracia me hagan o que merezcan estar en este sitio. Evidentemente censuradas si fuera necesario para preservar la seguridad del citado.

*“IF (\*\*\*)*

*THEN \*\*\**

*ELSE \*\*\**

*ENDIF”*

Tamus Onotamus (Caballeros de Ahlmia)

*“## texto del comentario”*

Albus Tontledore (Escuela de Magia de Torremadera)

## PREMIOS

Listado de premios para este turno, no os olvidéis de cobrarlo en vuestro siguiente turno según empieza:

### PREMIO AL BUEN ROLEO (20Po)

Otorgado a quien ejerza mejor el rol de su pueblo aunque las circunstancias no le favorezcan del todo para actuar como tal.

*Una vez más a los Druidas del Bosque Viejo, que aunque sus turnos son largos, cumplen fielmente su rol.*

### PREMIO AL BUEN DIRIGENTE (15Po)

Otorgado a quien más cuide de su pueblo, si lo tiene, o de sus subordinados, tanto a corto como a largo plazo.

*Vacío.*

### PREMIO AL BUEN ESTRATEGA (25Po)

Otorgado al que realmente sepa como ganar en este juego, pues la mejor estrategia es siempre la

que gana en un juego de estrategia.

*A los Orcos del Bosque Negro y a los Caballeros de Ahlmia, porque los pasos que están dando ambos les van a forzar a realizar auténticos movimientos estratégicos.*

#### **PREMIO A LA MEJOR IDEA (15po)**

Otorgado a quien tenga la idea más brillante y la lleve a cabo.

*A los Gnomos de Gnomerian, por colársela al dejota.*

#### **PREMIO AL PEOR GOLPE DE SUERTE (20po)**

Otorgado a quien haya tenido peor suerte en el turno, y este probablemente sea un premio otorgado tras la muerte de algún avatar, que alentador.

*Esta vez no ha habido demasiada mala suerte para nadie.*

#### **PREMIO A CUALQUIER OTRA COSA QUE LO MEREZCA (5po)**

Premio a juicio exclusivo del dejota si hubiera algo que mereciera ser premiado.

*A mí, bien por mí.*

---

## **NECROLÓGICAS**

---

En este turno no ha muerto nadie que se haya hecho notar en el mundo.

---

## **ANUNCIOS CLASIFICADOS**

---

Anuncios para el siguiente turno. Los anuncios del diario son por subasta silenciosa y ningún jugador sabrá quien se ha llevado que si no se lo ha llevado él.

Si algún anuncio pertenece a algún jugador se hará saber.

El precio mínimo de puja se indica entre paréntesis al lado de cada ítem.

#### **PERSONAJES**

- London Tripto (30po)

#### **TROPAS**

- 10 secuaces humanos (170po)
- 30 arqueros elfos (1000po)

#### **COSAS NO COMUNES**

- Piedra filosofal (2500po)

#### **RECURSOS**

- Caja de bombillas fundidas (2po)

#### **CONOCIMIENTOS**

- Estadísticas de una unidad (15po)
- Estadísticas de una unidad (15po)
- Funcionamiento básico de un ejército aleatorio en 30 palabras (25po)

## **SUBASTAS Y ANUNCIOS DE JUGADORES**

Las subastas y anuncios de jugadores han de tratarse directamente con ellos, dado que no nos podemos hacer responsables del envío de los materiales u otros menesteres desde la redacción y no podemos contratar un seguro, porque tendríamos que llevarnos comisión.

#### **CABALLEROS DE AHLMIA**

Continúa la subasta de la señorita Buena Pariencia, una subasta libre, Tamus Onotamus estará dispuesto a escuchar múltiples ofertas y aceptar la que crea más conveniente.

#### **ORCOS DEL BOSQUE NEGRO**

Continúa la venta de una bola de arcanita por 500po.

Anuncia una nueva venta de dos chamanes orcos por 500 po. Se hacen llamar "Zorg y Kharn.

## **MAFIA**

*¡¡¡Se ofertan mujeres!!!. Mujeres de compañía prestan sus servicios para grandes eventos, fiestas de etiqueta, justas, teatro... Altamente cualificadas*

*Para ponerse en contacto envíen mensajes o anuncios a Jean Ette.*

*Att: Cindy Craudford*

---

## **FE DE ERRATAS**

Nada destacable este turno salvo lo de siempre, leves errores corregidos en los turnos.

## CONTACTO

He aquí un listado de los jugadores para que contactéis entre vosotros, traméis fechorías, contéis chistes de elfos y enanos, quedéis para tomar unas birras o jugar al tute.

### ENANOS DE LAS MONTAÑAS BLANCAS

Avatar: Ghibli Hachadura

Jugador: JM

Correo: [kokemuniz@hotmail.com](mailto:kokemuniz@hotmail.com)

### PIRATAS DE MAR DEL ESTE

Avatar: Yakes Parrou

Jugador: Vargas

Correo: [capitan\\_diego\\_alatraste\\_y\\_tenorio@hotmail.com](mailto:capitan_diego_alatraste_y_tenorio@hotmail.com)

### DRUIDAS DEL BOSQUE VIEJO

Avatar: Alton Bajorrama

Jugador: Presi

Correo: [freeman\\_das@hotmail.com](mailto:freeman_das@hotmail.com)

### GNOMOS DE GNOMERIAN

Avatar: Nákel Escacharrachismes

Jugador: Pedro

Correo: [dark\\_fyros@hotmail.com](mailto:dark_fyros@hotmail.com)

### ELFOS DEL BOSQUE VERDE

Avatar: Buena Pariencia

Jugador: Raúl

Correo: [rulo\\_1990@hotmail.com](mailto:rulo_1990@hotmail.com)

### ORCOS DEL BOSQUE NEGRO

Avatar: Krong Piesnegros

Jugador: Aldeano

Correo: [necromancer\\_2k2@hotmail.com](mailto:necromancer_2k2@hotmail.com)

### MEDIANOS NÓMADAS DEL CLAN ÑUH

Avatar: Phileas Ñuh

Jugador: Noxfe

Correo: [celador\\_de\\_la\\_noche@hotmail.com](mailto:celador_de_la_noche@hotmail.com)

### ESCUELA DE MAGIA DE TORREMADERA

Avatar: Albus Tontledore

Jugador: David

Correo: [lykerion@gmail.com](mailto:lykerion@gmail.com)

### CABALLEROS DE AHLMIA

Avatar: Tamus Onotamus

Jugador: Sánchez

Correo: [mdsanchez@gmail.com](mailto:mdsanchez@gmail.com)

### MAFIA

Avatar: Jean Ette

Jugador: Silvino

Correo: [silvino\\_rs@hotmail.com](mailto:silvino_rs@hotmail.com)

### MONJES DE SHILAA

Avatar: La'Tromni

Jugador: Crespo

Correo: [grippen\\_elessar@hotmail.com](mailto:grippen_elessar@hotmail.com)

### NINJAS DEL CLAN KOHANO

Avatar: Jokage Yondaime

Jugador: Neo

Correo: [neo.ark@gmail.com](mailto:neo.ark@gmail.com)