

GNOMON

DIARIO EL DRAGÓN DORMILÓN
TURNO 6 – NÚMERO ESPECIAL

AARÓN SANTÍN ORTEGA
VERSIÓN 1.0



NOTICIAS

LA ERA DEL DRAGÓN HA LLEGADO

Hoy mismo se ha presentado en nuestra redacción el mismísimo Yakes Parrou. Nos ha hecho entrega personalmente de esta carta.

“Sabios druidas, valientes caballeros, inmortales elfos, imponentes orcos, astutos samuráis, honorables monjes, astuta mafia, confío en vuestro buen criterio para saber cual es el bien de vuestro pueblo. Quiero que sepáis todo el respeto que tengo a vuestras culturas y lo feliz que me siento al compartir esta vasta península con ellas. Pero el momento de la tecnología, el yunque, la magia y los dragones ha llegado. Soy el primero de una gran y gloriosa estirpe que ha aparecido Jinetes de Dragón, solo quiero la paz y la cordialidad entre todas nuestras culturas, no quiero muertes, no quiero guerras. Os juro sobre mi pecho y el de mi amado Dragón que seré justo y un gran rey que sera igual para todos, midáis 1 metro o peséis 100kg, da igual cual sea el color de la piel y a que dios rezáis, todos seremos iguales y la paz y la prosperidad reinara en esta gran península. Lo único que pido es la sumisión de todo aquel que quiero construir conmigo este prospero futuro y que el propietario del gnomon me lo entregue. Así todos viviremos en paz y armonía.

PD: Eso si, quien me moleste en exceso o no este de acuerdo con este futuro sera castigado con todo mi poder, solo el, no quiero la muerte de inocentes, así que grandes pueblos de estas tierras pedirles o exigir a vuestros lideres la aneión a nuestro poder y su total sumisión ante el poder de la tecnología, la magia, el yunque y el dragón.”

Después de una agradable charla en la que descubrimos que es un tío muy majo, ha marchado montado en su dragón Caricias, al parecer dispuesto a sembrar el caos en el norte.

EL ENCUENTRO EN LA TORRE DE JADE

A día de hoy se ha producido un encuentro sangriento en la Torre de Jade entre los orcos liderados por Krong Piesnegros y algunos caballeros de Ahlmia que escoltaban a algunos miembros de la Mafia.

El evento se saldaría con la muerte de unos cuantos orcos, unos cuantos caballeros de Ahlmia y la disolución de la Mafia, debido a la muerte de su líder Jean Ette a manos del mismísimo Krong.

FIN DEL SEQUESTRO

La señorita Buena Pariencia finaliza su periodo de reclusión de la forma menos esperanzadora posible, la muerte. El sacerdote Tamus dio la orden de su ejecución al amanecer y así se ha cumplido.

Después de este suceso han empezado a correr rumores extraños sobre el gran poder que podría haber desatado la elfa y que ahora se haya en poder de Tamus.

DIARIO SECRETO DE...

A continuación se describen algunos de los acontecimientos o secretos más interesantes sobre algunos de los ejércitos.

... LOS ENANOS DE LAS MONTAÑAS BLANCAS

En una gran fortaleza, aliados con gnomos, construyendo un túnel con otro ferrocarril para aumentar su comercio y siendo poseedores de una gran fuente de ingresos y de recursos siempre intentaron aprovecharlos bien.

Fuertes, mucho más que la media, a la altura de los orcos, pero con más recursos, hubieran hecho mella en cualquier lugar al que se dirigieran, si se hubieran decidido a salir de casa desde el principio.

... LOS ELFOS DEL BOSQUE VERDE

En posesión de las tres cuartas partes del gnomon, que le daría el poder de controlar el espacio a su antojo si investigara lo suficiente, decidió seguir otras líneas de investigación y olvidarse de lo que hubiera sido un gran arma, capaz de destruir una ciudad en un segundo y crear un vacío.

La mala suerte siempre estuvo presente entre los elfos y no pudo hacer tanto como hubieran querido.

... LA MAFIA

Desde el principio, y con el poder de establecerse en la ciudad deseada, ubicaron su sede principal en Ahlmia, aprovechando amistades previas y el saber la seguridad que esto les aportaría.

No tenían demasiados recursos previos, salvo el dinero, no destacaron demasiado, pues esa era su misión, mantenerse ocultos, pero las ganas de aventura de su líder eran más fuertes de lo esperado y se embarcó en una aventura a tierras lejanas donde halló la muerte.

... LOS CABALLEROS DE AHLMIA

En un golpe de suerte, y porque estaban justo al lado, tuvieron la oportunidad perfecta y servida en bandeja para entrar en el monasterio de los monjes de Shilaa para secuestrar a Buena Pariencia, que al parecer iba a empezar un intenso entrenamiento que le haría mucho más poderosa.

La movilidad de los caballeros, su mayor arma, siempre fue utilizada con astucia y un poco de suerte. La gestión de Tamus siempre sería digna de elogios, la creación de los ministerios y el enaltecimiento de su figura jugaron a su favor.

Este turno se harían propietarios del gnomon, de la parte en posesión de Buena Pariencia, y posiblemente optaran a comprar la parte que faltaba que saldría a subasta en el Diario en uno o dos turnos.

Siempre fue el objetivo de varios ejércitos por destacar en exceso, lo que trajo consigo la muerte de varios de sus guerreros a manos de asesinos.

En breves reconstruirían Villazul y posiblemente se proclamarían como señores de esa ciudad.

... LOS ORCOS DEL BOSQUE NEGRO

Los más fuertes y bárbaros guerreros del gran señor orco, liderados en esta misión por Krong desvalijaron Villazul pronto, para hacerse con una gran cantidad de recursos, vendieron todo lo que no consideraron necesario y planearon una buena estrategia.

Gracias a sus avances en la conquista y el asesinato de la líder de la Mafia recibirían una gran recompensa este turno con un par de barcos cargados de tropas de refuerzo.

... LOS DRUIDAS DEL BOSQUE VERDE

Neutralmente neutrales en su absoluta neutralidad evitaron ser enemigos de nadie, o eso pensaban, pues hacia ellos se dirigía este turno un gran dragón dispuesto a arrasar el bosque.

Se dedicaron a hacer lo que mejor sabían, cuidar de su bosque, mejorarlo y recibir los favores de la naturaleza que se correspondían con los que ella misma recibía de parte de los druidas.

... LOS GNOMOS DE GNOMERIAN

En los fuegos de la industria de los gnomos se forjaron las mayores máquinas bélicas jamás pensadas. Máquinas voladoras con armas y grandes y resistentes vehículos terrestres.

Una lástima que no salieran a la calle llenos de ira para repartir amor por el mundo, pues hubiera sido amor en grandes cantidades.

Estos últimos turnos habían conseguido desarrollar un aparato capaz de transportar el dolor de una punta a otra del mapa sin necesidad de perder nada por su parte. Un gran arma

producto del ingenio.

... LOS PIRATAS DEL MAR DEL ESTE

Quedándose en números rojos desde el principio del juego, aún cuando gozaban de una gran cantidad de dinero, tuvieron un par de aciertos a la hora de realizar sus movimientos estratégicos, pero más bien en el ámbito político que en el militar.

En el último turno aprendió una forma interesante de utilizar una de las cosas compradas durante el juego para hacerse con la propiedad de un dragón a cambio de lo poco que tenía. Ahora era el momento de arrasar el mundo.

... LA ESCUELA DE MAGIA DE TORREMADERA

Oculto a los ojos de los no entrenados, en un universo paralelo se escondía una gran escuela a la que los más aptos aprendices de mago acudían a completar sus estudios.

Una estrategia calculada a largo plazo no fue suficiente para destacar en el poco tiempo que duró el juego, pero sin duda llegarían muy lejos, pero todavía no era su turno.

... LOS MONJES DE SHILAA

Con la muerte en los talones, con una acuciante probabilidad de terminar de jugar en cualquier momento por la muerte de su líder de viejo, tenían que jugar al límite, vieron casi todos los eventos desde lejos y fueron conscientes de ellos sin mojarse. Tuvieron la suerte de estar presente en el lugar adecuado en el momento adecuado.

PREMIOS

Última entrega de premios para indicar quien se merecería los premios a largo plazo en cada una de las categorías:

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.

Siempre se lo merecieron los druidas, no eran los más aptos para el combate, pero si para esto.

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.

A quien más hizo por los suyos, quien más dinero se dejó en el bienestar de su gente, los gnomos sin duda alguna.

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.

Este premio se lo merecen por igual los caballeros de Ahlmia, los orcos, y los piratas, cada uno por un motivo diferente a largo plazo.

PREMIO A LA MEJOR IDEA (15Po)

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

Las mejores ideas salían siempre de la mente de Nákel Escacharrachismes, por eso se merece este premio.

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.

Y aquí Buena Pariencia parece tener el monopolio, no solo por su secuestro, si no por no lograr nunca hacer nada de lo que se proponía por falta de suerte.

RANKING

Seguramente lo que todos esperabais. ¿Quién ganó el juego? Pues bien, nadie ganó el juego, y no demasiados perdieron, pero haré unos cuantos rankings, subjetivos para agrandar el orgullo y el ego de quienes se lo merecieron durante el juego.

Posibilidades de ganar el juego a medio plazo:

1. Caballeros de Ahlmia
2. Gnomos de Gnomerian
3. Piratas del Mar del Este
4. Orcos del Bosque Negro

Mejor evolución:

1. Gnomos de Gnomerian
2. Orcos del Bosque Negro
3. Escuela de Magia de Torremadera
4. Druidas del Bosque Viejo

Mejor uso de sus recursos:

1. Caballeros de Ahlmia
2. Orcos del Bosque Negro

Mejor político:

1. Piratas del Mar del Este
2. El Nigromante

Esto es completamente subjetivo, sujeto a un montón de variables y acotada a los datos que conocía el dejota.

Pediré disculpas por no haber llevado del todo bien el juego y no hacer que los jugadores estén lo suficientemente interesados para mandar todos los turnos, cosa que cambiará en futuras ediciones (dentro de mucho tiempo, repito).

Sin más, un clásico saludo dejotil

Aarón

DESPEDIDA

Quiero agradecer a todos los jugadores su participación, con toda esta experiencia he enriquecido mi nivel como director de juego y como jugador.

A parte todo esto ha servido para que en una edición posterior, que no se realizaría hasta dentro de muchísimo tiempo, esto funcione realmente mejor, ya tengo un montón de ideas sobre como mejorarlo, para mí y para vosotros.